

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah sistem komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dan menyampaikan makna. Bahasa dapat diucapkan atau ditulis, dan setiap bahasa memiliki tata bahasa dan kosa kata yang berbeda. Bahasa memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu kita berkomunikasi, memahami dan belajar, bekerja, menjalin hubungan sosial, dan bekerja. Selain itu, bahasa menunjukkan identitas budaya dan sejarah suatu kelompok manusia. Hal ini sejalan dengan penuturan Kridalaksana (2008: 24) yang mengatakan bahwa bahasa adalah sebuah simbol dan bunyi-bunyian yang tersedia untuk dimaksudkan sebagai media pengenalan, interaksi, dan ciri khas yang dimiliki suatu komunitas masyarakat supaya saling berkomunikasi satu sama lain. Dengan demikian, bahasa merupakan alat yang dipergunakan manusia untuk menyampaikan rasa, ide serta gagasan kepada manusia lain agar mencapai sebuah kesepakatan bersama guna memajukan peradabannya tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman, bahasa juga berkembang mengikuti zamannya. Secara umum, bahasa berkembang mengikuti sifat dan perilaku penuturnya. Oleh karena itu, bahasa juga mempunyai sebuah prinsip yang harus ditaati oleh para pengguna bahasanya. Prinsip tersebut mengikat penuturnya untuk mentaati aturan yang berlaku yang sesuai dengan prinsip yang disepakati bersama. Tentunya hal ini sejalan dengan pendapat Leech (dalam Nugraha, Triyana Andra

dkk, 2014) berkata bahwasanya, elemen interaksi merupakan elemen yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dalam proses interaksi tersebut, banyak aturan atau prinsip yang harus ditaati oleh penuturnya, seperti prinsip kesopanan dan kesantunan. Akan tetapi, banyak juga penutur yang gegabah dan abai dalam berinteraksi jika proses pertukaran informasi tersebut mengalami jalan buntu atau tidak berjalan baik. Fenomena tersebut, melahirkan bahasa kasar atau kata-kata yang tidak sopan, sering dikenal sebagai makian.

Makian berasal dari kata maki. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI V versi luring 2016), maki atau makian memiliki arti perkataan yang keji (kotor dan sebagainya) yang diucapkan karena marah. Selanjutnya, makian adalah suatu kondisi seseorang yang merasa terdesak atau tidak nyaman dengan sengaja atau tidak melontarkan sesuatu yang tidak nyaman untuk didengar di sebuah kalangan masyarakat Robiah (2018). Selain itu, Wijana dan Rohmadi (2013) mendeskripsikan makian sebagai media pengekspresian diri untuk mengungkapkan rasa kesal, dengki, muak, terdesak, dan tersinggung dengan perilaku dan sikap yang tidak bisa ditoleransi atas sifat dan perkataan yang dilakukan penutur tersebut.

Alasan memilih objek makian untuk dijadikan menjadi sebuah penelitian karena fenomena ini sudah sangat banyak terjadi dan ditemukan di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan media sosial. Dalam media sosial, setiap individu di dalamnya diberikan kebebasan dalam menyampaikan pendapatnya. Karena hal itu, banyak melahirkan individu yang tidak bertanggung jawab di media sosial. Individu yang tidak bertanggung jawab ini membiasakan kata-kata makian di media sosial untuk ditulis apalagi diucapkan mempengaruhi individu yang belum

mengerti untuk meniru menulis dan mengucapkan hal tabu tersebut, yang kemudian makian tersebut sudah menjadi kebiasaan dan kesadaran untuk digunakan oleh semua orang di media sosial. Untuk itu, penelitian ini membantu menjelaskan dan mendeskripsikan makian yang dipakai dalam media sosial yang terjadi akibat kurangnya kesadaran dan etika berbahasa yang dimiliki tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, makian sering terjadi ketika seorang penutur tidak bisa menahan serta emosinya sudah melewati batas yang bisa ditahan penutur tersebut. Makian juga dipicu akibat adanya kebiasaan penutur yang sering melontarkan bahasa kasar di lingkungan komunitas masyarakatnya. Tidak seperti zaman dahulu, zaman sekarang proses interaksi dan komunikasi bisa dilakukan dalam bentuk apapun. Bentuk penyampaiannya seperti media lisan, media tulisan, media digital atau media lainnya. Media yang sering dijadikan tempat terjadinya proses interaksi dan membebaskan penggunaannya untuk menjadi diri sendiri atau bebas berekspresi, yaitu Youtube.

