

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dalam tinjauan Pustaka berguna untuk membantu peneliti dalam menentukan langkah-langkah sistematis dari teori dan analisis semiotika. Penelitian terdahulu dijadikan sebagai referensi dalam menggunakan analisis semiotika pada penelitian ini supaya peneliti dapat dan tepat menggunakan teori analisis semiotika pada objek yang akan diteliti. Peneliti mencoba memaparkan hasil terdahulu guna menjadi bahan perbandingan atas penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan relevan dan referensi awal menghindari bias terhadap penelitian saat ini. Peneliti mengangkat judul bertema: “Kekerasan Verbal Dalam Tayangan *Youtube* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Konten Gaming Mobile Legend Di *Youtube* Pascol Kintil)”

2.1.1. Pesan Dakwah Dalam Film Air Mata Surga (Analisis Semiotik Charles Sanders Peirce)

Penelitian ini dilakukan oleh Henny Ayu Purwanda Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu pada tahun 2020. Fokus penelitian ini adalah melakukan kajian lebih mendalam terhadap film Air Mata Surga dalam rangka memahami pesan dakwah syari’ah yang terkandung dalam film tersebut menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pesan dakwah syariah dalam film Air Mata Surga berdasarkan representament, objek dan interpretent. Jenis penelitian yang

digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif, analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang khusus menelaah representasi, objek dan interpretasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film Air Mata Surga berdurasi 119 menit terdapat pesan-pesan dakwah, yakni pesan dakwah syariah yang disampaikan adalah tentang Sikap sabar, Ketulusan dalam persahabatan, istri sholehah, Ikhlas dan Akhlak yang baik. Selain pesan dakwah syariah, film ini memberikan keriteria istri yang sholeha, penyabar dan seorang sahabat sejati.

Penelitian yang dilakukan oleh Henny Ayu Purwanda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan dalam teori yaitu menggunakan metode analisis semiotika dan teori Charles Sanders Peirce. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu peneliti terdahulu meneliti tentang Pesan Dakwah Dalam Film Air Mata Surga (Analisis Semiotik Charles Sanders Peirce) sedangkan peneliti meneliti Kekerasan Verbal Di Dalam Tayangan Youtube (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Konten Gaming Mobile Legend Di Youtube Pascol Kintil).

2.1.2. Kekerasan Verbal Dan Non Verbal Dalam Film *The Fast And Furious 6* (Analisis Semiotika Charles Sander Peirce)

Penelitian ini dilakukan oleh Daniel Ryzha Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mercu Buana Pada Tahun 2017. Dalam Penelitian ini terdapat banyaknya fenomena kekerasan yang terjadi dalam film *The Fast and Furious 6*, Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dalam film *The Fast and Furious 6* ini banyak mengandung kekerasan verbal dan non verbal yang terjadi di dalam adegan film tersebut. Kekerasan verbal yang terdapat di film ini banyak sekali terdapat kata-kata kasar yang

menghina bahkan melecehkan seseorang yang termasuk dalam kategori kekerasan verbal. Dan juga terdapat kekerasan non verbal yang terjadi di dalam film *The Fast and Furious 6* yaitu seperti pemukulan, penusukan, penganiayaan yang sudah termasuk dalam kategori kekerasan non verbal.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu memiliki persamaan dengan peneliti yaitu menggunakan metode analisis semiotika dan teori Charles Sanders Peirce. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu peneliti terdahulu meneliti tentang Kekerasan Verbal Dan Non Verbal Dalam Film The Fast And Furious 6 (Analisis Semiotika Charles Sander Peirce) sedangkan peneliti meneliti Kekerasan Verbal Di Dalam Tayangan Youtube (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Konten Gaming Mobile Legend Di Youtube Pascol Kintil).

2.1.3. Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Iklan Kosumen Rokok Gudang Garam Internasional Di Media Youtube

Penelitian ini dilakukan oleh Eryza Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Jurusan Dakwah IAIN Bengkulu Pada Tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kuasa maskulinitas dalam iklan rokok Gudang Garam dalam Website Gudang Garam. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metodologi semiotika komunikasi. Objek penelitian adalah iklan rokok Gudang Garam dalam Website Gudang Garam. Hasil analisis penelitian disimpulkan bahwa representasi maskulinitas dalam iklan rokok Gudang Garam dalam Website Gudang Garam terbagi dalam dua representasi yaitu penampilan fisik laki-laki maskulin dan atribut pendukung yang melambangkan maskulinitas serta ingin menunjukkan image orang yang merokok Gudang Garam dalam Website Gudang Garam sebagai pribadi laki-laki yang

macho, berani, pantang menyerah, dan keras. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode semiotika Charles Sanders Peirce.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu memiliki persamaan dengan peneliti yaitu dalam metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu peneliti terdahulu meneliti tentang Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Iklan Kosumen Rokok Gudang Garam Internasional Di Media Youtube sedangkan peneliti meneliti makna Kekerasan Verbal Di Dalam Tayangan *YouTube* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Konten Gaming Mobile Legend Di *YouTube* Pascol Kintil).

Tabel 2.1.
Matrik Penelitian Terdahulu

No	Judul	Peneliti	Hasil Penelitian	Metode	Perbedaan dan Persamaan
1	Pesan Dakwah Dalam Film Air Mata Surga (Analisis Semiotik Charles Sanders Peirce)	Henny Ayu Purwanda	Menunjukkan bahwa film Air Mata Surga berdurasi 119 menit terdapat pesan-pesan dakwah, yakni pesan dakwah syariah yang disampaikan adalah tentang Sikap sabar, Ketulusan dalam persahabatan, istri sholehah, Ikhlas dan Akhlak yang baik.	Metode Kualitatif	Perbedaan pada Fokus Penelitian, Persamaan pada Teori Semiotika Charles Sanders Peirce, Metode Kualitatif.

