

GAYA BAHASA SINDIRAN DALAM TEKS VIDEO ANIMASI TEKOTOK

M. Iqbal Bustanil Firdaus

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mohd.19134@mhs.unesa.ac.id

Fafi Inayatillah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fafiinayatillah@unesa.a.id

Abstrak

Di era digital sekarang, animasi telah menjadi salah satu media paling efektif untuk menyampaikan pesan kepada publik. Salah satu genre animasi yang sedang naik daun di Indonesia adalah Animasi *Tekotok*, yang terkenal dengan gaya humor dan sarkasmenya. Dalam penelitian ini penulis mengambil beberapa gaya Bahasa yaitu sindiran ironi, sinisme, satire, sarkasme, inuendo, antifrasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan sindiran dari video animasi *Tekotok*. Video animasi yang diambil adalah beberapa video animasi telah dipilih. Terdapat 10 animasi dengan judul sebagai berikut: Kondangan Nutup Jalan, Review SJW FT. @Stevansyoung, Legenda Anak IT, Jangan Nyalip Motofloger, Si paling Masuk Surga, Hukuman Is Dead, Tutorial Biar Gak Sirik, Komentar Juri, dan Naro Setiker. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif, karena mengumpulkan data berupa kalimat dan kutipan yang berkaitan dengan rumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan analisis masalah sehingga menemukan kesimpulan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif yang mengkaji gaya bahasa yang terdapat pada teks animasi video *tekotok*. Berdasarkan hasil analisis terhadap teks video animasi *tekotok*, sindiran dominan yang digunakan dalam video tersebut adalah satire. Maka sindiran yang paling sedikit adalah sindiran antifrasis dan inuendo.

Kata Kunci: Kosakata, Sikap, Semantik, Siswa.

Abstract

In today's digital era, animation has become one of the most effective media to convey messages to the public. One of the emerging animation genres in Indonesia is Tekotok Animation, which is known for its humorous and sarcastic style. In this research, the author takes several styles of language, namely sarcasm, irony, cynicism, satire, sarcasm, inuendo, antifrasi. The purpose of this study is to describe the satire of the Tekotok animation video. The animation videos taken are several animation videos that have been selected. There are 10 animations with the following titles: Kondangan Shut Up Road, Review of SJW FT. @Stevansyoung, Legend of IT Children, Don't Overtake Motofloger, The Most Entered Heaven, Punishment Is Dead, Tutorial for Not Sirik, Judges' Comments, and Naro Setiker. This research is a qualitative research, because it collects data in the form of sentences and quotes related to the formulation of the problem, then continues with problem analysis so as to find a conclusion. The approach used in this study is a descriptive qualitative approach that examines the language style contained in the text of the techotok video animation. Based on the results of the analysis of the text of the tekotok animation video, the dominant satire used in the video is satire. So the least satire is antifrasi and inuendo satire.

Keywords: Vocabulary, Attitude, Semantics, Students.

PENDAHULUAN

Di era digital sekarang, animasi telah menjadi salah satu media paling efektif untuk menyampaikan pesan kepada publik. Salah satu genre animasi yang sedang naik daun di Indonesia adalah Animasi *Tekotok*, yang terkenal dengan gaya humor dan sarkasmenya.

Gaya bahasa sindiran dalam animasi ini berfungsi tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana kritik sosial yang tajam (Marthen, 2024). Gaya bahasa sindiran, termasuk sarkasme, sering kali digunakan untuk menyoroti isu-isu sosial, politik, dan budaya dengan cara yang lebih halus namun tetap mengena. Melalui karakter dan cerita yang dibangun dalam Animasi *Tekotok*, para pembuatnya dapat menyampaikan pesan-pesan penting terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Misalnya, dalam video animasi berjudul “Hones Translator Koruptor”, terdapat sindiran terhadap perilaku korupsi yang marak terjadi di Indonesia.

Gaya merupakan metode atau cara yang dilakukan oleh manusia untuk melakukan kegiatan apapun dalam kesehariannya. Manusia melakukan aktivitasnya secara jasmaniah maupun rohaniyah tidak lepas dari gaya. Pengertian tentang gaya sangat luas dan tidak memiliki keterbatasan. Setiap manusia memiliki gaya masing-masing ketika melakukan setiap kegiatannya. Cara berpikir setiap orang juga termasuk gaya. Setiap orang mempunyai gaya berpikir masing-masing dalam memandang suatu hal (Ratna, 2014). Dalam hal ini, gaya membedakan antara manusia satu dengan yang lainnya. Gaya yang dilakukan manusia berbeda dari cara berpikir, tindak perilaku, hingga cara berbahasanya.

Berkaitan dengan gaya, bahasa merupakan komponen penting dalam kehidupan sosial. Bahasa adalah sebuah sistem yang tercipta secara alamiah bersama dengan kehidupan manusia sejak zaman terdahulu. Bahasa disebut sebagai simbol atau alat yang digunakan sebagai pembawa pesan, perekam jejak, dan bukti sejarah yang terjadi baik di masa lampau hingga sekarang. Hadirnya bahasa merupakan bukti bahwa ada peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu. Berbagai perasaan dan gagasan orang di masa lampau dapat direkam dan diabadikan melalui bahasa tulis (Nurgiyantoro, 2014). Oleh karena itu, bahasa sangat penting dalam kehidupan manusia. Adanya bahasa menjadikan kehidupan manusia lebih mudah. Bahasa untuk saling tukar informasi dan perasaan sesama manusia.

