

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai deiksis sebenarnya sudah dilakukan sebelumnya, namun untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, peneliti melihat tiga penelitian. Pertama, penelitian yang menganalisis cerpen “Senyum karyamin” yang ditulis oleh Chelfia Luthfi Intan Pratiwi dan Asep Purwo Yudi Utomo mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Kedua, penelitian yang menganalisis deiksis wacana pada *podcast* Deddy Corbuzier dan relevansinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP ditulis oleh Marisa Andriana mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Ketiga, penelitian dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purwokerto, mahasiswa UMP melakukan penelitian terhadap deiksis dalam percakapan pada *talkshow* satu jam lebih dekat, mahasiswa ini bernama Silvia Nofitasari. Pada tiga penelitian memiliki perbedaan yang bisa dilihat sebagai berikut:

1. Deiksis dalam Cerpen “Senyum Karyamin” Karya Ahmad Tohari sebagai Materi Pembelajaran dalam Bahasa Indonesia

Penelitian ini data yang dianalisis berupa dokumen dengan bentuk kalimat yang mempunyai deiksis pada cerpen “Senyum Karyamin” karya Ahmad Tohari. Data yang sudah didapat akan dianalisis dengan melalui tabel-tabel yang kemudian dilakukan analisis deiksis sesuai distribusinya. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang dipakai yaitu teknik analisis data model Miles dan Huberman, teknik

yang memiliki beberapa tahap sebagai berikut, pertama data *reduction* (reduksi data), kedua data *display* (penyajian data), dan ketiga *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan). Hasil dari penelitian deiksis cerpen “Senyum Kayamin” pada kajian pragmatik terdapat beberapa jenis deiksis diantaranya deiksis persona, tempat, waktu, wacana, dan sosial, yang masing masing ditemukan empat deiksis persona, dua deiksis tempat, tiga deiksis waktu, empat deiksis wacana dan dua deiksis sosial.

2. Deiksis dalam Wacana podcast Deddy Corbuzier Bersama Menteri Ketenagakerjaan dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP

Penelitian ini untuk data dan sumber data berbeda, jika penelitian ini data terbagi menjadi empat data yaitu data materialnya yaitu tayangan *podcast* Deddy Corbuzier bersama Menteri Ketenagakerjaan pada 14 Oktober 2020, sedangkan objek formalnya yaitu bentuk-bentuk dan fungsi deiksis untuk subjek dalam penelitian ini yaitu Deddy Corbuzier dan Menteri Ketenagakerjaan. Data primer dalam penelitian ini tuturan *podcast* Deddy Corbuzier bersama Menteri Ketenagakerjaan yang mengandung deiksis. Data sekundernya yaitu *literature* dan jurnal yang relevan. Sumber data penelitian ini yaitu tayangan *podcast* Deddy Corbuzier bersama Menteri Ketenagakerjaan pada 14 Oktober 2020 dalam media sosial *YouTube*.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik simak dan teknik catat dan keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data. Analisis data temuan dilakukan dengan teknik padan. Hasil yang didapat dalam penelitian

ini yaitu 18 deiksis persona, 3 deiksis tempat, 11 deiksis waktu, 6 deiksis sosial dan 21 deiksis wacana.

3. Penggunaan Deiksis dalam Percakapan pada acara *Talkshow* Satu Jam Lebih Dekat di Stasiun Televisi TVONE Episode, Maret 2015

Penelitian ini data yang diambil adalah tuturan yang disampaikan oleh tokoh yang hadir dalam acara *talkshow* “Satu Jam Lebih Dekat” di *TVONE* yang memiliki deiksis. Sumber data pada penelitian ini adalah tokoh-tokoh yang hadir dalam acara *talkshow* “Satu Jam Lebih Dekat” berjumlah empat episode yaitu diambil pada bulan Maret 2015. Deiksis yang ditemukan hanya deiksis persona, deiksis waktu dan deiksis ruang. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu 384 deiksis persona, 31 deiksis waktu dan 49 deiksis ruang.