Youtube adalah sebuah aplikasi berbasis komunitas yang memungkinkan para penggunanya untuk berbagi video daring dengan mengunggah video tersebut ke Youtube. Aplikasi ini tidak hanya sebatas sebagai aplikasi berbagi video daring, Youtube juga difungsikan sebagai tempat bertumbuhnya komunitas internet yang menampilkan banyak konten menarik yang memberi warna pada aplikasi ini. Perlu diketahui, aplikasi Youtube merupakan aplikasi yang paling banyak diakses oleh warganet Indonesia. Hal ini sejalan dengan pemberitaan yang telah dipublikasikan oleh CNBC Indonesia dalam situs webnya, mengatakan bahwa aplikasi yang mempunyai simbol logo merah dan putih itu mengungguli aplikasi pesaingnya

seperti, Whatsapp, TikTok dan aplikasi lainnya, terutama dalam hal aplikasi yang paling banyak diakses di Indonesia.

(<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220612115314-37-346302/instagram-tiktok-minggir-ini-raja-platform-sosial-media-ri>)

Selanjutnya, Youtube merupakan sebuah platform yang membebaskan penggunanya untuk berekspresi sebebas mungkin. Karena alasan itu, maka banyakkah bermunculan konten kreator yang memiliki kemampuan serta keahlian yang mumpuni dalam berbagai bidang yang telah membagikan ilmunya kepada komunitas yang dimilikinya. Tidak hanya itu, platform Youtube juga dijadikan oleh penggunanya sebagai media kreatif dan hiburan. Konten seperti ini, banyak sekali bertaburan pada aplikasi ini sehingga semakin menambah keunikan serta mendatangkan pengguna baru yang tertarik pada ragam jenis konten ini. Platform Youtube juga menyatukan pengguna yang memiliki hobi yang sama sehingga membentuk sebuah komunitas yang kuat dan saling mendukung antar satu sama lain. Oleh sebab itu, sudah banyak terdapat ragam jenis konten yang dimiliki oleh aplikasi Youtube dan sudah dinikmati dengan nyaman oleh khalayak ramai yang ingin mengakses platform tersebut.

Sayangnya, platform Youtube tidak membatasi batasan umur untuk mengakses aplikasinya sehingga hal ini bisa saja menjadi celah bagi sebagian masyarakat yang tidak mengerti dengan bebas berselancar di platform tersebut. Karena hal itu, aplikasi Youtube bisa saja disalahgunakan (penyelewengan) oleh orang yang tidak bertanggung jawab atas konten yang dihasilkannya. Selain itu,

dengan bertambahnya pengguna media sosial di Indonesia, semakin bertambah pula orang yang baru terjun atau berselancar dalam media sosial. Dalam portal berita online Merdeka.com, mengatakan bahwa pengguna media sosial di Indonesia pada tahun 2022 naik menjadi 210 juta orang dari total pengguna media sosial Indonesia di tahun sebelumnya. Data dari Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APSI) membeberkan bahwasanya pengguna media sosial di Indonesia mencapai 76,36 persen dari total jumlah keseluruhan penduduk Indonesia yang mencapai 275 juta orang. Oleh karena itu, hal ini berdampak kepada platform-platform yang ada di Indonesia, seperti Youtube, WhatsApp, TikTok, dan Instagram.

(<https://www.merdeka.com/peristiwa/210-juta-orang-gunakan-internet-pada-2022-pengguna-aktif-medsos-1914-juta.html>)

Youtube mengalami peningkatan user yang signifikan dalam kuartal 2018-2022 yang membuat aplikasi tersebut menjadi salah satu aplikasi populer di Indonesia. Akibat kepopuleran tersebut, platform ini menjadi kurang mawas terhadap aturan yang telah dibuat dan disepakati bersama, terutama pada konteks makian. Makian sering terjadi pada komunikasi satu arah atau pada komunikasi dua arah, contohnya pada konten gaming (permainan). Salah satunya pada kanal Youtube yang berisikan konten gaming, yaitu Milyhya.