Berkaitan dengan kedua istilah gaya dan bahasa, muncul istilah gaya bahasa. Gaya bahasa merupakan metode atau cara penggunaan bahasa, baik secara lisan

maupun tulisan (Keraf, 2023). Bahasa secara lisan digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, informasi, nasehat melalui interaksi sosial. Bahasa secara tulisan dapat menjadi sebuah karya sastra atau *sya'ir*, lirik lagu dan karya tulis yang lainnya. Gaya bahasa dapat memungkinkan kita untuk menilai pribadi seseorang. Baik tidaknya seseorang dapat dilihat dari gaya bahasanya. Terdapat dua aliran tentang gaya bahasa, yaitu aliran platonik yang menganggap bahwa dalam suatu ungkapan ada yang memiliki gaya dan ada juga yang tidak memiliki gaya. Aliran kedua yaitu aliran Aristoteles yang menganggap bahwa suatu ungkapan atau semua karya itu memiliki gaya bahasa namun, sebagian ada yang gaya bahasanya tinggi dan ada yang gaya bahasanya rendah (Keraf, 2023). Dalam hal ini, menurut kedua pandangan tersebut gaya bahasa merupakan ciri khas dari masing-masing individu karena dari pandangan keduanya menyatakan perbedaan secara spesifik. Jenis gaya bahasa ada dua yaitu nonbahasa dan bahasa. Gaya bahasa nonbahasa meliputi unsur pengarang, masa, medium, subjek, tempat, hadirin, dan tujuan. Gaya bahasa dari segi bahasa meliputi pemilihan kata, nada, struktur kalimat, dan langsung tidaknya makna.

Salah satu bagian dari gaya bahasa dari segi bahasa yang berdasarkan langsung tidaknya makna, terdapat dua pembagian kelompok antara lain gaya bahasa retorik dan gaya bahasa kiasan. Berkaitan dengan penelitian ini, gaya bahasa kiasan yang akan menjadi pembahasan. Gaya bahasa kiasan sendiri merupakan gaya bahasa dengan penyimpangan yang jauh dari makna sebenarnya (Keraf, 2023). Salah satunya dari gaya bahasa kiasan adalah gaya bahasa sindiran yang terbagi menjadi enam yaitu ironi, sinisme, sarkasme, satire, inuendo, dan antifrasis (Keraf, 2023). Masing-masing akan dibahas pada penelitian ini dalam bentuk deskripsi dari video animasi *Tekotok*.

Dalam penelitian ini, dibahas mengenai gaya bahasa sindiran dalam teks video animasi *Tekotok*, karena konten yang diambil oleh animasi *Tekotok* memuat kegiatan sehari-hari dan isu viral di tengah masyarakat. Dalam pembuatan konten tersebut, *creator Tekotok* menggunakan gaya Bahasa sindiran.

Animasi *Tekotok* merupakan salah satu nama *channel* di *Youtube* yang populer di kalangan anak remaja hingga orang dewasa. Animasi ini tidak disarankan untuk ditonton oleh anak-anak. Karena isi konten videonya banyak mengandung kata-kata yang kasar. Animasi *Tekotok* ini dibuat oleh dua orang pemuda yang bernama Beto dan Bilal. Keduanya merupakan teman satu perkuliahan. Animasi *Tekotok* ini mulai dibuat pada awal bulan Desember 2022.

Video animasi pertama yang di *upload* pada tanggal 22 Desember. Latar belakang kedua animator tersebut bukan dari jurusan animasi, melainkan dari jurusan IT (sumber; Tribunnews, 08 April 2021).

Konten yang dimuat dalam animasi *Tekotok* ini merupakan konten yang singkat dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Konten animasi *Tekotok* juga memuat tentang pengetahuan, sindiran, pengibaratan, kritikan yang dikemas dengan guyonan-guyonan ringan sehingga menghasilkan video yang menyajikan pesan yang unik dan memberikan kritikan terhadap pemerintahan atau suatu masalah yang sedang viral. Berikut salah satu contoh cuplikan gambar pada video animasi *Tekotok* yang memuat gaya bahasa sindiran.



Gambar 1.1 detik
0.27



Gambar 1.2 detik
0.30

Kajian tentang gaya bahasa sindiran dalam teks video animasi *Tekotok* ini sangat penting untuk dipelajari karena animasi *Tekotok* ini merupakan salah satu *channel* animasi yang populer dan juga memiliki *subscriber* dengan jumlah yang besar. Animasi *Tekotok* ini juga secara tidak langsung lewat videonya telah memberikan cerminan bagi siapa saja yang menonton animasi tersebut. Melalui animasi *Tekotok* ini, dapat diketahui model pembelajaran bahasa Indonesia yang spesifik membahas mengenai gaya bahasa sindiran satire. Melalui beberapa keunggulan video animasi *Tekotok* ini, peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam terkait topik pembahasan tentang gaya bahasa sindiran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu data dikumpulkan dalam bentuk kalimat dan kutipan yang terkait dengan rumusan masalah dan kemudian dianalisis untuk mencapai kesimpulan. Penelitian kualitatif berfokus pada data alamiah dalam konteks keberadaannya, menggunakan penafsiran dengan menyajikan data dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2013:47). Cara pengambilan sumber berdasarkan isi data yang dideskripsikan. Penelitian ini untuk memahami makna gaya bahasa yang terkandung dalam teks video animasi *Tekotok*.

