

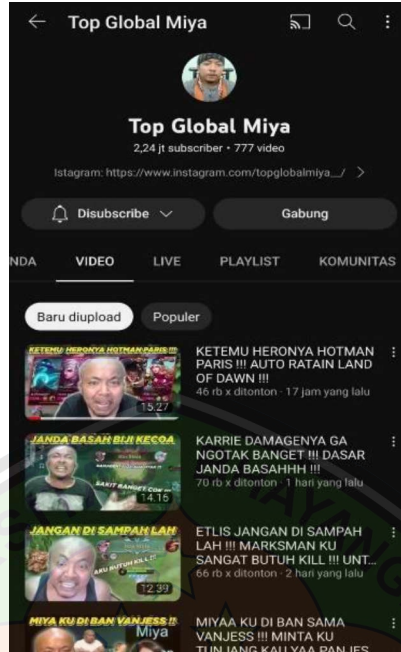
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digitalisasi seperti saat ini ada banyak sekali profesi baru yang bermunculan. Salah satu profesi yang populer adalah *YouTuber*. *YouTuber* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut seorang pembuat konten di YouTube. Muiz (2022) mengatakan definisi sederhana dari arti *YouTuber*, sama dengan pengguna Facebook yang biasa juga di panggil *Facebooker*. Pada umumnya *YouTuber* dapat dipahami sebagai seorang yang memiliki sebuah konsep ide yang diimplementasikan dalam bentuk konten untuk dipublikasikan melalui YouTube.

YouTuber memiliki *niche* yang beragam mulai dari ulasan produk, *talk show*, kuliner, hingga gim. Salah satu *YouTuber* yang sering membuat konten dengan fokus pada gim Mobile Legends adalah Top Global Miya. Top Global Miya merupakan nama *channel* akun yang memulai akun YouTube pada tahun 2021 tepatnya di tanggal 17 Februari. Sebelumnya akun ini memiliki nama ‘Pascol Kintil’ lalu berubah nama menjadi ‘Top Global Miya’ semenjak berhasil meraih peringkat tertinggi dari salah satu karakter di Mobile Legends yang bernama Miya, bahkan dia berhasil mencapai peringkat 1 dunia dengan memakai karakter tersebut. Saat ini Top Global Miya memiliki jumlah *subscriber* sebanyak 2,67 juta dengan total video yang diunggah sebanyak 1.000 video.



Gambar 1.1 Profil YouTube Top Global Miya

Top Global Miya digemari oleh banyak penonton kerana gaya bicaranya yang unik, menghibur, dan spontan. Di satu sisi, apa yang dilakukan oleh Top Global Miya adalah salah satu wujud dari kebebasan berekspresi, namun di sisi lain, ditemukan pula kekerasan verbal pada konten-kontennya. Berdasarkan hasil pengamatan dari peneliti, di dalam akun Youtube Top Global Miya, akun tersebut tidak memiliki batasan umur untuk para penonton yang ingin melihat konten-kontennya. Lalu, ditemukan beberapa contoh kekerasan verbal pada konten *live streaming* gim Mobile Legends. Misalnya, pada konten Top Global Miya yang berjudul “GAGAL FOKUS GUA ADIK ADIK!!!”. Di dalam konten video tersebut terdapat kekerasan verbal yang dilakukan oleh Top Global Miya, kekerasan verbal yang dilakukan adalah dengan mengatakan “Gua yang heran sama lu Anj*ng datang ke kosan cuman buat ngancurin T*i” dan kata-kata tersebut dilontarkan kepada teman satu *streaming*-nya dengan tujuan untuk meluapkan emosinya pada saat itu.

Menurut Wahdiyanti, et al. (2022) kekerasan verbal seperti kata “Anj*ng dan T*i” termasuk kedalam kekerasan verbal berupa umpatan dan kata-kata kotor. Perkataan tersebut mengarah kepada konten kreator lainnya yang sedang bermain bersama. Kekerasan verbal yang termuat dalam konten di kalangan *YouTuber* Gim

bukan hanya dilakukan oleh Top Global Miya saja, tetapi juga beberapa *YouTuber* lain seperti Luan Luan, Oura Gaming, Donkey BAR BAR, dan Gerrard Wijaya dengan tujuan yang sama yaitu meluapkan emosi di saat itu. Namun jika dibandingkan dengan *YouTuber* Gim lain, Top Global Miya lebih sering melakukan kekerasan verbal pada isi kontennya dan hal tersebut dikarenakan Top Global Miya ingin membuat ciri khas tersendiri pada setiap konten YouTube-nya yaitu kekerasan verbal berupa umpatan dan kata-kata kotor.