Dalam profil Youtubanya, kanal Youtubanya Milyhya merupakan kanal *Youtube* yang memfokuskan diri kepada konten-konten *gaming* di dalamnya. Milyhya memiliki pelanggan berjumlah 5,29 juta, Bergabung ke platform Youtube pada 29 Juni 2015, dan Dia sudah mengunggah 118 videonya ke ranah publik secara

disiplin sehingga kanal youtubanya memiliki pertumbuhan pelanggan yang cukup konsisten. Alasan memilih Milyhya dijadikan sebagai sumber data karena kanal Youtube Milyhya ini merupakan kanal Youtube yang memainkan banyak variasi *game online* yang bisa dimainkan oleh banyak orang seperti, *valorant, dead by daylight, player unknown's battlegrounds, speed drifters, call of duty mobile, pacify, rainbow six seige, counter strike, rust, among us, phasmophobia, back 4 blood, ready or not, world of warships, world of tanks*, dan *outlast*. Keunikan yang disuguhkan dalam kanal youtube Milyhya ini adalah tidak hanya memaki dengan bahasa Indonesia saja akan tetapi Milyhya juga memaki menggunakan bahasa Jawa dan bahasa Inggris. Selain itu, ketika memaki, Milyhya selalu menyisipkan candaan, gurauan ataupun sarkas dalam memproduksi konten gamingnya bahkan tidak jarang umpatan tersebut menjadi terlewat batas sehingga kanal Youtubanya dicap sebagai kanal Youtube paling kasar se-Indonesia. Dasar pemilihan dalam memilih kanal Youtube ini sebagai sebuah objek penelitian yaitu, Milyhya juga acap dikenal karena komitmennya terhadap kanal youtubanya. Milyhya sering berinteraksi dengan penontonnya melalui kolom komentar pada kanal Youtubanya, bahkan tidak jarang mengadakan sesi tanya jawab. Hal ini menciptakan ikatan yang kuat antara pemilik kanal Youtube dan para penggemarnya, serta membuat penggemarnya merasa dihargai dan disertakan dalam perjalanan kanal Youtubanya.

Selanjutnya, Milyhya juga sering menggunakan makian pada konten Youtube yang diproduksinya sehingga Milyhya tidak segan mengajak penontonnya untuk menduplikasi kata-kata kasar dan bahasa yang tidak sopan yang Dia lontarkan di kanal Youtubanya tersebut. Dampak yang ditimbulkan pada makian yang terjadi di

media sosial khususnya Youtube, membuat fenomena ini semakin meluas di jagat dunia maya, mengingat warganet Indonesia merupakan warganet paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Karena hal tersebut, fenomena ini seharusnya sudah menjadi perhatian khusus sehingga penelitian ini membantu menjelaskan makian yang digunakan oleh kanal Youtube Milyhya.

Berikut ini sebagian contoh pemakaian kata makian yang digunakan oleh kanal Youtube Milyhya.

1. Video yang diunggah oleh kanal *Youtube* Milyhya yang berjudul “Episode Spesial : Milyhya x Kobo Kanaeru” diunggah pada tanggal 12 November 2022.

Teman Milyhya: *Spikenya* di B, kalian malah ke A

‘Bomnya ada di B, kalian malah pergi ke A’

Milyhya : Sabar dulu, *wedus*. Ini gua lagi mau gerak!

‘Sabar dulu, **kambing**. Saya sedang ingin bergerak!’