B. Deiksis

1. Pengertian Deiksis

Menurut Andriana (2018:49), deiksis merupakan suatu gejala semantis yang terdapat pada kata atau kontruksi yang acuannya dapat ditafsirkan sesuai dengan situasi pembicaraan dan menunjuk pada sesuatu di luar bahasa seperti kata tunjuk, pronominal dan sebagainya. Menurut Kunjana (2019:205-206), bahwa deiksis menjadi salah satu dari fenomena pragmatik yang membicarakan kaidah-kaidah penunjukan, baik menunjuk waktu, tempat dan orang dengan penentunya adalah konteks. Menurut Suhartono (2020:15-16), deiksis merupakan sebutan atau acuan oleh suatu indikator (ungkapan deiksis) dengan acuan yang berubah-ubah, berpindah-pindah, atau berganti-ganti. Jenis indeksikal bergantung pada jenis

deiksis. Berdasarkan pengertian deiksis dari beberapa para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa deiksis merupakan kaidah penunjukan terhadap kata yang arah rujukannya tidak tetap, arahnya tidak jelas dalam menunjuk pada suatu waktu, tempat, dan orang. Jenis deiksis itu tergantung konteks yang sedang dituturkan. Menurut Andriana (2018) dan Kunjana (2019), jenis deiksis ada lima yaitu deiksis persona, deiksis waktu, deiksis tempat, deiksis wacana dan deiksis sosial.

2. Jenis-jenis Deiksis

a. Deiksis Persona/ Orang

Menurut Andriana (2018:49), deiksis persona merupakan yang memberikan referensi kepada orang atau pemeran dalam peristiwa berbahasa. Deiksis persona mengacu kepada kata ganti orang (Promina persona), yaitu orang pertama, orang kedua, orang ketiga, baik secara tunggal maupun jamak yang digunakan. Kategori persona pertama mengacu pada diri sendiri seperti saya, aku, kami, serta nama orang. Kategori persona kedua yaitu mengacu kepada kamu, engkau, mereka, anda dan lain sebagainya dan yang termasuk dalam kategori persona ketiga yaitu kepada orang yang tidak berada dalam peristiwa tindak tutur seperti dia, mereka, saudara itu, bapak itu dan lain sebagainya.

Contoh:

- (1) Dokter: “Apakah **anda** merasa nyeri dibagian perut Bu?”
Pasien Senny: “Yah merasa nyeri sekali”

Kata **anda** merupakan kata yang arah rujukannya tidak ditentukan, sehingga termasuk deiksis persona karena kata anda adalah kata ganti seseorang yang sedang

dituturkan. Pada contoh data (1) kata Anda merujuk pada pasien Sendy yang sedang memeriksakan perutnya yang nyeri. Kata anda dalam sudut pandang merupakan sudut pandang orang ke 2 tunggal sama halnya dideiksis yang tergolong dalam deiksis persona 2 tunggal.

b. Deiksis Waktu

Menurut Andriana (2018:50), deiksis waktu yaitu deiksis yang menunjukkan waktu yang dimaksudkan dalam tuturan, untuk menemukan waktu yang dimaksud dibutuhkan titik pusat deiksis seperti sekarang, pada saat itu, kemarin, besok, tadi dan lain sebagainya. Menurut Sulistyono dan Kustryono (2022) bahwa waktu terdapat waktu masa lampau, kini dan yang akan datang. Masa lampau yaitu masa dimana peristiwa itu telah terjadi beberapa waktu lalu dan sebelum tuturan terjadi, Masa kini yaitu masa dimana peristiwa itu sedang terjadi dan tuturan sedang berlangsung sedangkan masa yang akan datang yaitu masa dimana peristiwa atau kegiatan baru akan berlangsung setelah tuturan terjadi.

Contoh:

(2) *“Tadi ibu pergi ke sebuah tempat dimana aku dibesarkan”*

Kata **tadi** termasuk deiksis karena kata **tadi** yaitu kata yang arah rujukannya tidak ditentukan. Kalimat di atas merujuk ke waktu sebelum dituturkannya kata itu, yakni kata yang diucapkan tidak terlalu lama atau beberapa menit lalu bisa saja Kata **tadi** 5 jam lalu maupun 5 menit yang lalu, sehingga kata tadi termasuk deiksis waktu lampau.

c. Deiksis Tempat

Menurut Sebastian Dwiyan dkk (2019), deiksis tempat adalah katagori deiksis yang merujuk pada tempat lokasi penutur berada, ini diperlukan untuk menentukan lokasi sebuah objek. Tempat sebuah objek yang ditunjukkan oleh sebuah kata deiksis yang berdasarkan sipenutur berada.

