

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kekerasan verbal adalah bentuk penyiksaan pada seseorang melalui kata-kata, tujuannya adalah merusak mental korbannya sehingga si korban akan merasa tidak percaya diri hingga merasa tidak memiliki harga diri. Kekerasan verbal bisa terjadi pada hubungan apa pun dan intensitasnya biasanya meningkat bila tidak segera diakhiri. Jika sudah parah, kekerasan ini juga bisa berujung pada kekerasan fisik dan meninggalkan efek yang buruk bagi korbannya.

Kekerasan verbal merupakan “kekerasan terhadap perasaan”, mengeluarkan kata-kata kasar tanpa menyentuh fisik, kata-kata yang mengancam, menakutkan, menghina atau membesar-besarkan kesalahan orang lain (Sutikno, 2010), kalimat yang mengancam, menakutkan dan menghina tersebut misalnya seperti “kamu akan saya bunuh!”, “kamu akan segera mati!”, “kamu itu seperti tai”. Ancaman atau intimidasi tersebut dapat merusak hak dan perlindungan korban, menjatuhkan mental korban, perlakuan yang menyakitkan dan mengancam, atau memaki-maki juga dikategorikan sebagai bentuk kekerasan yang bersifat verbal (Jallaludin, 2007).

Kekerasan verbal memang tidak melukai fisik, tapi kekerasan verbal dapat melukai hati, wujud kekerasan verbal berupa ujaran kekerasan yang menyinggung perasaan seseorang dengan mengeluarkan kata-kata kasar yang bersifat kasar (*toxic*), menghina serta memaki. Kekerasan verbal bisa menjadi lebih buruk

daripada kekerasan fisik, karena merupakan bentuk kekerasan psikologis, kekerasan verbal dapat menyerang emosional serta mental. Perilaku negatif tersebut merupakan perilaku yang memiliki dampak buruk terhadap kehidupan seseorang, orang yang mengalami kekerasan verbal memiliki dampak seperti rasa takut, sedih, frustrasi, dan harga diri rendah. Dampak dari kekerasan verbal pada psikologis seperti depresi, gangguan citra tubuh, keinginan untuk bunuh diri, putus asa, dipermalukan. Hal tersebut benar-benar terjadi dan juga dapat dipengaruhi oleh interaksi dalam bermain game online bersama, game online merupakan sebuah permainan melalui jaringan internet. Internet menyajikan ruang virtual di mana antar pemain dapat berinteraksi secara verbal (Valentina & Sari, 2019:301).

Kekerasan verbal banyak ditemukan di dalam kehidupan sehari-hari termasuk juga di dalam media *YouTube* sebagai salah satu media online berbagi macam video dan konten, Setiap hari berjuta-juta video diputar oleh berbagai pengguna *YouTube* di berbagai belahan dunia. Pengguna *YouTube* rata-rata berusia 18 sampai 34 tahun. *YouTube* telah banyak menguntungkan para konten kreator sehingga mereka bersaing membuat konten yang unik, berkualitas tinggi dan menarik minat penonton. Keberadaan *Youtuber* dengan pelanggan (*subscriber*) yang banyak dan jumlah penonton konten videonya yang tinggi, menandakan populernya *Youtuber* tersebut. *Youtuber* yang sudah terkenal dapat menjadi tokoh yang berpengaruh dalam membuat tren di kalangan generasi muda.

Salah satu konten *YouTube* yang banyak dinikmati adalah konten gaming, target penonton dari konten ini cukup luas mulai dari anak-anak, remaja bahkan

sampai orang dewasa. Tak heran jika bermunculan *Youtuber* yang mengisi kanal youtubena dengan konten-konten bermain game. *Youtuber* akan selalu mencari cara untuk meningkatkan dan mempertahankan popularitas mereka, seperti dengan merekam diri mereka bermain game online, menjelaskan permainan, memberikan tutorial untuk bermain game, dan memberikan informasi tentang game online, lalu unggah videonya ke Saluran *YouTube*. Game online merupakan sebuah permainan melalui jaringan internet. Internet menyajikan ruang virtual di mana antar pemain dapat berinteraksi secara verbal.

Salah satu game online yang sedang populer adalah Mobile Legends: Bang Bang. Game ini merupakan tergolong Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang menampilkan permainan tim 5 pemain melawan 5 pemain. Game tersebut dikembangkan perusahaan Moonton. Pemain game Mobile Legend Memiliki pengalaman dan makna dari game online Mobile Legends, karena mereka telah berulang kali berinteraksi dengan hal-hal yang terkandung dalam game selama ribuan jam, bersama dengan lingkungan yang mereka mainkan baik di dalam game maupun di luar game (komunitas), yang kemudian terjalin interaksi.

Maraknya kalangan anak-anak sampai dengan dewasa bermain game turut membawa pengaruh terhadap perilaku berbahasa. Terdapat beberapa kekhasan variasi bahasa yang digunakan dalam interaksi bermain game online dan tak jarang variasi tersebut juga turut terbawa dalam bentuk komunikasi sehari-hari dari kelompok pemain. Kata-kata makian yang digunakan *Youtuber* gaming sebagaimana dalam bermain game bersama (mabar) secara langsung sepertinya tidak pernah benar-benar digunakan untuk menghujat dan memaki. Hal itu hanya

sebagai ungkapan kekesalan bahkan dalam kelompok pemain game Mobile Legend hal ini memicu keakraban satu sama lain. Perkataan yang dituturkan seringkali dengan tujuan mengakrabkan diri dengan kelompok.