Sumber data dalam penelitian ini adalah 10 teks video animasi dalam channel youtube *Tekotok*. Animasi *Tekotok* merupakan animasi lucu yang mulai

bergabung di Youtube pada tanggal 3 Desember 2019 dengan nama channel Tokotok. Channel *Tekotok* didirikan oleh dua orang pemuda yang bernama Beto dan Bilal. Durasi pada video animasi *Tekotok* rata-rata pada 1-3 menit per-video.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode agih. Metode agih merupakan metode analisis data yang mana bahasa itu sendiri menjadi alat penentu (Sudaryanto, 2015). Dalam penelitian ini, Metode tersebut digunakan untuk menganalisis data berupa kata atau kalimat dalam teks video animasi *Tekotok* yang mengandung gaya bahasa sindiran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan dalam teks video animasi *Tekotok* ini akan dibahas dalam bab pembahasan ini. Penelitian ini membahas gaya bahasa sindiran yang terbagi menjadi 6 kategori sindiran. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Kondangan Nutup Jalan

Video animasi *Tekotok* yang berjudul "Kondangan Nutup Jalan" ini di *upload* per tanggal 8 Juni 2023. Latar belakang dari pada judul tersebut dari kebiasaan beberapa oknum masyarakat Indonesia yang menggunakan jalanan umum untuk dijadikan sebagai tempat kondangan pernikahan mereka, karena keterbatasan lahan sehingga menggunakan jalan sebagai pilihan. Hal tersebut tentu memberikan dampak bagi pengguna jalan sehingga harus mencari jalan lain. dalam video *tekotok*, digambarkan dua orang sepasang suami istri yang hendak melahirkan kesulitan mencari jalan menuju ke rumah sakit karena terhalang kondangan orang.

Pemilihan diksi dalam kalimat yang mengandung sindiran, seperti penggunaan kata "bego", bertujuan untuk menyampaikan penilaian negatif terhadap tindakan atau karakter seseorang. Kata ini mengekspresikan kebodohan dan diulang untuk memperkuat sindiran tersebut. Selain itu, konteks sosial memungkinkan penggunaan gaya bahasa ini untuk mengekspresikan kekecewaan atau ketidakpuasan secara tidak langsung.

Penggunaan kalimat seperti "hak bagi semua orang tanpa terkecuali" menunjukkan prinsip kesetaraan, tetapi disampaikan dengan ironi untuk menyoroti ketidaksesuaian antara idealisme dan kenyataan. Diksi informal seperti "bro" menambah nuansa akrab namun juga ironis.

Kalimat lain, seperti "bodohnya kita", menyiratkan kritik terhadap tindakan yang dianggap tidak rasional. Pernyataan yang diiringi kata "jelas2" menekankan ketidakmampuan melihat sesuatu yang seharusnya

jasas. Ironi muncul dalam pernyataan tentang hak yang dimiliki tetapi tidak dimanfaatkan, serta dalam ungkapan keheranan terhadap tindakan yang tidak masuk akal.

Dalam konteks sosial, penggunaan ironi membantu menyampaikan kritik terhadap harapan atau ekspektasi yang tidak realistis. Kalimat seperti "besok2 kalo mau hamil lagi kabarin lahirnya kapan" menyindir harapan yang terlalu tinggi. Di sisi lain, ungkapan "ngerti gak sih" menunjukkan keheranan terhadap ketidakpahaman orang lain.

Secara keseluruhan, kalimat-kalimat ini menggunakan gaya bahasa sindiran dan ironi untuk mengekspresikan kekecewaan atau kritik terhadap perilaku yang dianggap tidak bijak, dengan penekanan pada ketidaksesuaian antara harapan dan realitas dalam konteks sosial dan kultural.

2. Review SJW Ft. @Stevanyoung

Video animasi *Tekotok* yang berjudul "Review SJW Ft. @Stevanyoung" di upload per tanggal 4 Juni 2023. Pengambilan judul tersebut dilatarbelakangi oleh SJW (*Social Justice Warrior*) dalam bahasa Indonesia disebut dengan "Pejuang Keadilan Sosial" yang menjadi bahan perbincangan di media sosial karena mereka sering merusuh melalui kolom komentar.

Terutama bagi para publik figur atau konten kreator yang ada di media sosial. oleh karena itu, melalui video animasi *Tekotok* yang berkolaborasi dengan Stevansyoung ini adalah sebagai bentuk sindiran keras untuk para SJW atau pejuang keadilan sosial.

Dalam video animasi, frasa "versi lama" menunjukkan penilaian negatif terhadap versi sebelumnya, sedangkan pernyataan tentang isu minoritas menyiratkan sinisme terhadap topik yang dianggap kurang penting. Kalimat ini mengandung kritik tersembunyi dan bertujuan untuk mengungkapkan ketidaksetujuan.

Pernyataan tentang campur tangan dalam urusan pribadi menunjukkan kritik terhadap versi sekarang yang dianggap terlalu jauh. Sinisme di sini menyoroti pentingnya menghormati privasi.

Penggalan teks lain, seperti "tidak akan pernah berhenti menyerang," menggambarkan perilaku agresif dengan sinisme yang menekankan ketidakwajaran

SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dilakukan maka adapun saran-saran yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam memperkaya referensi tentang perbedaan kosakata bahasa Melayu-

tindakan tersebut. Kalimat ini menciptakan kesadaran akan batas-batas etika dalam interaksi sosial.