Contoh:

(3) “Lina berada **di belakang** sedang makan dia”

Kata **di belakang** merupakan deiksis karena kata yang rujukannya tidak jelas arahnya kemana, kata **di belakang** itu luas bisa saja merujuk kearah kebun, sungai, taman dan lain sebagainya. Maksud dari tuturan di atas merujuk kearah dimana tempat yang ditunjukkan oleh penutur, yaitu di dapur karena dalam tuturan kata **di belakang** diikuti dengan kata makan yang membuktikan bahwa makan pasti di dapur karena dapur selain untuk memasak juga bisa untuk tempat makan. Kata **di belakang** ini termasuk deiksis tempat karena menunjuk pada suatu lokasi orang yang dicari. Menurut Andriana (2018:50), deiksis tempat dibagi menjadi tiga yaitu yang dekat dengan pembicara misalnya kata **di sini**, yang jauh dari pembicara tetapi dekat dengan pendengar misanynya kata **di situ** dan yang jauh dari pembicara dan pendengar misalnya kata **di sana**. Contoh data (3) kata **di belakang** bertanda pembicara dan pendengar jauh dari yang di carinya.

d. Deiksis Wacana

Menurut Andriana (2018:51), deiksis wacana adalah bagian-bagian tertentu pada wacana yang telah diberikan atau sedang dikembangkan. Wacana yang sedang dikembangkan yaitu kalimat yang digunakan untuk memberikan penjelasan lebih lanjut lagi agar gagasan pokok lebih rinci dan lebih jelas. Kata-kata yang dipakai

untuk pengungkapan deiksis wacana seperti beginilah, begitulah, demikianlah, berikut, disitulah, disanalah, dan lain sebagainya. Deiksis wacana ditunjukkan secara tata bahasa oleh anafora dan katafora. Menurut Aci, Aslina (2019), deiksis wacana anaphora merupakan deiksis yang mengacu pada apa yang telah disebut misalnya; demikianlah, begitulah, beginilah dan lain sebagainya, sedangkan deiksis wacana katafora yaitu deiksis yang mengacu pada apa yang akan disebut, misalnya; ini, yang berikut, dibawah ini dan sebagai berikut. Menurut Sebastian Dwiyan dkk (2019), bagian-bagian tertentu pada wacana yang merujuk pada kalimat yang telah diucapkan atau kalimat yang akan diucapkan.

Contoh:

- (4) Doni: “Yumna mulai tidak lagi takut padaku, sedikit demi sedikit dia mulai menjawab pertanyaan aku ”
“Doni: “**Dari situlah** aku berharap Yumna mulai ada perkembangan mulai menjadi lebih berani dengan orang sekitar”

Kata **dari situlah** merupakan deiksis karena arah rujukannya tidak ditentukan. Kata **dari situlah** itu mengacu pada kalimat yang telah disebutkan pada tuturan sebelum kata **dari situlah**. Maksud dari tuturan contoh (4) yaitu kata **dari situlah** mengacu pada kalimat bahwa Yumna sudah tidak takut lagi dan dia mulai mau menjawab pertanyaan. Kata **dari situlah** termasuk deiksis wacana yang tergolong anaphora karena kata **dari situlah** termasuk kata yang dalam wacana sedang dikembangkan, kemudian termasuk anaphora karena kata itu sebagai penunjuk kembali kepada kata atau kalimat yang telah disebutkan.

e. Deiksis Sosial

Menurut Andriana (2018:52), deiksis sosial yaitu deiksis yang menunjuk atau mengungkapkan perbedaan sosial antar penutur dan mitra tutur. Deiksis sosial ini rujukannya adalah perbedaan yang ada dalam masyarakat disekitarnya. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh umur, jabatan, atau kedudukan, atau bahkan bahasa yang digunakan. Contoh dalam bahasa Jawa kata *dahar* (makan), ini menunjukkan jelas perbedaan dalam penutur dan mitra tutur. Perbedaan antara tutur dan mitra tutur juga dapat dari tingkat bahasa seperti Jawa ada bahasa Jawa ngoko dan kromo dalam bertutur melihat apakah penutur lebih muda dan mitra tutur lebih tua, maka penutur menggunakan bahasa kromo. Menurut Andriana (2018:51), mengungkapkan atau menunjukkan sifat sosial seorang penutur serta aspek sosial dalam berbahasa, termasuk aspek sosial antara penutur dan mitra tutur tergantung pada topik dan referensi yang dibahas dalam percakapan. Contoh lagi memanggil orang yang lebih tua dengan panggilan *anda*.

Contoh:

(5) Mbah: “Maaf **mbah** saya tadi tidak melihatnya?”

