BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bentuk hiburan sekarang yang banyak diminati dari berbagai kalangan usia dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa yang bisa mendapatkan hiburan dengan mengakses melalui *smartphone.* Rata-rata orang Indonesia bermain media sosial bertujuan mendapat hiburan yang diakses secara online, salah satu media sosial yang sering digunakan ialah media sosial YouTube. Fasilitas hiburan yang dinikmati pengguna media sosial YouTube dapat berupa video yang di unggah melalui akun pribadi yang bisa dibuat oleh siapapun, YouTube memberikan kebebasan kepada pengguna dalam berekspresi di YouTube baik dalam bentuk video yang di unggah pengguna pada akun YouTube pribadinya atau berekspresi melalui komentar pada video yang dibuat. Menurut informasi yang di dapat Mahipal (2024) pada situs radarsuara, bahwa saat ini pengguna media sosial YouTube di Indonesia mencari hiburan berupa video konten yang ada di YouTube terbanyak berupa konten *game*. Dengan tingginya jumlah peminat *game* yang ada di Indonesia dapat dilihat pada data yang di buat oleh J. Clement (2024) pada situs *statista,* berupa survei yang didapat pada bulan April hingga Juni 2024 yang mencakup data pengguna internet di seluruh dunia, bahwa persentase pengguna internet yang bermain game di Indonesia berada di peringkat kedua dengan jumlah sebesar 95% peminat *game* yang ada di Indonesia.

Dengan besarnya peminat game yang ada di Indonesia menjadikan banyak orang tidak sekedar bermain game saja tetapi dengan adanya pengguna media sosial media sosial YouTube yang di manfaatkan dalam membuat video konten di akun YouTube masing-masing pengguna. Dengan hadirnya konten game di YouTube menjadikan banyak sekali pengguna yang menyukai game membuat konten dalam bentuk video *game play* pengguna tersebut dalam bermain game, saat ini juga banyak sekali konten game yang dibuat untuk kebutuhan live streaming menjadikan pengguna lain untuk menonton secara langsung. Membuat konten dengan meggunakan live

Analisis Komunikasi.., Andreas Binsar Atmadja Sigalingging, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

streaming di Indonesia mulai ramai semenjak tahun 2020 pada saat pandemi Covid-19 yang terus meningkat dikarenakan banyak orang diam di rumah dan mencari hiburan melalui media sosial YouTube (Zulham, 2020). Meningkatnya popularitas live streaming dikarenakan media sosial YouTube dapat menghasilkan uang yang memberikan banyak orang lebih memilih menjadi konten kreator dikarenakan lebih menghasilkan saat pandemi.

Banyaknya konten kreator game pada saat Live streaming tidak hanya memasukkan konten berupa gameplay dari game yang dimainkan, tetapi juga memberikan respon berupa interaksi dan reaksi yang diberikan konten kreator kepada penonton. Tetapi semakin lama konten game yang dibuat secara live streaming menjadikan sebuah masalah yang mana menciptakan adanya perilaku menyimpang berupa komunikasi yang toxic baik dilakukan oleh konten kreator atau dari penonton. Terjadinya komunikasi toxic ini disebabkan bisa berawal dari adanya kecenderungan penonton yang suka bermain game dengan berkomunikasi yang toxic atau kasus yang paling banyak juga menjadi suatu daya tarik sekaligus suatu yang wajar dilakukan terdapat pada konten kreator yang berkomunikasi dengan penontonnya dengan berkomunikasi yang toxic. Konten kreator game yang melakukan live streaming lebih memilih menggunakan gaya komunikasi yang toxic dikarenakan rata-rata penonton lebih senang dengan konsep komunikasi toxic, jika di bandingkan dengan konten kreator yang menggunakan komunikasi yang tidak toxic yang sepi peminat hal ini dapat terjadi karena minat game onlien sangat banyak yang rata-rata pemainnya lebih banyak berkomunikasi toxic kepada orang lain saat bermain game.

Tidak sedikit pengguna menggunakan kalimat *toxic* dalam bentuk tulisan komentar atau dalam bentuk video konten yang diupload. Menurut Arifin dan rekan-rekannya (2023) Dalam mengartikan unsur *toxic* dikenal sebagai unsur yang merusak, merugikan dan tidak sehat, pada komunikasi adanya unsur yang mengandung *toxic* dapat dilihat dari cara atau gaya pesan yang dapat merugikan dalam bentuk hubungan, kesejahteraan emosional dan produktivitas dalam keseluruhan. Komunikasi toxic dapat terjadi kebanyakan sekarang melalui fitur komentar pada *live streaming* YouTube yang dibaca secara langsung sehingga pengikutnya dapat merespon langsung, tidak jarang juga konten kreator yang live streaming mengucapkan kalimat toxic kepada pengikutnya yang menonton secara langsung.