Akhirnya, frasa "yang menarik dari produk satu ini" menyiratkan bahwa pembicara meragukan nilai produk tersebut. Pernyataan tentang fitur auto koreksi menunjukkan bahwa fitur itu sebenarnya biasa saja. Sinisme di sini mengajak penonton untuk mengevaluasi nilai produk secara kritis.

3. Nyalip Motor Floger

Pemilihan diksi dalam data ini menonjolkan unsur sindiran dengan menggunakan bahasa informal, ironi, dan hiperbola untuk mengkritik ketidaksesuaian antara pernyataan dan tindakan.

"Gak berniat": Menyiratkan ketidakjujuran, menunjukkan perbedaan antara klaim dan tindakan nyata.

"Mengganggu kehidupan orang lain": Menegaskan ketidaksesuaian klaim dengan kenyataan.

"Pispulaip yagesya": Sebuah mantra yang menambah unsur aneh dan parodi pada budaya lokal.

"Pokoknya dikita nih" & "drama2 lucu yagesya": Bahasa slang yang menambah kesan santai dan menyindir situasi tidak autentik.

"Setingan": Menunjukkan sesuatu yang palsu atau telah dirancang sebelumnya.

"Pemberi cuan" & "penonton setia": Menyoroti fokus materialistik di balik ungkapan kasih sayang.

Adapun tujuan Sindiran dalam video ini yaitu Mengkritik stereotip, ketidaktulusan, dan pandangan materialistic, Menyoroti ketidaksesuaian antara klaim dengan realitas melalui ironi dan hiperbola, Menggunakan gaya bahasa informal dan slang untuk membuat kritik lebih ringan namun tetap mengena.

Jadi data tersebut adalah bentuk sindiran ironi yang dikemas dalam gaya bahasa santai, menyoroti konflik antara pernyataan ideal dan realitas sebenarnya. Sindiran ini menekankan unsur ketidakjujuran, hiperbola, dan ketidakautentikan dalam tindakan atau ucapan tertentu.

4. Si Paling Masuk Surga

Video animasi "Si Paling Masuk Surga" dari Tekotok memuat sindiran yang berfokus pada perilaku religiusitas yang terkesan pamer dan tidak sepenuhnya tulus. Dalam latar bulan Ramadan, video ini mengangkat dua karakter utama: satu yang rajin beribadah dan satu yang menjadi saksi atas kelakuan religius dari temannya. Berikut pembahasan dan analisis berdasarkan data dialog yang disampaikan

Indonesia. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti variasi bahasa yang digunakan siswa. Diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat memodifikasi metode yang telah digunakan agar dapat melahirkan hasil penelitian yang lebih bervariasi lagi. Bagi pendidik penelitian ini dapat menjadi sebagai bahan evaluasi dalam berkomunikasi kepada siswa sehingga lebih

memperhatikan bahasa yang mudah dimengerti pada saat berkomunikasi dengan siswa.

Sindiran dalam video ini ditampilkan dengan menggunakan humor ironi dan sarkasme. Dialog antara kedua karakter memperlihatkan sindiran terhadap perilaku seseorang yang pamer dalam kebaikan tetapi belum sepenuhnya konsisten dalam menjalani prinsip agamanya.

Si PMS/1: *"Oh gitu (anjirr) apaan nih, waduh gila berat banget nih berat3"* (0.13-0.16). Dialog ini diiringi adegan visual karakter 1 yang tertimpa batu besar bertuliskan "amalan baik." Sindiran ini mengarah pada beban moral yang dirasakan oleh orang lain karena perilaku religius yang terlalu berlebihan atau ditunjukkan secara terang-terangan. Hal ini menyiratkan bahwa pamer kebaikan dapat menjadi tekanan sosial bagi orang di sekitarnya.

Si PMS/2: *"Anjirr nambah lagi, aduh2 gakuat2 tolong2 gakuat2"* (0.32-0.36). Ujaran ini memperkuat sindiran sebelumnya dengan menunjukkan ekspresi kelelahan karakter 1. Adegan visual menggambarkan karakter tersebut memikul beban dari amal kebaikan karakter 2. Dialog ini adalah sindiran satire yang menyampaikan pesan bahwa amal ibadah seharusnya dilakukan secara ikhlas, bukan sebagai alat untuk menunjukkan superioritas.

Si PMS/3: *"Wanjirr, udah3 tolong2 udah"* (0.44-0.46). Kata-kata ini adalah ekspresi ketidakmampuan karakter 1 atas beban kebaikan yang ditampilkan oleh karakter 2. Sindiran ini mengkritik perilaku religius yang terkesan memaksakan nilai-nilai pada orang lain, sehingga menciptakan tekanan yang tidak perlu.

5. Hukuman Is Dead

Pemilihan diksi "Ringkasan Pembahasan Pemilihan Diksi dan Sindiran Satire. Adapun diksi utama di video ini yaitu:

- 1) "Didiskon": Mengibaratkan pengurangan hukuman seperti diskon barang, menunjukkan ketidakseriusan hukum.
- 2) "Dikandangin": Mengonotasikan hukuman sebagai tindakan merendahkan, seperti mengurung hewan.
- 3) "Top up" dan fasilitas (AC, Wi-Fi, dll.): Menunjukkan absurditas fasilitas mewah di penjara, menyindir sistem hukum yang lunak.
- 4) "Di Bali": Ironi tempat indah untuk orang yang seharusnya dihukum.
- 5) "Selamat Pak" dan "Dapat WC Duduk": Menyindir perlakuan istimewa yang tidak layak dirayakan dalam konteks hukum.