Kekerasan verbal merupakan jenis kekerasan yang termasuk tidak meninggalkan bekas fisik di tubuh korbannya, namun secara psikis kekerasan verbal dapat berpengaruh melukai terhadap hati korban, pemikiran, dan perasaan korban. Sehingga kekerasan verbal seringkali lebih sulit untuk dilihat secara nyata karena tidak meninggalkan bekas seperti kekerasan fisik atau seksual (Wahdiyanti, et, al. 2022).

Dari penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti, berjudul Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming YouTube (Analisis Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Main Craft Dan Mobile Legend Pada Akun YouTube Miuveox dan Brendon Kent Everything) memiliki perbedaan-perbedaan yaitu pada subjek penelitiannya penelitian ini memilih subjek akun YouTube Miuveox dan Brandon Kent Everything, sedangkan peneliti memilih subjek akun YouTube Top Global Miya.

Kemudian, penelitian selanjutnya adalah penelitian yang berjudul (Moralitas dan Diskriminatif Tuturan YouTuber Gaming Pada Game Online Mobile Legend), ini memiliki persamaan yaitu mengenai sikap dari para *YouTuber* di YouTube. Dalam penelitian ini juga memiliki perbedaan dalam diksi kata yang dimana diksi kata yang dipakai oleh peneliti Jajang Choeru Rohman adalah moralitas dan diskriminatif tuturan *YouTuber* gaming pada *game online*.

Pada penelitian ketiga yang berjudul (Kekerasan Verbal di Konten YouTube Indonesia Dalam Perspektif Kultivasi), ini memiliki persamaan yaitu sama-sama meneliti mengenai kekerasan verbal. Sedangkan di dalam penelitian ini juga memiliki perbedaan yang di mana peneliti Moh Aldi Adhiyat lebih membahas mengenai perspektif kultivasi sedangkan penulis saat ini membahas mengenai kekerasan verbal pada konten gim *Streaming*.

Jika kita mengikuti perkembangan media sosial di Indonesia khususnya YouTube, bisa dilihat bahwa kreator-kreator konten YouTube didominasi oleh kalangan remaja dan konten yang dihasilkan juga didominasi oleh konten hiburan seperti konten *gaming*, musik dan komedi. Dalam konten yang dibuat oleh para kreator, para kreator sering berbagi informasi pengalaman dan aktivitas sehari-hari juga memiliki pembawaan ciri khasnya masing-masing. Sangat disayangkan, di dalam konten-konten tersebut sering ditemukan bentuk-bentuk kekerasan verbal yang dilakukan oleh para konten kreator dan tentunya itu memiliki pengaruh kepada sikap khalayak. Khalayak yang dimaksud adalah kalangan remaja dan juga anak-anak yang menganggap para *YouTuber* sebagai publik figur yang menjadi panutan mereka. Menurut Ahdiyat (2020), konten-konten yang mengandung kekerasan verbal memiliki efek yaitu terbentuknya karakter, sikap, dan tingkah laku negatif pada masyarakat khususnya di kalangan remaja yang termasuk khalayak aktif di YouTube.

YouTube merupakan salah satu platform digital yang saat ini banyak diminati oleh pengguna media sosial saat ini. YouTube merupakan salah satu media yang berbasis *web video sharing* yang banyak digunakan oleh pengguna internet. Menurut Sianipar (2013) YouTube adalah sebuah basis konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. YouTube mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung. YouTube dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat populer terutama di kalangan generasi muda dan bahkan YouTube sebagai situs untuk berbagai informasi era digital saat ini.

YouTube sendiri merupakan sebuah wadah bagi para konten kreator untuk menyalurkan kreatifitas mereka. Dari ide-ide kreatif konten kreator ini lahirlah berbagai macam konten-konten unik seperti konten edukasi, bisnis, *podcast*, *gaming* dan lain-lain. Tidak hanya anak muda, dari balita sampai orang berusia dewasa memakai YouTube dalam kehidupan sehari-hari. YouTube bisa memunculkan pengaruh positif serta pengaruh negatif dalam kehidupan masyarakat. YouTube telah banyak membagikan informasi-informasi yang bermanfaat kepada masyarakat. YouTube memiliki pengaruh yang positif terhadap masyarakat karena mereka dapat menggunakannya sebagai alat untuk menambah

pengetahuan. Negatifnya, YouTube dapat digunakan untuk menyaksikan video-video yang tidak bermanfaat serta bisa melanggar moral apabila tidak di batasi penggunaannya, seperti pada konten gim *streaming* di YouTube.

Saat ini sudah banyak media platform yang menyediakan *live-streaming* salah satunya platform media YouTube. Pada *live-streaming* di platform YouTube banyak jenis-jenis konten *live-streaming* salah satunya YouTube Gaming. Menurut Hidayanto (2020), YouTube gaming adalah sebuah aplikasi resmi dari platform YouTube yang mengizinkan penggunanya untuk menyiarkan video secara langsung, dan di waktu yang sama pengguna YouTube lainnya dapat mengakses video tersebut secara *real-time*.