Gambar 1.1 Channel YouTube Windah Basudara
(Sumber: https://www.youtube.com/@WindahBasudara/streams)

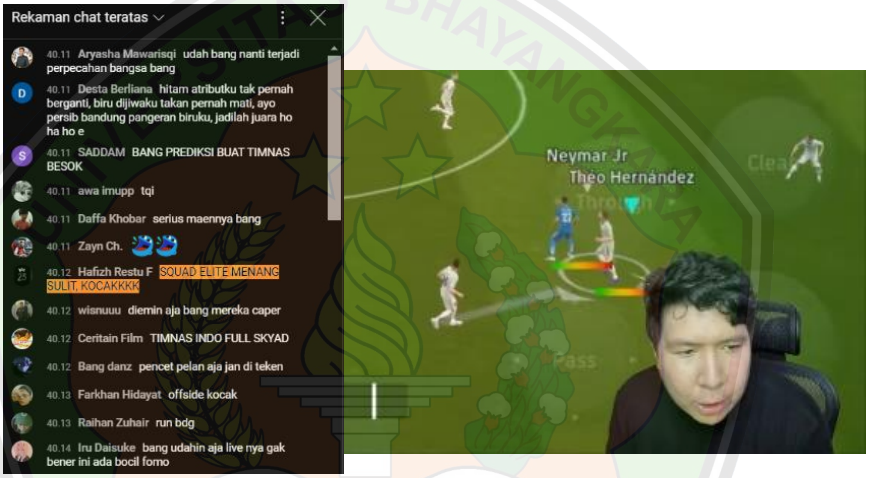
Salah satu konten kreator game yang cukup terkenal di Indonesia adalah Windah Basudara. Dengan jumlah subscriber sebanyak 14,4 juta, Brando sekaligus pemilik dari akun YouTube Windah Basudara telah menjadi ikon di kalangan penggemar game, terutama karena cara dari bermain Brando yang unik, ditambah dengan adanya sifat humoris, dan Brando sangat interaktif dengan pengikutnya. Dari berbagai kategori konten YouTube yang berkembang dalam menghibur pengguna, konten game telah menjadi salah satu yang paling populer dengan banyak konten kreator yang berhasil mendapatkan subscriber dalam jumlah yang banyak. Brando membuat konten di channel YouTube pribadinya dengan melakukan *live streaming*, dengan jumlah penonton yang jumlah banyak sampai dengan total setiap streaming

kurang lebih 20 ribu lebih dengan penonton dari berbagai golongan usia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Namun, popularitas Brando dalam membuat konten game di YouTube Windah Basudara, terdapat beberapa fenomena cara komunikasi yang perlu diperhatikan secara lebih mendalam, yaitu adanya komunikasi toxic antara Brando dengan pengikutnya. Konteks dari komunikasi toxic merujuk pada suatu interaksi komunikasi verbal yang seperti bahasa yang kasar, dan perilaku merendahkan (Amir, Wajdi, & Syukri, 2020). Fenomena ini tidak hanya terjadi dalam permainan online, tetapi juga dalam berbagai konten game offline yang diunggah di akun Windah Basudara. Komunikasi *toxic* di konten Brando muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari komentar negatif yang dilontarkan oleh penonton di kolom komentar hingga candaan dari Brando saat bermain game dengan mengambil unsur dalam game yang dimainkannya di ubah dengan kalimat yang kasar. Dampaknya tidak hanya pada suasana permainan Brando saja, tetapi juga terhadap persepsi penonton, dan kualitas interaksi dalam ruang lingkup penonton secara keseluruhan yang bisa saja menormalisasikan bahasa toxic. Bukan Brando saja yang seorang konten kreator game melakukan komunikasi toxic, sebagai perbandingan tentang hadirnya konten kreator game selain channel YouTube Windah basudara terdapat salah satu channel YouTube yang bernama Luthfi Halimawan, melakukan konten game dengan cara live streaming untuk ngorbol dengan penonton atau saat bermain game Luthfi tidak lepas dengan komunikasi toxic berupa kritik dan defensif yang dilontarkan kepada penontonnya yang sama-sama melakukan komunikasi toxic.

Adapun perbedaan channel YouTube Windah Basudara, terdapat pada popularitasnya yang luar biasa di kalangan penggemar game, menjadi subjek yang sangat relevan untuk dianalisis dalam konteks komunikasi toxic. Meski ia dikenal dengan gaya bermainnya yang lucu dan sering kali menghibur, ada kalanya dinamika komunikasi dalam konten-konten game yang ia tampilkan, baik dari dirinya sendiri maupun dari para penontonnya, mengarah ke perilaku yang bisa dikategorikan sebagai

toxic. Dalam banyak kasus, komunikasi *toxic* ini tidak selalu bersifat terang-terangan atau ekstrem, tetapi bisa muncul dalam bentuk candaan yang kasar, provokasi, atau kritik yang berlebihan terhadap cara bermain atau keputusan yang diambil oleh Brando dalam bermain game. Alasan Brando dapat berkomunikasi toxic saat live streaming karena Brando memliliki karakteristik dan kepribadiannya yang sudah dari awal toxic, penonton juga dapat berperan dalam memicu atau memperparah komunikasi toxic ini melalui interaksi di kolom komentar atau live chat selama sesi live streaming.