Tujuan Sindiran di video ini yaitu penyampaian tentang kritik sosial dan hukum, menyoroti ketidakadilan, penyalahgunaan kekuasaan, dan sistem hukum yang tidak konsisten. Kemudian efek humor dan refleksi, humor digunakan untuk menghibur

sekaligus mendorong audiens berpikir lebih dalam. Kemudian penyampaian aman, sindiran satire menghindari konfrontasi langsung sambil menyampaikan pesan tajam.

Jadi pemilihan diksi yang digunakan dalam animasi Tekotok bertujuan menyampaikan kritik tajam terhadap sistem hukum dan ketidakadilan sosial. Humor dan ironi membantu pesan lebih menarik, mudah diingat, dan mengundang diskusi mendalam.

6. Tutorial Biar Gak Sirik

Dalam video yang berjudul Tutorial biar gak sirik ada pemilihan diksi kata-kata seperti "goblok", "duit ada, otak kagak", atau "buta kali" mengandung penghinaan tajam yang diiringi sarkasme, menonjolkan kekurangan seseorang dengan cara kasar tetapi lucu. Kemudian frasa seperti "mendadak agamis" atau "solusi pamungkas adalah mati" menggunakan ironi dan absurditas untuk menyindir perilaku atau situasi tertentu.

Ada konteks humor dan sindiran yang terkandung dalam video ini yaitu:

- 1) Sarkasme digunakan untuk mengkritik perilaku seperti ketidakpedulian, keborosan, atau ketidaktulusan, dengan menyampaikan kritik yang lucu tetapi menyakitkan.
- 2) Satire menyoroti isu sosial, seperti materialisme, ketidakotentikan religius, atau ketidakproduktifan, dengan pendekatan humor gelap dan solusi ekstrem.

Tujuan dari penggunaan sindiran tersebut mengajak penonton merenungkan kritik sosial yang disampaikan, dengan cara menggunakan humor untuk menyoroti absurditas dalam kebiasaan atau pandangan tertentu. Kemudian menyampaikan kritik tajam terhadap situasi atau perilaku secara ringan namun tetap berkesan.

Jadi video animasi ini menunjukkan bagaimana animasi Tekotok memadukan humor dan kritik sosial, sehingga dapat menghibur sekaligus memancing refleksi bagi penontonnya.

7. Komentar Juri

Video animasi berjudul "Komentar Juri" merupakan parodi dari salah satu segmen acara pencarian bakat penyanyi di televisi. Dalam video ini, berbagai dialog yang disampaikan karakter-karakternya memiliki elemen sindiran yang cerdas, dengan menggunakan gaya bahasa seperti ironi dan satire untuk menyampaikan kritik secara humoris. Berikut ini adalah hasil pembahasan per bagian:

1) Gaya Bahasa Ironi dalam Dialog

Ironi digunakan untuk menyampaikan sesuatu dengan makna yang bertentangan dengan ucapan yang terlihat. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan lucu sekaligus menyindir. Contohnya:

- a. KJ/1: "Suara emas 25 karat dari Alejandro Akuna" (0:31-0:34).

Kalimat ini menggunakan ironi untuk menyampaikan kritik tersirat terhadap kualitas suara peserta yang sebenarnya tidak sesuai dengan julukan "emas 25 karat."

- b. KJ/2: "Saya tuh ampe gemeteran loh ampe kebelet pipis. Saking bagusnya emas" (0:37-0:39).
Ironi ini menegaskan bahwa pujian "saking bagusnya" adalah kebalikan dari kenyataan.

2) Gaya Bahasa Satire dalam Dialog

Satire digunakan untuk menyampaikan kritik sosial atau pandangan tajam dengan cara yang jenaka, sering kali menyentuh hal sensitif namun tetap menghibur, contoh: KJ/3-4: "Jadi ndro jujur suara kamu tuh mengingatkan aku sama almarhum bapak aku" (1:03-1:06). "Semasa dia hidup aku tuh benci banget sama dia" (1:09-1:11).
Satire di sini menyindir perasaan ambigu terhadap seseorang atau sesuatu dengan cara yang tidak langsung.

KJ/12: "Kamu nyanyi depan produser dan kuping mereka semua berdarah. Gara-gara suara kamu" (1:54-1:57).
Kalimat ini secara sarkastis menggambarkan bahwa kualitas suara peserta jauh di bawah standar hingga membuat pendengar "menderita."

3) Sindiran yang Mengandung Humor Tajam

Beberapa ujaran mengombinasikan humor dengan kritik tajam, menciptakan suasana lucu sekaligus menyentil realitas, seperti "Iya merinding suara kamu tuh semenakutkan itu" (1:43-1:45).
Kalimat ini memberikan sindiran tajam dengan mengubah makna "merinding" dari positif menjadi negatif. Kemudian "Di dunia yang nggak ada orangnya" (2:05). Ucapan ini menyindir ironi pujian bahwa suara peserta cocok hanya untuk tempat tanpa pendengar.

4) Kombinasi Sindiran dan Penggambaran Situasi Absurd

Sindiran yang menggambarkan situasi tidak masuk akal atau berlebihan menambah elemen komedi: KJ/11: "Aku takut kalo suara kamu kedengaran sama produser music, aku dan musisi lain bakal kehilangan job" (1:48-1:51).