Pada video ini, Milyhya dan teman-temannya berkolaborasi dengan salah satu youtuber terkenal juga yang bernama Kobo Kanaeru. Milyhya dan teman-temannya memainkan sebuah game *action shooting* yaitu, *Valorant*. Pada permainan ini, teman Milyhya sedang menyerbu markas musuh yang terletak di bagian B peta permainan ini, setelah itu, temannya menyadari bahwasanya Milyhya dan temannya tidak mengikutinya dari belakang untuk menyerbu markas tersebut. Selanjutnya, temannya mengeluh ke Milyhya karena tidak mengikutinya dari belakang untuk menyerang musuh sehingga Milyhya dengan emosinya menggunakan kata makian

kepada temannya yaitu, **wedus** (kambing). Makian tersebut ditujukan dengan maksud mengejek temannya yang tidak memiliki sifat yang tidak sabar dalam permainan tersebut.

2. Video yang diunggah oleh kanal Youtube Milyhya yang berjudul “Speed Drifters – Game Balap Perusak Persahabatan” diunggah pada tanggal 1 Maret 2019.

Teman Milyhya: Mending kita goyang bareng!

‘Lebih baik kita goyang bersama-sama!’

Milyhya : **Bodo amat, Gel.**

‘Tidak peduli, Gel.’

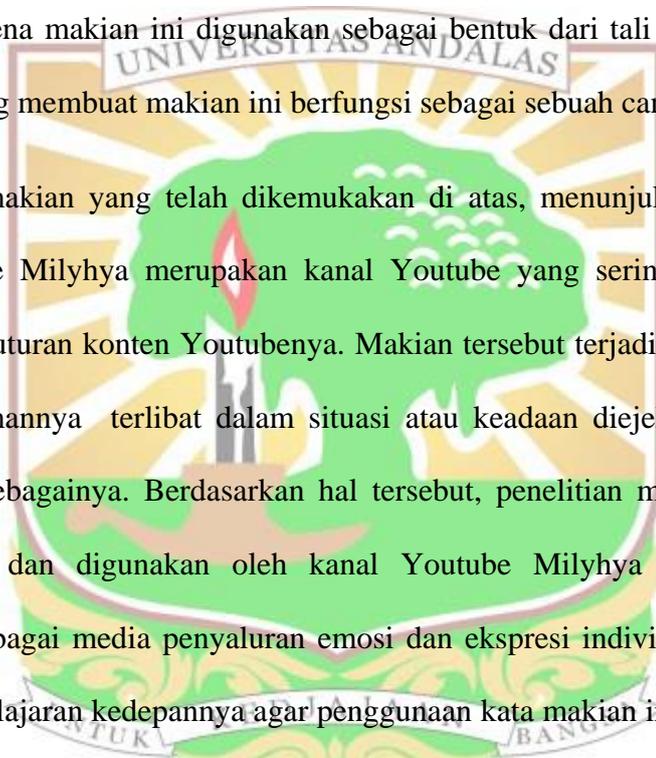
Pada video ini, Milyhya dan temannya memutuskan untuk memainkan sebuah permainan *racing game* yang berjudul *Speed Drifters*. Dalam permainan ini, teman Milyhya menang melawan Milyhya dalam duel sengit memperebutkan posisi pertama pada permainan *racing game* tersebut. Lalu, teman Milyhya melontarkan sebuah kalimat ejekan kepada Milyhya yang bertujuan untuk memancing kekesalan Milyhya sehingga makian itu keluar dari mulutnya. Makian yang dikeluarkan oleh Milyhya itu terjadi akibat ketidaksengajaan atau merasa terintimidasi akan keadaan yang membuat umpatan tersebut keluar dengan tidak sengaja.

Pada contoh nomor satu, tuturan **wedus** yang dilontarkan oleh Milyhya dalam kanal *youtubanya* merupakan makian yang berbentuk kata. Kata **wedus** merupakan kata yang memiliki referensi pada binatang atau hewan. Selanjutnya, kata **wedus**

difungsikan sebagai makian *abusive* karena digunakan sebagai bentuk ungkapan emosi dan ekspresi kesal dari seorang penutur.

Pada contoh nomor dua, tuturan **bodo amat** yang dituturkan oleh Milyhya dalam kanal Youtube merupakan makian yang berbentuk frasa. Kata **bodo amat** merupakan sebuah kata yang memiliki referensi kepada hubungan kekerabatan yang ada pada manusia. Selanjutnya, kata **bodo amat** difungsikan sebagai makian *humorous* karena makian ini digunakan sebagai bentuk dari tali pertemanan dan keakraban yang membuat makian ini berfungsi sebagai sebuah candaan saja.

