

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu elemen penting yang membentuk identitas suatu bangsa. Bahasa Indonesia berperan sebagai pengikat dan sarana komunikasi resmi di berbagai daerah serta bidang kehidupan. Hal ini sependapat dengan Klimova & Kozlovitseva (2023:404) yang menekankan bahwa bahasa adalah aspek esensial dalam interaksi sosial dan berfungsi sebagai sarana komunikasi antara individu. Secara alami, manusia cenderung untuk berinteraksi dan menjalin hubungan, baik untuk bertukar ide, berdiskusi, maupun mengeksplorasi berbagai topik sehari-hari. Sebagai alat utama untuk berkomunikasi, bahasa telah mengalami perkembangan yang dinamis sebagai respons terhadap kemajuan teknologi dan perubahan zaman.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi digital telah menghasilkan berbagai platform media baru yang memfasilitasi penyebaran informasi dan bentuk bahasa dengan lebih beragam. *YouTube* merupakan salah satu platform digital yang sangat berpengaruh. Hal ini sependapat dengan Anggraeni & Hendaryan (2025:384) bahwa *YouTube* adalah salah satu platform digital yang memberikan dampak signifikan bagi pertumbuhan media sosial dan komunikasi visual. *YouTube* juga memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menuangkan ide, berbagi informasi, dan membangun komunitas yang luas. Merujuk pada laporan Meltwater (2024) *YouTube* tercatat sebagai platform media sosial dengan tingkat penggunaan tertinggi di Indonesia, dengan 193 juta pengguna aktif, sekitar 47,8% dari total penduduk. Informasi dari Dateportal tahun 2023 mengungkapkan bahwa rata-rata orang Indonesia menghabiskan lebih dari 7 jam di internet setiap harinya, di mana sekitar 3 jam 14 menit digunakan untuk bersosial media, dengan *YouTube* sebagai platform video yang paling utama. Ini membuktikan bahwa *YouTube* lebih dari hiburan semata, melainkan juga sebagai media informasi dan alternatif pembelajaran yang penting bagi masyarakat, terutama bagi generasi muda. Sebagai elemen dari jejaring sosial, *YouTube* memiliki pengaruh yang besar terhadap anggotanya, memberi mereka kesempatan untuk mengunggah

dan menonton video dengan beragam durasi secara *online* (Colas-Bravo & Quintero-Rodriguez, 2022:2).

YouTube tidak sekadar platform hiburan, tetapi juga bisa menjadi alat untuk mendapatkan informasi dan mempengaruhi tren, termasuk tren bahasa. Para pembuat konten yang sering disebut sebagai *YouTuber* telah menjadi tokoh publik dengan pengaruh besar terhadap para penonton, terutama di kalangan anak muda (Pratama & Furi, 2022:23). Cara mereka berkomunikasi, pemilihan kata, dan gaya bahasa yang digunakan secara tidak langsung menjadi contoh linguistik yang diikuti oleh para penggemarnya.

Salah satu kanal *YouTube* yang paling berpengaruh di Indonesia pada bidang teknologi dan gawai adalah *GadgetIn*, yang dipandu oleh David Brendi. Popularitas *GadgetIn* tidak hanya berasal dari kualitas gambar dan informasi yang disajikan, tetapi juga dari cara komunikasi David Brendi yang khas, yaitu energik, persuasif, dan menarik. Pemilihan kanal *YouTube GadgetIn* sebagai objek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan krusial. Pertama, dari segi popularitas dan pengaruh, *GadgetIn* merupakan salah satu kanal ulasan teknologi terbesar di Indonesia dengan jutaan pelanggan yang didominasi oleh generasi Z dan milenial. Sebagai tokoh publik digital, setiap pilihan bahasa yang digunakan oleh David Brendi memiliki potensi besar untuk menjadi model linguistik yang memengaruhi tren berbahasa para pengikutnya. Kedua, dari segi sociolinguistik, tuturan dalam kanal ini menyediakan data yang sangat kaya akan fenomena pilihan bahasa. Penggunaan istilah teknis global yang bersinggungan dengan bahasa Indonesia ragam santai menciptakan variasi alih kode, campur kode, dan pilihan gaya bahasa yang sangat beragam. Ketiga, pemilihan kanal ini berkaitan erat dengan relevansi edukatif bagi pembelajaran di tingkat SMP. Konten ulasan gawai pada kanal *GadgetIn* pada dasarnya merupakan bentuk teks deskripsi audiovisual yang sangat sistematis mulai dari identifikasi fisik, deskripsi fitur, hingga evaluasi produk. Karakteristik teks yang autentik, modern, dan menarik ini diharapkan dapat memicu minat belajar siswa dalam memahami struktur teks deskripsi dibandingkan dengan menggunakan teks konvensional yang statis. Dengan demikian, kanal *GadgetIn* tidak hanya menjadi sumber data sociolinguistik yang valid, tetapi

juga berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan materi kurikulum sekolah dengan realitas komunikasi digital yang dialami siswa sehari-hari.