Kalimat ini mengandung hiperbola untuk menyindir bahwa suara peserta dianggap "mengancam" industri musik. KJ/19: "Gara-gara speaker kita ini sember banget

suaranya" (2:21-2:23).

Kalimat ini menyindir kualitas teknis yang mungkin sebenarnya bukan masalah utama.

Jadi video animasi "Komentar Juri" berhasil memanfaatkan gaya bahasa ironi dan satire untuk menciptakan parodi yang menghibur sekaligus menyentil. Melalui percakapan yang penuh sindiran, video ini tidak hanya mengkritik kualitas suara peserta secara humoris, tetapi juga menyinggung fenomena pencarian bakat di televisi dengan cara kreatif. Kombinasi humor, kritik sosial, dan situasi absurd menjadikan video ini menarik sekaligus reflektif.

8. Cewek Minta Maaf

Video animasi "Cewe Minta Maaf" dari Tekotok menyajikan unsur sindiran sosial yang kuat, terutama terhadap fenomena wanita yang dianggap sulit untuk meminta maaf. Video ini menggunakan elemen humor, ironi, dan sindiran untuk menyampaikan kritik sekaligus memberikan pesan moral. Berikut ini adalah pembahasan dan analisis dari dialog-dialog utama dalam video tersebut:

1) Gaya Bahasa Sindiran Sosial

Video ini mengangkat isu wanita yang enggan meminta maaf sebagai topik utama. Beberapa dialog dengan sindiran sosial mencerminkan fenomena ini:

CMF/1: "Supaya kalian gedanya gak kurang ajar" (0:56-0:58).

Dialog ini berfungsi sebagai sindiran langsung kepada generasi muda, khususnya perempuan, agar memiliki etika dan tanggung jawab sejak dini. Ujaran ini menyiratkan bahwa kebiasaan tidak meminta maaf bisa menjadi karakter negatif di masa depan.

CMF/2: "Lololololo anak-anak ceweknya mana? Tadi ada" (1:11-1:13). Kalimat ini menggunakan humor untuk menyindir sikap menghindar atau lari dari tanggung jawab yang sering kali diasosiasikan dengan stereotip tertentu.

2) Kritik terhadap Budaya Enggan Minta Maaf

Sindiran dalam video ini juga diarahkan pada ketidakmauan untuk meminta maaf, yang digambarkan secara hiperbolis dan humoris:

CMF/4: "Lu minta maaf anjinggg" (2:21-2:22).

Ujaran ini menampilkan emosi yang dilebih-lebihkan sebagai respons terhadap seseorang yang tidak mau mengakui kesalahan. Hal ini menyoroti frustrasi terhadap sikap tidak bertanggung jawab.

CMF/5: "Minta maaf lu .. eh" (2:38-2:39).

Dialog ini menggambarkan perjuangan simbolis

seorang wanita untuk akhirnya meminta maaf, yang digambarkan secara komikal.

3) Hiperbola dan Komedi untuk Menekankan Pesan

Penggunaan hiperbola dalam beberapa dialog menambah elemen komedi sekaligus mempertegas pesan moral:

CMF/6: "Rekor dunia baru, telah terpecahkan" (2:40-2:42). Kalimat ini secara sarkastis menyatakan betapa jaranganya wanita (dalam konteks stereotip yang disorot) meminta maaf hingga diibaratkan sebagai rekor dunia.

CMF/7: "Selamat kepada mbak Dewi, wanita pertama yang berhasil mengucapkan" (2:49-2:52).

Ujaran ini menegaskan ironi dari kondisi yang disorot, yaitu bahwa meminta maaf dianggap sebagai pencapaian besar.

4) Pesan Moral dan Kritik Sosial

Video ini menyampaikan pesan moral bahwa meminta maaf bukanlah tindakan yang merendahkan, melainkan bentuk tanggung jawab dan penghormatan terhadap orang lain. Sindiran dalam video ini tidak hanya ditujukan kepada wanita secara umum, tetapi juga kepada siapa saja yang merasa enggan meminta maaf atas kesalahan yang diperbuat.

Video animasi "Cewe Minta Maaf" berhasil menyampaikan kritik sosial melalui sindiran yang ringan, hiperbola, dan humor. Meski menggunakan gaya bercanda, video ini mengangkat isu penting tentang etika dan tanggung jawab dalam hubungan sosial. Dengan menjadikan stereotip wanita yang sulit meminta maaf sebagai topik utama, video ini mengajak penontonnya untuk merefleksikan pentingnya sikap rendah hati dan pengakuan atas kesalahan.

9. Legenda Anak IT

Pemilihan Diksi dalam Sindiran Satire pada Data "Agus Sang Anak IT"

1) Diksi Utama dan Kesan yang Dibawa

"Agus": Nama generik yang mewakili tokoh umum, menciptakan kesan representasi generik atau karakter stereotipikal.

"Anak IT": Merujuk pada seseorang di bidang teknologi informasi, sering digunakan untuk menyindir pandangan berlebihan terhadap keahlian pekerja IT.

"Mukjizat": Biasanya terkait dengan hal luar biasa, penggunaannya dalam konteks "anak IT" menghadirkan ironi yang menyindir klaim berlebihan.

"Unik": Menonjolkan keanehan klaim melalui efek hiperbola yang mendukung elemen sindiran.