Lina: “Ya *sing fokus le aja nyambi ngalamun*”

(Ya yang fokus nak jangan sambil melamun)

Pada contoh (5) yang bertutur yaitu anak yang lebih muda dari si Mbah sehingga untuk menghormati yang lebih tua, Lina memanggil dengan sebutan mbah agar lebih sopan, ini termasuk deiksis sosial karena mengungkapkan perbedaan pada umurnya.

C. Debat

1. Pengertian Debat

Debat merupakan suatu argumen untuk menentukan baik tidaknya suatu usul tertentu yang didukung oleh satu pihak yang disebut pendukung atau afirmatif dan ditolak, disangkal oleh pihak lain yang disebut menyangkal atau negative (Tarigan, 2013:92). Argumen adalah alasan agar pendapat yang disampaikan itu kokoh, kuat dan membuat seseorang mempercayainya dan mitra tuturnya akan susah untuk menyangkalnya. Menurut Naimah Faza, dkk (2024), debat ialah suatu wadah ekspresi ide dari dua kelompok yang berbeda, yaitu pihak pro dan pihak kontra yang saling mendukung pandangan mereka dengan didukung fakta dan argument yang logis. Pihak pro adalah tim yang mendukung pernyataan yang disampaikan seseorang sedangkan pihak kontra yaitu tim yang melawan pernyataan seseorang, yang menurut pihak kontra bahwa tidak setuju dengan pernyataan yang disampaikan oleh seseorang. Pihak kontra biasanya membuat seseorang yang menyampaikan pernyataan gelisah jika pernyataan itu tidak memiliki argument yang kuat. Menurut Sari (2018), bahwa debat adalah salah satu alternatif yang digunakan untuk mengungkapkan pendapat masing-masing mengenai suatu usul atau permasalahan tertentu.

Berdasarkan beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa debat merupakan aktivitas mengungkapkan pandangan mengenai suatu permasalahan dengan argumen yang kuat dan kokoh sebab didalamnya adanya pihak menyangkal dan pihak pendukung. Seringkali pada aktivitas ini menciptakan suasana yang menegangkan karena munculnya ujaran-ujaran yang kadang kala begitu pedas.

Masing-masing pihak mempertahankan pendapatnya masing-masing bertujuan mempertahankan pendapat agar mendapatkan kemenangan dari lawan.

2. Sikap dan Teknik Debat

Menurut Tarigan (2008:111), menyatakan bahwa anggota debat yang menimbulkan kebencian, menciptakan keburukan kepada para pendengar karena sifatnya yang suka bertengkar ingin menang sendiri, egois merupakan anggota debat yang tidak berpengalaman. Seseorang pendebat harus memiliki sifat yang rendah hati, wajar, ramah dan sopan tanpa kehilangan argument-argumennya. Rendah hati maksudnya tidak merasa yang paling memahami kasus yang sedang diperdebatkan, wajar yang artinya dalam berargument dengan kenyataan yang ada kemudian ramah dan sopan maksudnya dalam berdebat tidak seperti tidak ada aturan dan tidak menimbulkan kerusuhan. Dalam berdebat hindarilah pernyataan yang tidak mendukung kasus yang diangkat.

D. YouTube

1. Pengertian YouTube

Menurut David dkk, (2017), *YouTobe* yaitu aplikasi populer di tahun 2005 yang menyediakan beragam video mulai dari musik, film, berita dan informasi, olahraga, gaya hidup, *gaming* dan Vlog, aplikasi ini dapat menjangkau pemirsa yang umumnya berusia 18 hingga 34 tahun. Vlog sendiri menurut David dkk, (2017), singkatan dari Video Blog ini merupakan blog yang berbentuk video. *YouTube* dianggap sebagai media baru karena untuk mengaksesnya memerlukan

internet dengan bias ditonton kapan saja dan dimana saja serta oleh siapa saja melalui komputer, tablet atau ponsel pintar, aplikasi ini sangat menarik karena tersedia kolom komentar di websitenya (Mastanora, 2018).

Dari dua para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *YouTube* adalah aplikasi populer dari tahun 2005 hingga sekarang ini yang menampilkan berbagai macam video. Aplikasi ini dapat dijangkau kapan saja, dimana saja dan siapa saja diberbagai perangkat pintar. Bahkan aplikasi ini juga dapat mengalahkan TV hampir sebagian masyarakat Indonesia lebih tertarik dengan *YouTube* karena aplikasi tidak hanya tempat mengunggah video tetapi *YouTube* dapat menghasilkan uang dengan syarat tertentu. Begitu banyak artis-artis yang menggunakan aplikasi ini karena mudahnya mendapatkan uang. Sekarangnya zamannya yang apa-apa harus serba teknologi jika tidak bisa menggunakan teknologi untuk zaman sekarang dianggap seseorang yang ketinggalan zaman. Indonesia memang sudah mengikut sertakan teknologi dalam kegiatannya, namun tetap saja kalah dengan negara-negara lain yang sudah lebih canggih dari Indonesia.