Sebagaimana dijelaskan Almajid (2019:173), permainan game Mobile Legend ini mengakibatkan pemain sering menggunakan kata makian dan umpatan yang dapat digolongkan sebagai kekerasan verbal. Game online Mobile Legends juga menimbulkan sikap agresifitas berlebihan pada penggunaannya, hal ini tentu dapat merugikan dan menyakiti pemain Mobile Legends tersebut maupun orang-orang di sekitarnya.

Salah satu akun *YouTube* gaming Mobile Legend yang banyak menampilkan kata makian adalah milik Pascol Kintil, Pria yang memiliki nama asli Panjaitan Dana yang lahir di Medan, Sumatera Utara, pada tahun 1995 tersebut mengungkapkan sebelum ia menjadi seorang *Youtuber*, ia merantau dari kampung halamannya ke Karimun di Pulau Jawa untuk mencari pekerjaan, dan alhasil ia sempat bekerja sementara sebagai kuli bangunan, awal mula ia bisa hobi bermain game karena sempat disuruh keponakannya untuk memainkan game Mobile Legends sebentar, dan ternyata game tersebut seru untuknya.

Awal mula Pascol tertarik untuk menjadi seorang konten kreator adalah ketika ia melihat seorang konten kreator sedang melakukan live streaming saat bermain game. Pascol pun bertanya kepada konten kreator tersebut, apakah ada uang atau tidak melakukan live streaming tersebut, setelah mengetahui ada uangnya, Pascol pun tertarik untuk mencobanya. Setelah mengetahui caranya, pada saat itu ia menggunakan facebook sebagai media live streamingnya. Namun,

tidak ada orang yang menontonnya. Ia pun mengambil referensi dari *YouTuber* yang bernama Brandon Kent, setelah mengikuti gayanya, ia pun mulai mendapatkan penonton.

Salah satunya dalam konten *YouTube* miliknya yang berjudul “DIIIIH LUAN IRI BANGET PENGEN MVP!!!” yang berdurasi 20 menit 6 detik, dalam konten tersebut Pascol banyak melontarkan kata-kata makian, salah satunya seperti: “Tai”, “Anjir”, “Goblok”, “Gaada Otak”, “Bangke-Bangke”, “Bantai-Bantai”, dan masih banyak lagi, kata-kata makian diucapkan secara spontan dan jelas seolah-olah menjadi bagian emosi dari Pascol. Namun hal ini nyatanya menjadi daya tarik yang membuat penontonnya terhibur dengan tingkah lakunya yang emosian dan blak-blakan.

Setiap pendengar yang bukan dari kelompok pemain game online akan menganggap perkataan dari percakapan yang mengandung unsur makian dan pertengkaran adalah kata-kata kotor. Namun dalam lingkup register pemain game online perkataan tersebut bukanlah perkataan kotor sama sekali. Bahkan bagi mereka perkataan yang mengandung makian, pisuhan, atau ragam kata kasar lainnya adalah kata yang wajar dan malah wajib diekspresikan saat bermain game.

peneliti memilih konten *YouTube* Pascol Kintil untuk diteliti karena dalam konten *YouTube* Pascol Kintil tersebut banyak terdapat fenomena kekerasan verbal berupa kata-kata makian yang penyampaiannya tidak biasa. Penelitian ini merupakan suatu penelitian yang merepresentasikan suatu hal pesan dalam suatu unggahan konten yang sistematis dan menjadi petunjuk mengamati serta menganalisis pesan. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami kata-kata tertentu

yang mengandung kekerasan verbal yang disebutkan berulang-ulang dalam unggahan konten di channel *YouTube* Pascol Kintil sebagai pendukung bahwa dalam unggahan konten *YouTube* Pascol Kintil memang mengandung kekerasan verbal.

Peneliti hendak mendeskripsikan kekerasan verbal yang direpresentasikan dalam *YouTube* Pascol Kintil, maka peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan teori Charles Sanders Peirce, peneliti menggunakan analisis semiotik untuk melihat bagaimana kekerasan verbal disampaikan kepada penonton melalui simbol-simbol dan tanda baik secara langsung maupun tersirat. Menurut Charles Sanders Peirce, simbol atau lambang merupakan satu kategori tanda (*sign*). Dalam wawasan Peirce, tanda (*sign*) terdiri atas ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas maka peneliti terkait meneliti **“Kekerasan Verbal Di Dalam Tayangan *Youtube* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Konten Gaming Mobile Legend Di *Youtube* Pascol Kintil)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka di rumuskan masalah yaitu “Bagaimana representasi kekerasan verbal di dalam tayangan *Youtube* Pascol Kintil?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari paparan diatas adalah untuk mengetahui representasi kekerasan verbal dan makna di dalam tayangan *Youtube* Pascol Kintil.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu:

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait pengembangan ilmu komunikasi khususnya tentang teori semiotika Charles Sanders Peirce.
2. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang, khususnya dalam mendalami tanda dan makna yang terdapat dalam sebuah konten yang di analisis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat berguna bagi para gamers maupun khalayak dalam menggunakan media.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai evaluasi serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan perilaku berbahasa yang baik.