2) Sindiran dalam Struktur Kalimat

Kalimat "Legenda mengatakan bahwa Agus sang anak IT memiliki mukjizat yang sangat unik" menggabungkan elemen sindiran melalui:

- "Legenda mengatakan": Membangun kesan penting, tetapi segera dibantah oleh klaim irasional tentang "anak IT" dan "mukjizat".
- Ironi: Bertentangan antara deskripsi yang megah dengan kenyataan profesi IT yang rasional.

3) Tujuan Pemilihan Diksi

- Mengkritik stereotip: Menyindir anggapan bahwa pekerja IT selalu memiliki keahlian luar biasa.
- Menonjolkan ironi: Klaim seperti "mukjizat" atau "level setingkat dewa" digunakan untuk menunjukkan ekspektasi yang tidak realistis.
- Mengeksplorasi kontradiksi: Konsep seperti "sentuhan kecil" yang menghasilkan hasil besar menggarisbawahi ketidaklogisan klaim tersebut.

4) Sindiran dalam Hiperbola dan Ironi

- "Menempuh pendidikan selama bertahun-tahun untuk berada di level setingkat dewa": Mengkritik usaha besar yang tidak sebanding dengan klaim berlebihan.
- "Cuma butuh sedikit sentuhan": Memperkuat ironi melalui gambaran usaha minimal yang dianggap menghasilkan hasil besar.

Jadi data ini menonjolkan sindiran melalui pemilihan diksi yang memperkuat ironi dan hiperbola. Dengan mengeksplorasi ekspektasi berlebihan terhadap profesi "anak IT", data ini mengkritik stereotip dan pandangan tidak realistis, sekaligus mengundang pembaca untuk berpikir kritis terhadap klaim-klaim tersebut.

10. Naro Stiker

Video animasi "Naro Sticker" dari Tekotok memuat unsur sindiran terhadap fenomena sosial dan politik, khususnya terkait praktik kampanye menjelang pemilihan umum. Video ini menggunakan humor, ironi, dan sarkasme untuk menggambarkan dinamika antara warga biasa dan partai politik. Berikut adalah pembahasan dan analisis dari data dialog yang ada dalam video:

1) Gaya Bahasa dan Unsur Sindiran

Sindiran dalam video ini diarahkan pada praktik kampanye yang sering kali mengabaikan etika, seperti memasang stiker atau poster tanpa izin pemilik rumah. Beberapa dialog menonjolkan hal ini:

NS/1: "Namanya naro stiker diem2 disingkat jadi nardidem" (0.37-0.40). Kalimat

ini adalah bentuk sindiran humoris terhadap praktik pemasangan stiker atau poster secara diam-diam, yang sering dilakukan oleh tim kampanye. Frasa *nardidem* (singkatan dari “naro stiker diem-diem”) memperkuat kesan tidak etis dan menggelitik secara komedi.

NS/2: “*Apakah aku harus videoin ini supaya viral? Tapi entar disomasi*” (0.46-0.48). Ujaran ini mengandung ironi dan kritik terhadap fenomena masyarakat yang mengandalkan media sosial untuk melawan tindakan tidak adil, namun juga merasa takut pada konsekuensi hukum seperti somasi. Dialog ini menggambarkan dilema warga biasa yang terjebak di antara ketidakadilan dan ketakutan.

2) Kritik Terhadap Politik dan Kampanye

Beberapa dialog dalam video juga menyindir praktik politik, termasuk ketidakjelasan visi dan misi para calon:

NS/3: “*Aku harus jadi tim suksesnya si abang sedot WC*” (0.56-0.58). Kalimat ini adalah sarkasme terhadap fenomena politik yang terkadang memunculkan calon dengan latar belakang absurd atau tidak sesuai. Hal ini menyindir situasi di mana masyarakat merasa bingung untuk mendukung calon dengan kriteria yang lebih masuk akal.

NS/4: “*Yang pentingkan visi misi abang sedot WC bagus ini bang*” (1.11-1.13). Ujaran ini menegaskan sarkasme terkait visi dan misi para calon yang sering kali dianggap kurang relevan atau hanya formalitas. Dialog ini menyiratkan bahwa warga lebih menghargai visi dan misi yang konkret daripada janji kosong.

3) Sindiran terhadap Intimidasi dan Ketakutan Hukum

Video ini juga mengangkat isu intimidasi yang sering dialami oleh warga terkait kegiatan kampanye:

NS/5: “*Bapak mau gak disomasi?*” (2.46)

Kalimat ini menyindir ancaman hukum (seperti somasi) yang digunakan sebagai alat intimidasi oleh pihak tertentu terhadap warga yang menolak atau protes terhadap tindakan yang tidak sesuai. Sindiran ini menyoroti ketidakadilan yang sering terjadi di tingkat masyarakat bawah.

4) Pesan Moral dan Kritik Sosial

Melalui sindiran dan humor, video ini mengkritik praktik kampanye politik yang tidak etis, intimidasi terhadap masyarakat, dan minimnya transparansi dalam politik. Pesan moral yang dapat diambil adalah pentingnya

menjalankan kampanye dengan cara yang menghormati hak warga, sekaligus mengajak masyarakat untuk lebih kritis terhadap praktik-praktik politik yang tidak sehat.