Gambar 1.2 Interaksi *toxic* Brando kepada penonton saat *live streaming*
(Sumber:https://www.youtube.com/live/YZFFWgEXepU?si=TUxJ59vcuw7WURE)

Salah satu konten game bola memainkan klub Persib pada menit 40:12 Brando merespon chat sindiran dari penonton berisikan “squad elite menang sulit, kocakkkk” kemudian Brando juga membalas komentar dengan berkata “lah gw jarang main kocak, emang lo kerjaannya main mulu” dari beberapa kalimat yang di ucapkan Brando terdapat kalimat *toxic* yang masuk kedalam sikap *defensif* di mana Brando membalas komentar dengan menghina penontonnya. Dapat disimpulkan bahwa kata-kata Brando menyindir balik penonton pada kalimat “emang lo kerjaannya main mulu” termasuk adanya unsur penghinaan yang merendahkan penonton seakan-akan Brando tidak mau di kritik oleh penonton. Pada menit yang sama di kolom live chat ada kerusuhan berupa provokasi dari penonton tetapi Brando tidak berusaha untuk menangani masalah itu

dan mengabaikan komentar-komentar yang dibuat. Tujuan dari Brando untuk merespon saat itu dengan komunikasi toxic dikarenakan Brando memiliki sifat yang spontan dan tempramental hal ini sering terjadi jika posisi Brando sedang bermain game yang kompetitif atau terdapat penonton yang rusuh melalui live chat.

Fenomena ini memunculkan kekhawatiran tentang bagaimana dengan cara Brando dalam berkomunikasi toxic dapat mengubah suasana juga standar di dalam lingkungan para penonton meskipun banyak orang menonton konten game untuk hiburan, keberadaan komunikasi toxic dapat mengganggu pengalaman menonton, menciptakan lingkungan yang tidak sehat, dan berdampak buruk pada orang lain yang belum mengetahui tentang cara Brando dalam berkomunikasi dengan penontonnya. Hal lainnya juga dapat berdampak pada reputasi yang dimiliki Brando, yang mungkin harus menghadapi tantangan dalam mempertahankan dan membuat interaksi yang positif dengan penontonnya.

Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terhadap komunikasi toxic dalam konten game yang diunggah di kanal YouTube Windah Basudara. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan mengeksplorasi berkaitan denga konten komunikasi toxic yang terjadi dalam interaksi antara Brando dan audiensnya. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong munculnya komunikasi toxic. Adapun fenomena pada penelitian yang serupa terjadi pada penelitian terdahulu yang dibuat oleh Muhammad Usamah Robbani; Heidy Arviani dan Syafrida Nurrachmi Febriyanti (2023) yang menganalisis komunikasi toxic pada konten game pada channel YouTube Luthfi Halimawan yang memberikan dasar masalah juga fenomena yang terjadi pada media sosial YouTube yang mana penelitian ini menunjukkan bagaimana komunikasi toxic yang dibuat oleh Luthfi dilakukan dengan sengaja yang memiliki tujuan untuk membedakan Luthfi dengan konten kreator game lainnya. Akan tetapi peneliti terdarik untuk meneliti channel YouTube Windah Basudara dikarenakan channel ini dapat berkembang pesat dikarenakan keunikan yang dimiliki Brando dengan menggunakan komunikasi toxic

pada awal ketenarannya memberikan candaan dan kritik kepada penonton, meningkatnya popularitas Brando dikarenakan saat itu sedikit konten kreator yang berani untuk menggunakan kalimat toxic saat live streaming.

Dengan begitu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isi konten game yang terdapat unsur komunikasi *toxic* dalam channel YouTube Windah Basudara, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak konten yang terdapat unsur *toxic* dengan komunikasi yang tidak sehat dalam dunia digital, serta memberikan rekomendasi bagi banyak orang yang ingin menjadi konten kreator baru memulai karirnya di media sosial YouTube untuk menciptakan lingkungan interaksi yang lebih positif, mendukung, dan sehat bagi lingkungan pergaulan individu.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, peneliti memfokuskan penelitian terdapat pada isi konten dan juga komunikasi *toxic* yang dibuat oleh akun YouTube Windah Basudara pada saat *live streaming*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka pertanyaan yang digunakan pada penelitian ini adalah mengetahui isi pesan dari komunikasi *toxic* yang muncul antara Brando dengan penontonnya dalam konten *live streaming* pada akun YouTube Windah Basudara?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian in berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk-bentuk komunikasi *toxic* yang muncul

dalam interaksi antara Brando dengan para penontonnya selama konten live streaming di akun YouTube Windah Basudara.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Dibuatnya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan dalam menganalisis konten di YouTube Windah Basudara dan memperluas pemahaman tetang bentuk komunikasi toksik dalam konten media sosial.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber edukasi Penelitian ini dapat menjadi bahan edukasi bagi para pengguna internet dan penonton YouTube untuk menambah pengetahuan mengenai dampak komunikasi toxic, sehingga diharapkan pembaca dapat lebih bijak dalam berinteraksi di ruang publik digital.