Contoh makian yang telah dikemukakan di atas, menunjukkan bahwasanya kanal Youtube Milyhya merupakan kanal Youtube yang sering menggunakan makian pada tuturan konten Youtubanya. Makian tersebut terjadi karena Milyhya dan teman-temannya terlibat dalam situasi atau keadaan diejek, marah, kesal, dimaki, dan sebagainya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian mengenai makian yang dipakai dan digunakan oleh kanal Youtube Milyhya ini, diharapkan bermanfaat sebagai media penyaluran emosi dan ekspresi individu serta sebagai sumber pembelajaran kedepannya agar penggunaan kata makian ini bisa dikurangi di media sosial, terutama pada platform Youtube.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data di atas, permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk lingual makian yang digunakan dalam kanal Youtube Milyhya?
2. Apa saja referensi makian yang digunakan dalam kanal Youtube Milyhya?
3. Apa saja fungsi makian dalam kanal Youtube Milyhya?

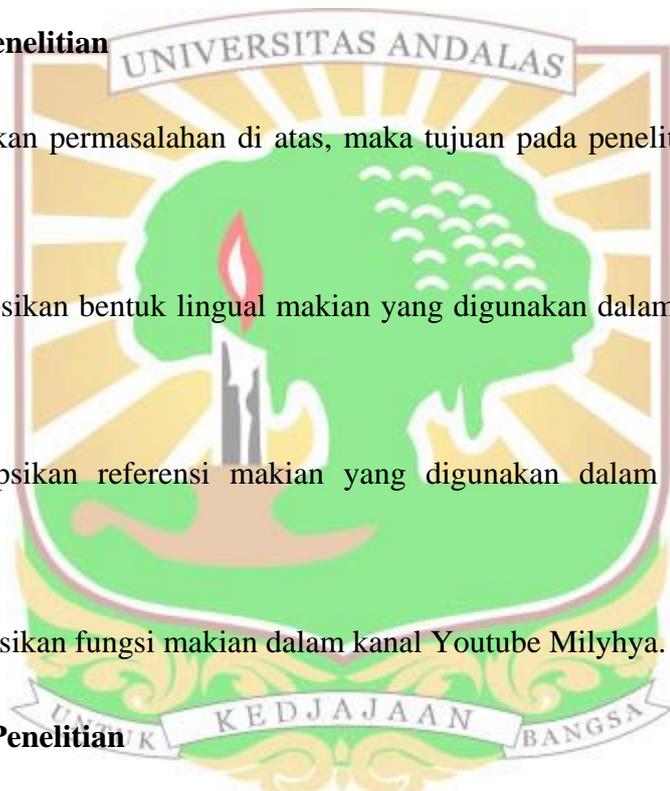
1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bentuk lingual makian yang digunakan dalam kanal Youtube Milyhya.
2. Mendeskripsikan referensi makian yang digunakan dalam kanal Youtube Milyhya.
3. Mendeskripsikan fungsi makian dalam kanal Youtube Milyhya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mendatangkan dan memberi manfaat secara teoritis dan secara praktis. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai sumber ilmu pengetahuan dan pengarsipan untuk pengembangan ilmu linguistik seperti kajian dalam bentuk makian, referensi makian dan fungsi makian. Secara praktis, penelitian ini bertujuan untuk memahami referensi dan wawasan yang terkandung dalam makian tersebut. Setelah itu, penelitian ini diharapkan juga sebagai pengingat



untuk para pembaca agar lebih bisa memilih dan memilah kata yang akan dikeluarkan terutama dalam jagat dunia maya. Supaya, pembaca dapat lebih bijak dan beretika dalam berkata.