2. Kelebihan dan Kekurangan YouTube

Pada setiap produk maupun barang yang diciptakan pastinya terdapat kelebihan dan kekurangan hal ini sama halnya dengan aplikasi YouTube pastinya terdapat kelebihan dan kekurangan pada aplikasi tersebut walaupun aplikasi ini terlihat sempurna. Menurut Saifulloh dan Hariyanto (2024), ada beberapa kelebihan dan kekurangan pada aplikasi YouTube, sebagai berikut:

a. Kelebihan YouTube

- 1) Menjadi Sebuah Peluang Bisnis. Saat ini orang-orang berlomba-lomba mencari pengikut sebanyak-banyaknya paling tidak dengan jumlah pengikut yang sudah ditetapkan pada aplikasi YouTube dengan cara membuat konten video yang menarik. Jumlah pengikut jika lebih dari ketentuan aplikasi YouTube maka akan mendapat bayaran yang lumayan. Semakin banyak jumlah pengikut semakin banyak pula uang yang didapat, namun uang ini didapat dari sebuah iklan maupun sponsor. Tidak hanya itu, pada aplikasi YouTube pengguna akan mendapatkan penghargaan yang nilainya fantastis untuk mendapatkan silver *play button* jumlah pengikut minimum yaitu 100.000 pengikut, jika untuk mendapatkan gold *play button* jumlah pengikutnya minimum yaitu 1000.000 pengikut dan untuk mendapatkan diamond *play button* jumlah pengikut minimum yaitu 10.000.000 pengikut.
- 2) Menjadikan Kita Lebih Kreatif. Aplikasi YouTube berisikan Video yang menarik sehingga menjadikan *creator* video pada aplikasi YouTube ini untuk lebih kreatif memiliki banyak ide menarik untuk videonya karena dengan video yang menarik pengguna aplikasi YouTube ini akan melihat video tersebut. Ciri-ciri *creator* video harus percaya diri itu hal paling utama kemudian kreatif karena semakin tahun bertambah *creator* video begitu sangat banyak sehingga *creator* video bersaing dengan banyak orang dengan kreatifitas pada diri sendiri.
- 3) Jangkauan yang Luas. YouTube menjangkau pengguna seluruh negara bahkan satu dunia sehingga video yang diunggah akan cepat populer dan diterima baik oleh siapa saja seperti orang dewasa, remaja dan anak-anak. Pengguna aplikasi

YouTube di Indonesia dapat mencari sesuatu di luar negara Indonesia bahkan hingga ujung dunia tanpa perlu repot-repot untuk pengguna Indonesia berkunjung ke tempat yang diinginkan. Apapun yang ingin pengguna ketahui akan cepat didapat lewat aplikasi YouTube, hal teraneh pun dapat ditemukannya. Kelebihan YouTube begitu sangat banyak dan sangat menguntungkan para pengguna sehingga begitu diminati oleh banyak orang.

b. Kekurangan YouTube

- 1) Persaingan yang Keras. Dari tahun ke tahun aplikasi Youtube semakin populer dan pengguna semakin mengetahui keuntungan menjadi sebuah *creator* video YouTube, sehingga pengguna banyak yang berkeinginan untuk menjadi *creator* video hanya bermodal percaya diri serta kekreatifitasan. Setiap orang pasti memiliki keunggulan tersendiri dalam pembuatan video, sehingga menciptakan persaingan pada *creator* video.
- 2) Resiko Menerima *Backlast* dan *Hate Speech*. Ketika *creator* video menghasilkan konten video pastinya memperoleh komentar baik yang positif maupun negative, komentar negatif bisa merugikan psikologis *creator* video. Beberapa *creator* video pastinya ada yang menganggap komentar negative sebagai bentuk evaluasi diri untuk menjadi lebih baik tetapi beberapa juga ada yang merasa kecewa hingga berhenti menghasilkan konten video.
- 3) Permasalahan Hak Cipta. *Creator* video harus berhati-hati dalam memproduksi konten video pada sebuah materi, lagu maupun karya karya lainnya yang akan diunggah dalam YouTube, jika mengambil secara sebarang

bisa terjadi pelanggaran hak cipta dan hak cipta ini sudah tertera dalam undang-undang.

