# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, tidak dapat dipungkiri bahwa kita sudah masuk dizaman era modernisasi. Banyak sekali *genre* film yang sudah berkembang, dari mulai *genre action, comedy, romantic*, dan lain sebagainya. Selain berkembangnya *genre* pun makin banyak perkembangan gaya komunikasi yang dilontarkan pada pemain tersebut. Seperti sebelumnya pemain jika menjatuhkan lawan hanya membentak lawannya dengan menggunakan Bahasa baku disertakan Gerakan yang mengancam. untuk sekarang banyak sekali pemain yang melontarkan komunikasi mereka dengan Bahasa yang tidak baik.

Film adalah salah satu bagian dalam media *audio visual* yang dipakai untuk mengirimkan nasihat kepada sejumlah orang yang bergabung di suatu lokasi. Selain itu film menjadi alat komunikasi yang besar dalam skala massa. Dengan menonton film, penonton dapat merasakan pengalaman seolah-olah mereka dapat melintasi ruang dan waktu, menjelajahi kehidupan (Asri, 2020). Sebagai bentuk komunikasi massa, Film adalah sebuah gabungan teknologi yang beragam, seperti fotografi dan perekaman suara, bersama dengan elemen-elemen seni seperti seni visual, teater, sastra, arsitektur, dan musik. (Effendy, 1986:239).

Didalam industri film, pentingnya komunikasi massa menonjol karena perkembangan media massa yang didasarkan pada teknologi internet baru, yang menciptakan Sebagai sarana komunikasi kepada banyak orang, film memegang peran yang sangat penting, mengutamakan pengiriman pesan kepada *audiens* yang berkumpul di lokasi tertentu melalui media *audio visual.* (Effendy, 1988).Film dianggap sebagai bentuk karya sastra yang seringkali dipakai sebagai media untuk menggambarkan kehidupan masyarakat awal. Karena kemampuannya menarik perhatian khalayak sebagai salah satu alat hubungan yang paling efektif, film memiliki nilai seni yang unik karena melibatkan orang-orang kreatif dan profesional dalam proses pembuatannya. Sebagai hasilnya, banyak masyarakat



Trashtalking Dalam Film.., David Fernando Panjaitan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

yang sangat mengapresiasi film, tidak hanya karena visual dan cerita yang menarik, tetapi juga karena kemampuannya untuk menarik perhatian semua orang melalui efek yang dimilikinya.

Saat ini, serial televisi telah menjadi suatu jenis hiburan yang diminati banyak pemirsa. (Joni Arman Hamid et al., 2023). Salah satu serial yang sedang populer adalah "Pertaruhan *season* dua." Serial ini menggambarkan persaingan antara karakter utama dalam berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk dalam bidang olahraga, keuangan, dan hubungan pribadi. *trashtalking* sering digunakan sebagai strategi untuk menakuti lawan atau membangkitkan semangat.

Posisi penelitian menunjukan pada sisi komunikan dalam ilmu komunikasi yang berfokus pada penggunaan penelitian sebagai alat komunikasi yang efektif untuk memahami dan menginterpretasikan fenomena sosial. Penelitian komunikasi memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan, serta menganalisis dan menafsirkan hasilnya untuk meningkatkan pemahaman dan pengembangan dan praktik dalam bidang komunikasi. (Yusanto, 2020).

Film Pertaruhan *the series season 2* ini terakhir menayangkan episode nya pada jumat, 15 desember 2023 berg*enre action* dengan total tayangan tembus 15 juta penonton dan masuk *TOP 5* film *series* terbaik. Film tersebut dikenal banyak kalangan, sebagain tontonan yang dianggap tak layak untuk remaja usia SMP atau bahkan SMA. Mungkin asumsi tersebut tak sepenuhnya salah karena memang film tersebut diperuntukkan bagi penonton berusia 18 tahun ke atas. (Prasetyo, 2022)

Dalam film Pertaruhan season 2, *trashtalking* dapat didefinisikan sebagai tindakan komunikasi verbal yang disengaja oleh seseorang dengan berbagai tujuan pribadi. (Wardana, 2023). Tindakan ini bisa dilakukan untuk memotivasi diri sendiri, mencari kesenangan, atau mengganggu pihak lawan. Dalam beberapa situasi, *trashtalking* bertujuan untuk mengintimidasi atau merusak mental lawan melalui ucapan atau simbol-simbol non-verbal.

Batasan *trashtalking* mencakup penghormatan terhadap etika dan moral, mematuhi hukum dan peraturan yang berlaku, mempertimbangkan konsekuensi sosial, mengikuti tata krama, memperhatikan dampak psikologis pada lawan, serta memastikan tujuan yang jelas dan konstruktif, seperti memotivasi tanpa merendahkan atau merusak kepercayaan diri secara permanen. (Putri, F 2023).