1.5 Tinjauan Pustaka

Dari peninjauan yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian ini, memiliki beberapa persamaan dan perbedaan serta keterikatan didalamnya. Selain itu, penelitian mengenai kanal Youtube Milyhya masih belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti menjabarkan beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan antar satu sama lain, sebagai berikut:

1. Almaidatul Jannah, Wahyu Widayati, dan Kusmiyati (2017) dalam tulisannya yang diterbitkan Jurnal Ilmiah: FONEMA, Vol 4 No. 2, Bulan Desember, Tahun 2017 dengan judul “Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya Dalam Kajian Sociolinguistik”. Dia menyimpulkan bahwa bentuk makian yang digunakan warga terminal Purabaya dibedakan menjadi tiga yaitu: makian berbentuk kata, makian berbentuk frase, dan makian berbentuk klausa. Selain itu, kata makian yang biasa digunakan oleh warga terminal purabaya terdapat dua jenis makna, yaitu makna leksikal dan makna gramatikal.

2. Rai Bagus Triadi (2017) dalam tulisannya yang diterbitkan Jurnal Sasindo Unpam, Volume 5, Nomor 2, Desember 2017 dengan judul “Penggunaan Makian Bahasa Indonesia pada Media Sosial (Kajian Sociolinguistik)”. Dia menyimpulkan makian yang menggunakan kata dasar sebanyak 19 dan makian yang

menggunakan kata turunan sebanyak 13. Selanjutnya, bentuk lingual klausa paling sedikit digunakan, hal ini diakibatkan karena terbatasnya pemilihan makian dalam bentuk klausa. Referensi makian yang dipilih penutur bahasa antara lain terdiri dari keadaan, benda, binatang, makhluk halus, bagian tubuh, kekerabatan, dan profesi.

3. Ade Nora Afriansyah, Burhanuddin, dan Saharuddin (2022) menulis artikel yang berjudul “Ekspresi Makian Pada Akun Youtuber Gamers”. Penelitian ini menarik kesimpulan bahwasanya bentuk ekspresi makian yang ditemukan terbagi menjadi tiga, yakni kata, frasa, dan klausa. Makna referensial ekspresi makian yang ditemukan terbagi menjadi tujuh kategori, yaitu keadaan sebanyak tiga puluh data, binatang sebanyak sembilan data, makhluk halus sebanyak sepuluh data, benda benda sebanyak sepuluh data, bagian tubuh sebanyak dua puluh data, aktivitas sebanyak sebelas data, dan profesi sebanyak tiga belas data, sedangkan bentuk referensi kekerabatan tidak ditemukan.

4. Anita Zuhrotul Jannah (2021) menulis artikel yang berjudul “Bentuk, Makna, dan Fungsi Umpatan di Akun Youtube Winson Reynaldi”. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa jumlah umpatan yang berbentuk kata ditemukan sebanyak 23, umpatan yang berbentuk frasa ditemukan 2 data dan umpatan yang berbentuk klausa ditemukan 3 data. Makna umpatan yang ditemukan pada penelitian ini adalah makna konotatif dan makna referensial. Fungsi umpatan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah fungsi emotif (rasa marah, rasa kesal, dan untuk rasa kagum), fungsi konotatif, dan fungsi fatik.

5. Ade Kusmana dan Rengki Afria (2018) dalam tulisannya yang diterbitkan Titian: Jurnal Ilmu Humaniora, 2(02), 173 dengan judul “Analisis Ungkapan Makian Dalam Bahasa Kerinci: Studi Sociolinguistik”. Dia menyimpulkan penggunaan bahasa makian di kabupaten Kerinci berdasarkan pemerolehan inventarisasi dan analisis data di lapangan didapatkan 7 bentuk makian, yaitu bentuk keadaan, kekerabatan, binatang, makhluk halus, bagian tubuh, profesi, dan seruan. turunan atau referensinya sebanyak 4 turunan, yakni tindakan, sifat, sumpah serapah, dan penyakit.

