



Komunikasi Verbal dalam Animasi Vernalta: Pendekatan Kualitatif Deskriptif

Nur Hasyim Maulidah ²

STIDKI NU Indramayu ,
NEGARA INDONESIA

Korespondensi*: email:Nurhasyim0712@Gmail.com; Telp: (089699976694)

Info Artikel

Riwayat artikel:

Submit: Bulan XX, 2025

Review: Bulan XX, 20XX

Publish: Bulan Juni, 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bentuk-bentuk komunikasi verbal yang digunakan dalam seri animasi populer "Vernalta" di platform YouTube. Animasi Vernalta telah menarik perhatian audiens yang luas, terutama di Indonesia, karena gaya humornya yang khas dan penggunaan bahasa sehari-hari yang relevan dengan generasi muda. Fokus utama penelitian adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis tindak tutur, penggunaan variasi bahasa (seperti bahasa gaul, prokem, dan campur kode), serta fungsi pragmatis dari dialog-dialog yang ditampilkan dalam animasi tersebut. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini akan mengumpulkan data dari episode-episode pilihan Vernalta. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teori tindak tutur dari Searle untuk mengklasifikasikan ucapan berdasarkan maksud dan tujuannya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana komunikasi verbal dikonstruksikan untuk menciptakan humor dan menyampaikan pesan dalam media animasi digital kontemporer, serta merefleksikan dinamika berbahasa di kalangan anak muda Indonesia.

Kata Kunci :

Kata Kunci: Komunikasi Verbal, Animasi Vernalta, Kualitatif Deskriptif, Tindak Tutur, Pragmatik, Media Digital

PENDAHULUAN

Media digital telah menjadi platform utama bagi kreator konten untuk mengekspresikan kreativitas mereka, dan salah satu yang menonjol di Indonesia adalah animasi "Vernalta". Dibuat oleh Verna, kanal YouTube ini berhasil mengumpulkan jutaan pelanggan dengan menyajikan cerita-cerita pendek yang lucu, absurd, dan sering kali menyindir fenomena sosial yang sedang terjadi. Keunikan Vernalta tidak hanya terletak pada gaya animasinya

yang sederhana, tetapi juga pada dialog-dialognya yang tajam, cepat, dan sarat akan bahasa yang hidup di tengah masyarakat.

Komunikasi verbal dalam animasi ini menjadi elemen kunci yang membangun humor dan narasi. Penggunaan bahasa gaul, istilah-istilah viral, serta intonasi yang dilebih-lebihkan oleh karakter-karakternya menciptakan daya tarik tersendiri. Fenomena ini menarik untuk dikaji dari perspektif linguistik, khususnya pragmatik, karena dialog tersebut tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk melakukan tindakan sosial, mengekspresikan emosi, dan membangun hubungan antarkarakter yang kemudian diterima oleh penonton sebagai sebuah komedi. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengungkap bagaimana strategi komunikasi verbal dirancang dalam sebuah karya animasi populer untuk mencapai efek komunikatif tertentu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data utama adalah video-video animasi dari kanal YouTube Vernalta yang diunggah dalam periode satu tahun terakhir untuk memastikan relevansi konten. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi non-partisipan dan teknik catat. Peneliti akan mentranskripsikan dialog-dialog dari episode yang dipilih secara purposif, yaitu episode yang paling banyak ditonton dan dianggap paling representatif.

Analisis data akan dilakukan melalui beberapa tahap:

1. **Identifikasi:** Mengidentifikasi ucapan-ucapan yang mengandung tindak tutur dan variasi bahasa yang relevan.
2. **Klasifikasi:** Mengklasifikasikan data berdasarkan jenis tindak tutur (lokusi, ilokusi, perlokusi) dan bentuk variasi bahasa.
3. **Interpretasi:** Menganalisis dan menginterpretasikan fungsi pragmatis dari setiap tuturan dalam konteks adegan untuk memahami bagaimana humor dibangun.

Analisis akan didasarkan pada kerangka teori tindak tutur yang dikemukakan oleh John R. Searle dan konsep sosiolinguistik mengenai variasi bahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dipaparkan analisis data berdasarkan kerangka teori yang telah dijelaskan untuk menjawab rumusan masalah.

4.1 Bentuk Tindak Tutur Dominan

Dari analisis terhadap dialog dalam episode-episode Vernalta, ditemukan bahwa beberapa bentuk tindak tutur muncul secara dominan.