Gim *live-streaming* atau yang biasanya dikenal sebagai konten gim *streaming*, adalah sebuah bentuk konten yang dimainkan secara langsung. Chen dan Lin (2018) menjelaskan bahwa *live-streaming* ialah sebuah sarana media yang merekam dan menyiarkan secara *real-time*. Transmisinya dilakukan dengan menggunakan satu atau lebih dari jenis teknologi komunikasi yang memungkinkan gambar dan suara untuk segera dikirim ke suatu lokasi ke lokasi yang lain sehingga dalam hal ini membuat audiens seolah-olah merasa turut hadir dalam acara atau kegiatan yang disiarkan secara *real-time* tersebut. Pesatnya perkembangan layanan *live-streaming* pada akhirnya dapat mengubah perilaku menonton banyak orang. Bahkan, menurut Chen dan Lin (2018) mengungkapkan bahwa *live-streaming* mampu menjadi bagian dari arus utama audio dan video serta arus utama sosial di masa depan. Dengan kata lain, gim *live-streaming* berpengaruh dalam segala aspek kemajuan dengan penonton sebagai objek untuk mempengaruhi baik secara akal maupun moral. Oleh karena itu, alasan *live-streaming* bisa atau dapat sebagai arus utama dalam upaya perubahan itu sendiri. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Tassi (2013), menurutnya video gim *streaming* memang telah menjadi sebuah fenomena di era digital yang perkembangannya begitu pesat. Misalnya, dalam beberapa tahun terakhir, video gim *streaming* mampu menarik ratusan ribu penonton setiap harinya.

Gim merupakan suatu media permainan yang menggunakan media elektronik baik itu berupa komputer maupun *smartphone*. Seiring berkembangnya teknologi, gim juga menjadi sangat mudah untuk dimainkan hanya dengan memiliki

smartphone saja sudah bisa bermain berbagai macam gim yang tersedia di aplikasi *smartphone*. Hal ini membuat semua kalangan bisa bermain gim kapan pun dan di mana pun karena saat ini hampir semua kalangan sudah menggunakan *smartphone*, termasuk gim *live-streaming*.

Mobile Legends adalah gim yang termasuk dalam gim *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang di mana gim tersebut menggunakan sistem pertandingan 5 vs 5 atau 5 orang melawan 5 orang dan di dalam gim Mobile Legends kerja sama tim dan strategi tim dibutuhkan. Tujuan dari gim MOBA tersebut adalah untuk memenangkan sebuah pertandingan dengan cara masing-masing dari tim harus mengalahkan markas terakhir dari tim musuh, jika tim berhasil menghancurkan markas terakhir dari tim musuh maka dinyatakan tim yang menghancurkan markas tersebut menang.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Kekerasan Verbal pada Konten Video Gim *Streaming* di Akun YouTube Top Global Miya.” Sebelum menjelaskan fokus penelitian. Penulis memaparkan identifikasi masalah pada penelitian ini, Berikut identifikasi masalah penelitian ini:

1. Platform YouTube seharusnya diperuntukan sebagai medium edukasi, informasi, dan hiburan. Namun ternyata, YouTube rentan disalahgunakan, salah satunya menjadi medium yang melanggengkan kekerasan verbal.
2. YouTube memberikan peluang kepada penggunanya untuk mengekspresikan diri secara bebas. Namun, kebebasan berkepresi ini justru mengarah pada munculnya konten-konten bermuatan kekerasan verbal yang menimbulkan banyak masalah.
3. Top Global Miya diasumsikan sebagai YouTuber yang lebih mengutamakan jumlah penonton dan *subscribers* yang banyak lewat konten-konten bermuatan kekerasan verbal daripada tanggung jawab moral kepada audiensnya.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah kekerasan verbal pada konten video gim *streaming* di akun YouTube Top Global Miya.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yang diangkat yaitu bagaimana kekerasan verbal pada konten video gim *streaming* di akun YouTube Top Global Miya?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kekerasan verbal pada konten video gim *streaming* di akun YouTube Top Global Miya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi secara teoritis dan praktis. Manfaat penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang Ilmu Komunikasi dan juga berharap dapat menjadi referensi bagi pengembangan mata kuliah yang ada pada disiplin Ilmu Komunikasi seperti komunikasi *mobile* dan kajian media sosial.

1.5.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian dapat memberikan masukan untuk para *YouTuber* agar mengutamakan tanggung jawab moral kepada penonton ketika membuat konten-konten pada *channel* YouTube yang dapat diakses oleh publik. Kemudian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat terkait bentuk-bentuk kekerasan verbal pada konten video gim *streaming* di YouTube.