6. Rani Aprianti (2020) menulis skripsi yang berjudul “Umpatan Dalam Channel Youtube Dengan Konten Mobile Legend: Tinjauan Sociolinguistik”. Penelitian ini menarik kesimpulan bahwasanya umpatannya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu (a) umpatan berbentuk kata, yaitu umpatan berbentuk kata dasar, dan umpatan berbentuk kata jadian, (b) umpatan berbentuk frasa, dan (c) umpatan berbentuk klausa. Referensi umpatan dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend berasal dari keadaan, hewan, makhluk halus, benda, anggota tubuh, kekerabatan, aktivitas, profesi, dan bahasa asing. Adapun makna dari umpatan yang terdapat dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend merupakan makna leksikal, dan makna referensial. Fungsi umpatan dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend adalah fungsi expletive, fungsi abusive, fungsi humorous, dan fungsi auxiliary.

7. Anggik Budi Prasetyo (2021) dalam tulisan yang diterbitkan Genta Bahtera: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan, 7(1), 70-81 dengan judul “Kata Kasar dan Makian Berbahasa Jawa dalam Tuturan Cak Percil di Youtube”. Dia

menyimpulkan bahwa terdapat dua bentuk kata kasar, yaitu kata kasar yang mengenai bagian suatu aktivitas dan bagian tubuh. Selanjutnya, kata makian diwujudkan dalam tiga bentuk yaitu kata makian yang mengenai suatu keadaan, bagian tubuh, dan binatang.

Dari penelitian-penelitian yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik benang merah bahwasanya terdapat beberapa persamaan sekaligus perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dibuat dan diteliti ini. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu, sama-sama mengkaji mengenai bentuk makian, referensi makian, dan fungsi makian. Selanjutnya, penelitian ini memiliki perbedaan yaitu, perbedaan yang dilakukan pada media atau objek yang akan, sedang atau sudah diteliti. Mediana yaitu platform Youtube, dan tidak membahas mengenai umpatan yang terjadi pada warga, siswa-siswi dan mahasiswa.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Ketika melakukan suatu penelitian, dibutuhkan dan didukung oleh metode serta teknik penelitian yang dipakai. Metode dan teknik adalah dua bagian yang berbeda namun saling melengkapi satu sama lainnya. Menurut Sudaryanto (2015:6-8) metode merupakan cara yang harus dikerjakan dan dilaksanakan oleh peneliti, sedangkan teknik penelitian merupakan teknik mempraktikan metodenya.

Setelah itu, peneliti akan membagi penelitian ini menjadi tiga langkah, yaitu tahap penyediaan data, tahap analisis data serta tahap penyajian analisis data. Untuk itu, penelitian ini memiliki tahapan-tahapan yang jelas dan terstruktur agar penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan baik.

1.6.1 Tahap Penyediaan Data

Dalam penyediaan data penelitian ini, dibutuhkan sebuah metode yang harus berkorelasi dengan inti permasalahan penelitian ini, yaitu metode simak. Metode simak adalah sebuah metode yang menyimak tuturan dan penggunaan bahasa sebagai metode untuk mendapat sebuah data penelitian. Oleh karena itu, peneliti menyimak segala tuturan dan penggunaan bahasa yang dipakai dalam kanal Youtube Milyhya dalam mendapatkan data penelitiannya. Selanjutnya, penelitian ini memakai teknik dasar, yaitu teknik sadap. Teknik sadap adalah sebuah teknik yang menyadap tuturan dan pembicaraan bahasa dalam mendapatkan data penelitiannya. Untuk itu, peneliti melakukan penyadapan makian yang telah dilontarkan dan dituturkan dalam video serta diunggah ke youtube oleh Milyhya tersebut.

Selanjutnya, penelitian ini dibekali juga dengan sebuah teknik lanjutan. Teknik lanjutan yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik ini, merupakan teknik yang menyimak segala tuturan dan penggunaan bahasa tanpa ikut terlibat dalam proses percakapan atau dialog tersebut. Kemudian, penelitian ini dilanjutkan juga dengan teknik rekam dan teknik catat. Teknik ini juga, teknik yang memakai alat bantu rekam dalam menyimak segala tuturan dan penggunaan bahasa yang dipakai oleh kanal Youtube Milyhya dan mencatat segala data-data yang diperoleh yang dipergunakan untuk kepentingan penelitian ini.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, metode yang dipakai dalam tahap penganalisisan data adalah metode agih. Menurut Sudaryanto (2015:18) adalah metode yang memakai bahasa itu sendiri sebagai tolak ukur analisis penentunnya. Kemudian, teknik dasar yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik Bagi Unsur Langsung (BUL). Teknik Bagi Unsur Langsung (BUL) merupakan teknik yang membagi serta memilah satuan lingual datanya yang kemudian diubah menjadi beberapa bagian dan unsur-unsur itu. Lalu, bagian dan unsur yang terlibat tersebut kemudian membentuk langsung satuan lingual yang dimaksud itu. Selanjutnya, Sudaryanto (2015:37) teknik yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik ganti. Teknik ganti adalah suatu teknik yang dipakai untuk menganalisis bentuk makian dengan mengganti makian tersebut menjadi bentuk lain. Hal ini berfungsi untuk mengetahui kelas dan kategori kata yang diubah menjadi pengganti sepadan.