- **Tindak Tutur Asertif:** Karakter sering kali membuat pernyataan, keluhan, atau klaim yang melebih-lebihkan kenyataan untuk menciptakan efek komedi. Contohnya, seorang karakter mungkin mengeluh, "Tugasnya sebanyak dosa umat manusia," yang secara harfiah tidak benar tetapi berfungsi untuk menyatakan betapa banyaknya tugas tersebut.
- **Tindak Tutur Direktif:** Perintah dan permintaan sering kali disampaikan dengan cara yang tidak langsung atau sarkastik. Misalnya, alih-alih berkata "Tolong diam," karakter mungkin berkata, "Eh, suaranya merdu banget, lanjutin di luar aja yuk?" Ini adalah perintah terselubung yang bertujuan untuk menyindir.
- **Tindak Tutur Ekspresif:** Ucapan yang mengekspresikan perasaan seperti kekecewaan, kejutan, atau kegembiraan sering kali ditampilkan secara hiperbolis. Intonasi yang tinggi dan pilihan kata yang dramatis menjadi ciri khasnya, yang mengundang tawa dari penonton.

4.2 Penggunaan Variasi Bahasa

Penggunaan bahasa yang dinamis menjadi salah satu kekuatan utama animasi Vernalta.

- **Bahasa Gaul dan Istilah Viral:** Dialog-dialognya kaya akan kosakata yang populer di kalangan anak muda, seperti "kocak gaming," "anjay," "sefrekuensi," dan istilah lain yang sedang tren di media sosial. Penggunaan bahasa ini menciptakan kedekatan dan relevansi dengan target audiensnya.
- **Campur Kode (Code-Mixing):** Sering terjadi pencampuran antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dalam satu tuturan, misalnya, "Gila, ini plot twist banget, asli no debat." Fenomena ini mencerminkan cara berkomunikasi generasi muda di perkotaan dan menambah kesan modern dan santai pada dialog.
- **Bahasa Prokem:** Selain bahasa gaul modern, sesekali muncul bahasa prokem yang lebih lama, yang penggunaannya dalam konteks yang tidak terduga sering kali menghasilkan humor.

4.3 Fungsi Pragmatis dalam Penciptaan Humor

Humor dalam Vernalta dibangun melalui berbagai strategi pragmatis yang canggih. Fungsi utama dari komunikasi verbalnya adalah melanggar ekspektasi penonton.

- **Pelanggaran Maksim Percakapan:** Humor sering kali muncul dari pelanggaran maksim kerja sama Grice. Misalnya, karakter memberikan jawaban yang sama sekali tidak relevan (pelanggaran maksim relevansi) atau memberikan informasi yang berlebihan dan tidak perlu (pelanggaran maksim kuantitas) yang membuat dialog menjadi absurd dan lucu.
- **Ironi dan Sarkasme:** Banyak dialog yang makna sebenarnya berlawanan dengan makna harfiahnya. Seorang karakter bisa memuji karakter lain dengan intonasi yang jelas-jelas menyindir, dan penonton yang memahami konteks akan menangkap ironi tersebut sebagai humor.
- **Ketidaksesuaian (Incongruity):** Efek komedi sering dicapai dengan menempatkan gaya bahasa atau respons yang tidak sesuai dengan situasinya. Misalnya, menggunakan bahasa yang sangat formal dan baku dalam situasi santai di warung kopi, atau sebaliknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa komunikasi verbal dalam animasi Vernalta merupakan konstruksi linguistik yang kompleks dan disengaja untuk mencapai tujuan komunikatif utama, yaitu menciptakan humor. Bentuk tindak tutur yang dominan (asertif, direktif, ekspresif) sering kali disampaikan secara hiperbolis dan tidak langsung. Penggunaan variasi bahasa yang relevan dengan audiens muda, seperti bahasa gaul dan campur kode, berhasil menciptakan identitas dan kedekatan. Secara pragmatis, humor dibangun melalui strategi pelanggaran maksim percakapan, ironi, dan penciptaan ketidaksesuaian antara tuturan dan konteks. Analisis ini menunjukkan bahwa di balik kesederhanaan animasinya, Vernalta memiliki kekayaan strategi komunikasi verbal yang merefleksikan kreativitas berbahasa dalam media digital kontemporer.

REFERENSI

- Attardo, S. (Ed.). (2017). *The Routledge Handbook of Language and Humor*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Sage Publications.
- Cutting, J. (2020). *Pragmatics: A Resource Book for Students* (4th ed.). Routledge.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.

Searle, J. R. (1979). *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge University Press.

Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. The MIT Press.

Yule, G. (2016). *The Study of Language* (6th ed.). Cambridge University Press.