Fenomena *trash-talking,* atau sering disebut sebagai pembicaraan sampah sudah menjadi budaya yang melekat dari dulu. Baik ujaran *positif* dan negative akan dinilai baik dan buruknya tergantung seberapa dekat hubungan kita terhadap lawan bicara tersebut. *Trashtalking* dalam film Pertaruhan *Season 2* merefleksikan nilai-nilai budaya tertentu dengan menunjukkan bagaimana kekuatan, dominasi, dan maskulinitas seringkali diekspresikan melalui bahasa yang agresif dan merendahkan. Dalam konteks budaya Indonesia, hal ini bisa mencerminkan pandangan bahwa kemampuan untuk berbicara keras dan penuh percaya diri di tengah konflik merupakan tanda kekuatan dan keberanian. *Trashtalking* juga dapat memperlihatkan dinamika kekuasaan dan hierarki sosial, di mana karakter yang lebih berkuasa menggunakan bahasa kasar untuk menegaskan dominasi mereka atas yang lebih lemah. (Putri, F 2023).

*Trashtalking* adalah bentuk komunikasi lisan yang dimanfaatkan oleh individu untuk mencapai tujuan, baik itu tujuan *positif* maupun *negatif.* (Johnson & Taylor, 2018). terutama dalam konteks kompetisi atau pertarungan. Dalam "Pertaruhan *Season* 2," *trashtalking* dijadikan sebagai strategi untuk menampilkan persaingan antara karakter-karakter utama dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

*Trashtalking* dalam film *series* tersebut sudah tergolong kasar dan bersifat mengolok – olok lawan pemain seperti "*anjing, tolol, goblok,* dan lain sebagainya". Karena dalam *real life* terlebih dunia premanisme, kata – kata tersebut jarang sekali keluar dan biasanya dalam dunia premanisme itu biasanya mereka melakukan aksi seperti pencopetan ataupun perampokan tanpa mengeluarkan kata kata *trashtalking* tersebut. (Nugroho et al., 2017)

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti dalam menentukan urgensi, fokus, dan tujuan penelitian. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Muhammad Ashido Romadlon (2018), mengenai analisis konten *trash-talking* dalam permainan daring *Mobile Legends* pada akun Brandon Kent bertujuan untuk memahami perubahan perilaku yang kerap tumbuh pada anak-anak dan remaja saat ini, khususnya dalam hal kecenderungan kekerasan verbal atau penggunaan bahasa kasar

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Muhammad Husni Mubarok (2021). mengenai Perseteruan Denise Dan Uya Kuya: *Trashtalking* sebagai personal *branding*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berapa Tingkat persenan denise dalam mengucapkan *trashtalking* untuk personal *brand* dalam dirinya. Penelitian juga menunjukan bahwa *TrashTalking* dapat berfungsi sebagai strategi meningkatkan popularitas seseorang. Dalam waktu singkat, individu dapat menjadi selebriti lokal dan menjadi penentu untuk *endorse* produk yang diminati oleh pengiklan.

Terdapat gap penelitian dari penelitian - Penelitian sebelumnya berfokus pada perubahan perilaku yang kerap terjadi pada anak-anak dan remaja, yakni penggunaan bahasa kasar atau kekerasan verbal. Sedangkan penelitian selanjutnya berfokus pada penggunaan kalimat *trashtalking* untuk melakukan *personal branding* dalam meningkatkan *self strategic marketing*.

Dengan mempertimbangkan konteks ini, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih lanjut terkait *trashtalking* dalam film pertaruhan *season 2* terutama dalam aspek kualitatif. Melalui analisis isi kualitatif, dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai ragam *trashtalking* yang digunakan, konteks penggunaannya.

Hal ini menjadi landasan peneliti untuk mengangkat penelitian dengan judul **"*TRASHTALKING DALAM FILM PERTARUHAN SEASON 2*: ANALISIS ISI KUALITATIF".**

### 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, dan mengingat bahwa penelitian ini sangat luas untuk diteliti, karena itu peneliti membatasi penelitian ini dengan meneliti *trashtalking* pada film pertaruhan *season 2*

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian ini yang hendak dicapai adalah:

1. Bagaimana penggunaan *trashtalking* dalam film pertaruhan *season 2*?
2. Bagaimana makna ujaran – ujaran *trashtalking* dalam film pertaruhan season 2?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian, diantaranya:

1. Untuk mengetahui penggunaan *trashtalking* dalam film pertaruhan *season 2.*
2. Untuk mengetahui makna ujaran *trashtalking* dalam film pertaruhan *season 2.*

## 1.5 Manfaat Penelitian

Ada 2 manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, khususnya ilmu komunikasi terutama dalam memahami makna ungkapan *trashtalking* dalam film tersebut. Penelitian ini juga diharapkan dapat sebagai acuan maupun sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan dengan pembahasan penelitian serupa.

2. Manfaat praktis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat informasi bagi peneliti lain yang ingin meneliti serupa. Selain itu, diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat bagi media digital serta memberikan wawasan kepada pembaca untuk memahami bagaimana ujaran-ujaran *trashtalking* dalam film pertaruhan *season 2*.