Dalam perspektif sosiolinguistik, tuturan David Brendi menunjukkan fenomena pilihan bahasa (*Language Choice*) yang sangat dinamis. Menurut Fasold (1984:180) pilihan bahasa muncul dalam tiga bentuk utama, yakni (1) Alih Kode (*Code-Switching*), yaitu perpindahan dari satu bahasa ke bahasa lain; (2) Campur Kode (*Code-Mixing*), yaitu penyisipan unsur bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia; dan (3) Variasi Tunggal Bahasa, yaitu pemilihan ragam atau gaya dalam satu bahasa yang sama, seperti pemilihan antara ragam formal dan ragam santai.

Salah satu wujud pilihan bahasa yang tercermin secara nyata dalam tuturan David Brendi adalah penggunaan campur kode. Fenomena ini dipertegas oleh Nababan (1984:32) yang menyatakan bahwa campur kode merupakan suatu keadaan berbahasa ketika seorang penutur mencampur dua atau lebih bahasa atau ragam bahasa dalam suatu tindak bahasa (*speech act* atau *discourse*) tanpa ada sesuatu yang menuntut percampuran bahasa tersebut. Definisi ini menjelaskan bahwa percampuran kode sering kali terjadi secara spontan dan luwes dalam percakapan. Hal tersebut tercermin secara nyata dalam tuturan David Brendi “Halo Guys, David di sini dan kita bakal *unboxing* iPhone 17 Pro Max versi *HDC*, alias iPhone palsu”. Tuturan tersebut memiliki konteks David Brendi sedang menyapa penonton dan menjelaskan tujuan nya dalam video tersebut. Data tersebut terdapat pada detik ke 00.01 – 00.08 pada video yang berjudul “*iPhone 17 Pro PALSU yang SANGAT MIRIP ASLINYA*” yang diunggah pada tanggal 24 Desember 2025. Tuturan tersebut merupakan perwujudan dari pilihan bahasa dalam bentuk campur kode (*code-mixing*) melalui penyisipan unsur leksikal asing yakni kata *unboxing* dan *HDC* (*High Definition Copy*). Penggunaan kata *unboxing* dalam struktur kalimat tersebut menunjukkan bahwa penutur secara bebas memilih untuk menyisipkan unsur leksikal asing ke dalam bahasa Indonesia tanpa adanya tuntutan situasi formal tertentu, melainkan sebagai strategi komunikasi untuk menyesuaikan dengan topik teknologi.

Fakta bahwa percampuran ini terjadi "tanpa ada sesuatu yang menuntut" seperti yang dinyatakan Nababan (1984:32), justru menunjukkan karakteristik kuat dari pilihan bahasa di ranah digital. Dalam perspektif Ralph Fasold (1984:180), keputusan David Brendi untuk menggunakan istilah teknis asing merupakan hasil dari pertimbangan terhadap partisipan dan topik bahasan agar informasi mengenai produk gawai terasa lebih akurat dan modern. Namun, di sisi lain, praktik pilihan bahasa yang dilakukan secara spontan ini menciptakan kesenjangan dengan kondisi ideal yang diatur dalam UU No. 24 Tahun 2009.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara. Secara spesifik, pasal 39 ayat (1) menyatakan bahwa, "Bahasa Indonesia wajib digunakan dalam informasi melalui media massa". Media massa di sini mencakup media elektronik seperti platform *YouTube* yang diakses secara massal oleh Masyarakat Indonesia. Kebijakan ini diperkuat lebih lanjut oleh Peraturan Presiden nomor 63 tahun 2019 pasal 41 ayat (1) yang menyatakan "Bahasa Indonesia wajib digunakan dalam informasi melalui media massa" dan ayat (2) "Media massa yang dimaksud mencakup media cetak dan media elektronik". Dengan demikian, pilihan bahasa berbentuk campur kode dalam kanal *YouTube GadgetIn* memunculkan pertanyaan tentang konsistensi penerapan pedoman bahasa tersebut. Kesenjangan inilah menjadi dasar untuk penelitian ini. Di satu sisi, ada pedoman bahasa yang ideal dan normatif yang bertujuan untuk melestarikan kedaulatan bahasa Indonesia. Di sisi lain, terdapat kebiasaan berbahasa dari seorang tokoh publik yang sangat terkenal dan berpengaruh yang secara luas menggunakan praktik campur kode.