Video animasi “Naro Sticker” berhasil mengemas isu sosial dan politik dalam balutan komedi dan sindiran yang menghibur. Dengan mengangkat fenomena pemasangan stiker kampanye secara sembarangan dan intimidasi hukum terhadap warga, video ini menyampaikan kritik tajam terhadap praktik kampanye yang tidak etis. Humor yang digunakan membuat pesan moral lebih mudah diterima dan diingat oleh penonton.

KESIMPULAN

Hasil penelitian gaya bahasa sindiran yang dominan dari 10 teks video animasi tekotok adalah gaya Bahasa sindiran satire. Gaya bahasa sindiran satire lebih banyak digunakan karena pemilihan satire lebih familiar ditelinga Masyarakat Indonesia sehingga dapat menarik banyak penonton di media sosial. Strategi ini dilakukan oleh *creator* agar lebih pesan dan maksud tujuan, kritik, saran dapat tersampaikan dengan mudah. Fungsi satire memberikan penekanan ke telinga Masyarakat Indonesia melalui sindiran yang kasar agar isu yang dibawakan dalam konten video bisa menimbulkan emosi dan humor dalam video.

Kemudian gaya bahasa sindiran yang paling sedikit adalah gaya bahasa sindiran antifrasis dan inuendo. Karena kedua gaya bahasa sindiran tersebut terdengar asing ditelinga Masyarakat Indonesia dan kurang menarik perhatian. Oleh karena itu, kedua gaya bahasa sindiran tersebut jarang digunakan oleh *creator* tekotok dalam menanggapi isu yang menjadi trend untuk dijadikan bahan video.

DAFTAR RUJUKAN

- Alvira, Y. (2021). Gaya Bahasa Dan Fungsinya Dalam Cerpen Karangan Siswa Kelas Xi Lintas Minat Bahasa Sman 22 Surabaya Trinil Dwi Turistiani. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/47829/39920>
- Fadilah, Z. (2021). Diksi Dan Gaya Bahasa Dan Album Beberapa Orang Memaafkan Karya. Feast. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/40999>
- Keraf, G. (2023). Diksi dan Gaya Bahasa (Revisi). PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Marthen, R.P., & Poetra, Y.A. (2024). ANALISIS ISI PESAN SARKASME PADA ANIMASI TEKOTOK DI YOUTUBE. *MASSIVE: Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Nur Fitriyah, M. (2021). Bahasa Sarkasme Warganet Dalam Komentar Akun Instagram Puan Maharani Dan Dpr Ri.

- Nurgiyantoro, B. (2014). *Stilistika* (1 ed.). Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi, D. (2022). Majas Ironi dan Sarkasme pada Tokoh Kairi Tendou dalam Drama Jepang Koi Wa Tsudzuku Yo Doko Made Mo Episode 1-5 (Kajian Stilistika Pragmatik) Wulandari Muktiasih.
- Rahayu, P. (2013). Gaya Bahasa Satir Program “Sentilan Sentilun” Metro Tv. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/sulukindo/article/view/1436>
- Rahmiati, D. (2011). Satire Politik Dalam Lagu “Andai Ku Gayus Tambunan.” https://www.academia.edu/download/31563686/SATIRE_POLITIK_DALAM_LAGU.pdf
- Ratna, K. N. (2014). *STILISTIKA kajian puitika bahasa, sastra, dan budaya* (J. A. D. M. dan S. jack Supriyanto, Ed.; 2 ed.). Pustaka Pelajar.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik* (Vol. 64). Duta Wacana University Press.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Tarigan, G. H. (2021). *Pengajaran Gaya Bahasa* (Angkasa, Ed.; Revisi). CV. Angkasa.
- Waridah, E. (2014). Kumpulan Majas, Pantun, dan Peribahasa Plus Kesusastraan Indonesia. Ruang Kata. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Shafie, S.A., & Hashim, N.S. (2023). Teori Situasi Publik (STP): Mengungkap Isu Komunikasi WhatsApp di Malaysia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*.
- Summaryanto, E., & Ibrahim, M. (2023). KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA DALAM BINGKAI TEORI-TEORI ADAPTASI. *Nusantara Hasana Journal*.
- Faridah, F., Ruslan, R., Muhammad Said, N., & Yusuf, M. (2023). Teori Komunikasi Dalam Perspektif Komunikasi Islam. *RETORIKA: Jurnal Kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam*.
- Shafie, S.A., & Hashim, N.S. (2023). Teori Situasi Publik (STP): Mengungkap Isu Komunikasi WhatsApp di Malaysia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*.
- Fajriani, M.D., & Nursholih, S. (2023). PENERAPAN MODEL KOMUNIKASI PEMASARAN AISAS DAN TEORI KOMUNIKASI HAROLD D. LASWELL PADA BOBOBOX BERSAMA DANIEL MANANTA. *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*.
- Kahardja, I.W. (2022). Strategi Komunikasi Mempertahankan Reputasi Organisasi dalam Manajemen Krisis dengan Menggunakan Teori Komunikasi Krisis Situasional. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*.
- Jaya, M., & Zahara, R. (2022). HIBURAN MEDIA (TEORI TEORI UNIVERSAL HIBURAN MEDIA , HIBURAN SEBAGAI MESIN EMOSI, HIBURAN SEBAGAI KOMUNIKASI, TEORI HIBURAN INTERAKSI). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*.
- Gustia, F.Y., & Irwansyah, I. (2022). Perkembangan aplikasi teori pelanggaran harapan dalam berbagai konteks komunikasi: tinjauan pustaka sistematis. *Jurnal Komunikasi Profesional*