

**FENOMENA KATA-KATA ‘*TOXIC* KONTEN KREATOR
GAMING’ TERHADAP ETIKA BERBAHASA BERDASARKAN
PRINSIP KESANTUNAN BERBAHASA**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh :

M. Fachriansyah

201320008



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Fenomena Kata-Kata *Toxic* Konten Kreator *Gaming* Terhadap Etika Berbahasa Berdasarkan Prinsip Kesantunn Berbahasa
2. Nama : M. Fachriansyah
3. NIM : 201320008
4. Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyetujui,
Palembang


Dr. Hastari Mayrita, M.Pd.

NIDN. 0201088504

Mengesahkan,

**Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa Indonesia,**


Dr. Hastari Mayrita, M.Pd.

NIDN. 0201088504

Dekan

Fakultas Sosial Humaniora,


Universitas Bina
Dalma
Fakultas Sosial Humaniora

Nuzsep Almigo, S.Psi., M.Si., Ph.D.

NIDN. 001209760

Tanggal lulus 12 Agustus 2024

HALAMAN PERSETUJUAN TIM KOMISI PENGUJI
FENOMENA KATA-KATA 'TOXIC KONTEN KREATOR GAMING'
TERHADAP ETIKA BERBAHASA BERDASARKAN PRINSIP
KESANTUNAN BERBAHASA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

pada

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Fakultas Sosial Humaniora

Universitas Bina Darma

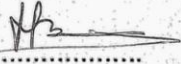
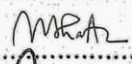

Oleh :

M. Fachriansyah

NIM 201320008

Skripsi ini telah diujikan tanggal 12 Agustus 2024 dan telah disempurnakan

Berdasarkan saran dan koreksi Tim Komisi Penguji

Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dr. Hastari Mayrita, M.Pd.		12 Agustus 2024
2. Dr. Margareta Andriani, M.Pd.		12 Agustus 2024
3. Ayu Puspita Indah Sari, M.Pd.		12 Agustus 2024

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : M. Fachriansyah

NIM : 201320008

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah saya ajukan untuk mendapatkan gelar sarjana baik di Universitas Bina Darma maupun di perguruan tinggi lain;
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia skripsi ini dilakukan pengecekan keasliannya menggunakan *plagiarism checker* serta diunggah ke internet, sehingga dapat diunduh publik secara daring;
5. surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 12 Agustus 2024

buat Pernyataan



M. Fachriansyah

M. Fachriansyah

201320008

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto: “Saya tidak percaya kebetulan, saya percaya rencana Tuhan”

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Skripsi ini saya persembahkan untuk Ayah (Ismail) dan Mama (Fitri Yanti) yang selalu memberikan kenyamanan, ketenangan, motivasi, doa terbaik, dan menyisihkan finansialnya, sehingga saya bisa menyelesaikan masa kuliah saya. Kalian sangat berarti bagi saya.
2. kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Rica Karnila. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung, ataupun menghibur dalam kesedihan, memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
3. teman-teman seangkatan 2020 Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia. Tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin saya sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, sedih, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah menghibur selama ini.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui etika berbahasa berdasarkan prinsip kesantunan berbahasa dan kata *toxic* konten kreator *gaming mobile legends* serta kolom komentar pemirsa siaran langsung. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik informasi arsip dan teknik dokumen. Teknik analisis data menggunakan metode analisis konten dengan reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan. Sumber data dalam penelitian ini yaitu bahasa yang digunakan *streamer* konten kreator dan pemirsa kolom komentar. Hasil penelitian ini ditemukan sebanyak 83 data, terdapat 43 data dari berbagai jenis Prinsip kesantunan berbahasa yang berupa 12 data maksim kebijaksanaan, 7 data maksim kedermawanan, 7 data maksim pujian, 1 data maksim kerendahan hati, 10 data maksim kesepakatan, 6 data maksim simpati. Terdapat juga data sebanyak 40 data dari berbagai jenis kata *toxic* konten kreator *gaming* yang berupa 18 data *hate speech*, 7 data *Cyberbullying*, 15 data *Abusive Language*. Prinsip Kesantunan Berbahasa maksim kebijaksanaan yang paling banyak ditemui dan kata *toxic* yang mengandung *hate speech*, walaupun banyak kata-kata *toxic* dengan ujaran kebencian yang diucapkan oleh *youtuber jangkric*. Tetapi banyak juga kata-kata bijaksana dari komentar pemirsa maupun *jangkric* sendiri, yang menunjukkan *streamer* dan komentar pemirsa masih memiliki etika yang baik yang patut dicontoh oleh semua orang.