Selain pentingnya sebagai objek kajian bahasa yang menarik, konten yang dibuat oleh David Brendi memiliki potensi yang belum banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Ulasan dan deskripsi gawai yang ia sampaikan pada hakikatnya adalah teks deskriptif yang kaya akan informasi. Ia menggambarkan objek yang berupa gawai dan alat elektronik lainnya dengan rinci dari berbagai sudut, seperti bentuk fisik, fungsi, keunggulan, dan kelemahannya, semuanya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Ciri ini sangat penting untuk salah satu kompetensi utama dalam kurikulum

Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia, yaitu kemampuan untuk memahami dan membuat teks deskriptif. Dengan memanfaatkan data yang bersumber dari tuturan kanal *YouTube GadgetIn* sebagai bahan kajian, materi pembelajaran bahasa dapat dirancang agar lebih relevan dengan situasi modern serta sejalan dengan perkembangan era digital.

Penelitian ini memiliki relevansi langsung terhadap pemanfaatannya sebagai modul ajar teks deskripsi di SMP, khususnya untuk mendukung capaian pembelajaran (CP) fase D. Analisis terhadap pilihan bahasa berupa wujud variasi tunggal bahasa, campur kode (*code-mixing*) dan alih kode (*code-switching*) yang digunakan oleh David Brendi dalam kanal *YouTube GadgetIn* dapat dimanfaatkan sebagai materi autentik untuk maupun asesmen dalam memenuhi capaian pembelajaran (CP) menyimak yakni peserta didik dituntut mampu menganalisis informasi dan ciri kebahasaan dari teks deskripsi audiovisual secara kritis. Melalui modul ajar yang berbasis konten digital populer, peserta didik diajak untuk mencapai capaian pembelajaran (CP) membaca dan memirsa dengan mengevaluasi informasi serta menemukan gagasan rinci dalam ulasan teknologi. Selain itu, konten ulasan gawai yang disampaikan David Brendi memiliki karakteristik deskriptif yang kuat, seperti pemaparan ciri fisik, fungsi, serta keunggulan dan kekurangan produk secara terperinci juga menjadi model nyata bagi peserta didik untuk menguasai capaian pembelajaran (CP) menulis. Hal ini mencakup kemampuan menyusun teks deskripsi dengan struktur yang sistematis mulai dari identifikasi, deskripsi bagian, hingga penutup serta penggunaan kaidah kebahasaan yang tepat, seperti kata sifat (adjektiva) dan kalimat perincian.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis wujud pilihan bahasa yang ditunjukkan oleh David Brendi dalam kanal *YouTube GadgetIn*, serta memanfaatkan hasil analisis tersebut sebagai bahan penyusunan modul ajar teks deskripsi yang lebih kontekstual dan relevan bagi peserta didik SMP.

B. Rumusan masalah

Mengacu pada pemaparan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana wujud pilihan bahasa yang ditunjukkan oleh David Brendi dalam konten kanal *YouTube GadgetIn*?
2. Bagaimana pemanfaatan wujud pilihan bahasa tersebut sebagai modul ajar teks deskripsi di SMP?

C. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Mendeskripsikan wujud pilihan bahasa yang ditunjukkan oleh David Brendi dalam konten kanal *YouTube GadgetIn*.
2. Untuk menjelaskan pemanfaatan wujud pilihan bahasa yang ditunjukkan oleh David Brendi dalam konten kanal *YouTube GadgetIn* sebagai modul ajar teks deskripsi di SMP.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis
 - a. Menambah khazanah kajian sosiolinguistik, khususnya terkait pilihan bahasa dalam media digital
 - b. Memberikan kontribusi akademis dalam pengembangan penelitian Bahasa Indonesia di era digital, terutama pada ranah komunikasi publik melalui platform *YouTube*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Bahasa Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam memberikan alternatif bahan ajar berupa modul ajar teks deskripsi yang berbasis data nyata dari media digital, sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan menarik bagi peserta didik.

b. Bagi Siswa SMP

Penelitian ini diharapkan mampu membantu memahami penggunaan Bahasa dalam konteks nyata, sekaligus menumbuhkan sikap kritis terhadap fenomena kebahasaan yang mereka jumpai sehari-hari.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan pijakan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang pilihan bahasa, maupun pemanfaatannya dalam pendidikan Bahasa.

d. Bagi penonton kanal *YouTube GadgetIn*

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tambahan bagi penonton mengenai fenomena penggunaan bahasa di ruang digital. Penonton diharapkan tidak hanya menyerap informasi seputar teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran kritis terhadap pilihan kebahasaan yang terjadi. Dengan demikian, penonton dapat lebih bijak dalam memilih penggunaan istilah asing dan tetap menggunakan bahasa Indonesia di kehidupan sehari-hari.

e. Konten kreator

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis dalam merancang strategi komunikasi yang memikat audiens. Melalui pemahaman terhadap variasi pilihan bahasa, para kreator dapat menyesuaikan gaya penyampaian yang relevan dengan tren masa kini, guna meningkatkan interaksi dan kualitas konten.