Setelah itu, Metode padan juga dipakai dalam penelitian ini. Menurut Sudaryanto (2015:15) metode padan adalah suatu metode yang membagi analisis datanya berpedoman dengan alat penentu luarnya supaya tidak menjadi bagian dari bahasa tersebut. Selanjutnya, teknik dasar yang diimplementasikan dalam metode penelitian ini adalah teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) adalah sebuah teknik yang dilakukan oleh alat berupa daya pilah yang bersifat mental yang dikendalikan oleh peneliti, sehingga nama alatnya disebut sebagai daya pilah referensial dan translasional. Teknik lanjutan yang dimiliki dan diterapkan pada penelitian ini adalah teknik Hubung Banding Membedakan (HBB). Teknik ini membedakan penggolongan referensi makian

yang terdapat pada data yang terdapat dalam kanal Youtube tersebut. Yang dalam konteks ini, yakni mencari hubungan antara referensi yang dituju dengan makian yang dipakai.

1.6.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap penyajian hasil analisis data merupakan tahap yang menyajikan satu keseluruhan data yang kemudian dihubungkan menjadi bentuk metode informal, sehingga penyajian penelitian ini dapat dijelaskan serta dimengerti dengan untaian dan runtutan kata serta bahasa secara baik dan terurai (Sudaryanto, 2015:241).

1.7 Populasi dan Sampel

Dalam tahap populasi dan sampel, menurut Sudaryanto (1993:21) adalah populasi merupakan keseluruhan data sebagai satu kesatuan. Selanjutnya, sampel merupakan data yang diambil mentah yang dianggap sebagai perwakilan dari populasi penelitian tersebut. Populasi dalam penelitian ini yaitu keseluruhan makian yang ada dalam video yang dituturkan pada kanal Youtube Milyhya. Pada sampelnya, sampel yang dimiliki pada penelitian mengenai makian ini adalah keseluruhan makian yang terdapat pada video yang diunggah oleh kanal Youtube Milyhya sebanyak 37 video. Pemilihan ini dilakukan karena pada video tersebut, Milyhya dan teman-temannya banyak menggunakan kata makian dibandingkan dengan video lainnya dalam rentan tahun Februari 2019 sampai dengan April 2023.

Selanjutnya, Penelitian ini dilakukan dari bulan Mei sampai dengan Juli 2023 hingga data terpenuhi atau data itu sudah berulang-ulang. Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk menghimpun data-data makian yang dituturkan

oleh kanal Youtube Milyhya agar dijadikan sebuah pembelajaran agar kedepannya menjadi pribadi yang amanah, fathanah, sidiq dan tabligh.

1.8 Sistematika Penulisan

Pada tahap sistematika penulisan, menjelaskan bahwasanya penelitian ini disajikan menjadi empat bab. Yang pertama adalah Bab I, bab ini berisikan pendahuluan yang mencakup subab, seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, populasi dan sampel dan sistematika penulisan. Yang kedua adalah Bab II, bab ini menjelaskan tentang cakupan dan kerangka teori yang dipakai pada penelitian ini. Yang ketiga adalah Bab III, bab ini berisi mengenai hasil dan analisis data yang didapatkan pada penelitian ini. Yang keempat adalah Bab IV, bab ini berisikan penutup serta di dalamnya ada kesimpulan dan saran.