Kata Kunci: Bahasa, Kesantunan Berbahasa, *Toxic*, *Youtube*, *Mobile Legends*

ABSTRACT

This study aims to determine language ethics based on the principle of politeness of language and toxic words of mobile legends gaming content creators and the comment column of live broadcast viewers. This research method is qualitative with a descriptive approach. Data collection techniques use archival information techniques and document techniques. Data analysis techniques use content analysis methods with data reduction, data presentation and conclusion drawing. The data sources in this study are the language used by content creator streamers and comment column viewers. The results of this study found 83 data, there were 43 data from various types of politeness principles in the form of 12 data maxims of wisdom, 7 data maxims of generosity, 7 data maxims of praise, 1 data maxim of humility, 10 data maxims of agreement, 6 data maxims of sympathy. There are also 40 data from various types of toxic words of gaming content creators in the form of 18 data hate speech, 7 data Cyberbullying, 15 data Abusive Language. The Principle of Language Politeness, the most frequently encountered maxim of wisdom and toxic words that contain hate speech, although there are many toxic words with hate speech uttered by the YouTuber Jangkric, there are also many wise words from viewer comments and Jangkric himself, this shows that streamers and viewer comments still have good ethics that can be emulated by everyone.

Keywords: Language, Language Politeness, Toxic, Youtube, Mobile Legends

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini berjudul **“Fenomena Kata-Kata ‘Toxic Konten Kreator Gaming’ Terhadap Etika Berbahasa Berdasarkan Prinsip Kesantunan Berbahasa”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar akademik Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Bina Darma Palembang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan masukan dari berbagai pihak berupa kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan serta dorongan penuh cinta dari berbagai pihak, baik berupa dukungan doa maupun material. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung.

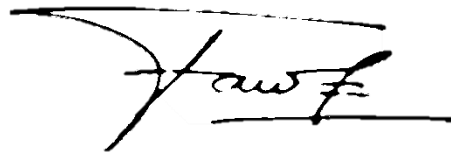
1. Prof. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. sebagai Rektor Universitas Bina Darma.
2. Bapak Nuzsep Almigo, S.Psi., M.Si., P.h.D. sebagai Dekan Fakultas Sosial Humaniora Universitas Bina Darma.
3. Orang Tua tercinta, ayah Ismail dan mama Fitri Yanti, yang selalu hadir dengan cinta, doa dan merupakan kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus belajar dan tetap kuat ketika menghadapi situasi tersulit sekalipun.
4. Ibu Dr. Hastari Mayrita, M.Pd. Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa sekaligus sebagai Dosen Pembimbing yang banyak membantu, memberikan saran dan semangat, walaupun berkali-kali revisi Ibu tetap sabar, tanpa dukungan dan bimbingan dari Ibu penyelesaian skripsi ini mungkin tidak akan tercapai dengan baik, terima kasih Ibu.

5. Dosen Penguji, Ibu Dr. Margareta Andriani, M. Pd. Dan Ibu Ayu Puspita Indah Sari, M.Pd. yang telah memberikan saran pada penelitian ini sehingga penelitian ini menjadi lebih baik.
6. Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universtas Bina Darma Palembang.
7. Segenap Staf administrasi di Universitas Bina Darma Palembang yang telah memberikan perkuliahan dan pelayanan terbaik kepada saya.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2020 jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia yang hebat terima kasih sudah saling mendukung.
9. Pihak lain yang tidak dapat penulis ucapkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bidang pendidikan terutama Pendidikan Bahasa Indonesia serta dapat dikembangkan lagi lebih lanjut.

Palembang, 12 Agustus 2024

Penulis,



M. Fachriansyah

NIM 20132008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN TIM KOMISI PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Pengertian <i>Toxic</i>	11
B. Konten Kreator	11
C. <i>Mobile Legends</i>	15
D. Kesantunan Berbahasa.....	17
E. Kajian Penelitian Relevan.....	20

F. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Metode Penelitian	24
B. Sumber Data dan Data Penelitian	24
C. Teknik Pengumpulan Data	24
D. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	28
A. Hasil Penelitian.....	28
B. Pembahasan	30
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	43
A. Simpulan.....	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kodefikasi Kata <i>Toxic</i> dan Prinsip Kesantunan Berbahasa	48
---	-----------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	23
Gambar 2. Diagram Kesantunan Berbahasa	28
Gambar 3. Diagram Kata <i>Toxic</i>	29
Gambar 4. CB01	32
Gambar 5. CB02	32
Gambar 6. KJ01	34
Gambar 7. KJ03	35
Gambar 8. PJ01	37
Gambar 9. PJ02	37
Gambar 10. PJ03	37
Gambar 11. KP01	39
Gambar 12. KP02	39
Gambar 13. SP01	40
Gambar 14. SP03	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kodetifikasi Data	48
Lampiran 2 Data <i>Screenshot</i> Kata-Kata <i>Toxic</i>	49
Lampiran 3 Tautan Video dan Tautan <i>Google Drive</i>	52
Lampiran 4 Surat Tugas	53
Lampiran 5 Surat Keputusan Pembimbing	54
Lampiran 6 Surat Kelulusan Proposal	55
Lampiran 7 Formulir Perbaikan Proposal.....	56
Lampiran 8 Lembar Konsultasi	57
Lampiran 9 Formulir Perbaikan Seminar Hasil	58
Lampiran 10 Surat Lulus Ujian Seminar Hasil	59
Lampiran 11 LoA Publikasi Ilmiah	60
Lampiran 12 Cek Plagiarisme	61
Lampiran 13 Persetujuan Publikasi Jurnal	62
Lampiran 14 Formulir Kelayakan Jilid.....	63
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	64