2	Kekerasan Verbal Dan Non Verbal Dalam Film The Fast And Furious 6 (Analisis Semiotika Charles Sander Peirce)	Daniel Ryzha	Menunjukkan bahwa dalam film <i>The Fast and Furious 6</i> ini banyak mengandung kekerasan verbal dan non verbal yang terjadi di dalam adegan film tersebut. Kekerasan verbal yang terdapat di film ini banyak sekali terdapat kata-kata kasar yang menghina bahkan melecehkan seseorang yang termasuk dalam kategori kekerasan verbal.	Metode Kualitatif	Perbedaan pada Objek Penelitian, Persamaan pada Teori Semiotika Charles Sanders Peirce, Metode Kualitatif, Fokus Penelitian
3	Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Iklan Kosumen Rokok Gudang Garam Internasional Di Media Youtube	Eryza	Representasi maskulinitas dalam iklan rokok Gudang Garam dalam Website Gudang Garam terbagi dalam dua representasi yaitu penampilan fisik laki-laki maskulin dan atribut pendukung yang melambangkan maskulinitas serta ingin menunjukkan	Metode Kualitatif	Perbedaan pada Objek Penelitian, Persamaan pada Metode Penelitian, Teori Semiotika Charles Sanders Peirce.

			image orang yang merokok Gudang Garam dalam Website Gudang Garam sebagai pribadi laki-laki macho, dan berani.		
--	--	--	---	--	--

2.2. Media Massa

Media massa adalah perantara atau alat-alat yang digunakan oleh massa dalam hubungannya satu sama lain. Media massa adalah sarana komunikasi massa dimana proses penyampaian pesan, gagasan, atau informasi kepada orang banyak (publik) secara serentak. Sebuah media bisa disebut media massa jika memiliki karakteristik tertentu Media massa adalah alat atau sarana yang digunakan dalam menyampaikan pesan oleh sumber kepada penerima atau khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi.

Menurut Effendy (2003:65), media massa digunakan dalam komunikasi apabila komunikasi berjumlah banyak dan bertempat tinggal jauh. Media massa yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari umumnya adalah surat kabar, radio, televisi, dan film bioskop, yang beroperasi dalam bidang informasi, edukasi dan rekreasi, atau dalam istilah lain penerangan, pendidikan, dan hiburan.

Media massa adalah segala bentuk saluran untuk menyampaikan informasi, media massa dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu: media cetak, media elektronik dan media cyber (media internet).

2.3. Media Sosial

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi,

berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Dalam media sosial, tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial adalah pengenalan (cognition), komunikasi (communicate) dan kerjasama (cooperation). Tidak dapat disangkal bahwa pada saat ini sosial media telah menjadi cara baru masyarakat dalam berkomunikasi (Nasrullah, 2015).

Pada intinya, dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sosial media diawali dari tiga hal, yaitu Sharing, Collaborating dan Connecting (Puntoadi, 2011).

2.4. *YouTube*

Youtube merupakan situs web berbagi video nomor 1 di dunia, beberapa orang juga menyebut *YouTube* sebagai media sosial berbasis video, sebab memang tak diragukan lagi bahwa *YouTube* menjadi situs yang paling pertama diakses ketika seseorang memerlukan video tertentu. Ada berbagai macam video klip yang diunggah oleh berbagai kalangan pengguna, mulai dari tutorial, klip musik, trailer film, video edukasi, film pendek, film televisi, video blog, dan sebagainya.

YouTube menurut (Miller, 2009: 3) adalah sebuah komunitas berbagi video yang berarti bahwa pengguna *YouTube* bisa mengupload dan melihat segala macam video klip online menggunakan webbrowser apapun. Video-video tersebut dapat berupa tutorial, hiburan dan lain sebagainya.

Dalam penggunaan *YouTube* terdapat hak cipta bagi para pemilik konten tersebut, pada dasarnya mengatur penggunaan informasi dan transaksi elektronik yang dilakukan menggunakan computer atau media elektronik lainnya.

2.5. Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal adalah Tindakan yang berupa penghinaan, pelecehan, dan memberi label seseorang dalam suatu pola komunikasi, kekerasan verbal merupakan Tindakan yang dilakukan seseorang dalam bentuk memarahi, memaki, mengomel, dan membentak secara berlebihan.

Kekerasan verbal berupa ancaman, perkataan kasar, menyumpahi, menghina, membentak, menyalahkan, menakut-nakuti, dan melecehkan kemampuan anak, hal ini dilakukan secara terus menerus oleh orang-orang terdekat yang berpotensi mengakibatkan luka psikologis, trauma, dan perasaan rendah diri pada anak (Huraerah, 2012).

Kekerasan verbal sangat menyakitkan dan biasanya dilakukan oleh orang terdekat yang memiliki kesempatan untuk melakukan kekerasan verbal, kekerasan verbal mungkin terjadi dalam perilaku tak tampak, seperti: komentar, caci otak dengan pandangan-pandangan yang merendahkan. Kekerasan Verbal biasanya tidak berdampak secara fisik kepada anak, tetapi dapat merusak mental anak. Kekerasan verbal berbentuk tindakan atau ucapan yang mempunyai sifat menghina, membentak, memaki dan menakuti dengan mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas (Titik Lestari, 2016).

Banyak orang berpikir kekerasan verbal hanya terjadi ketika seseorang membentak orang lain, padahal kekerasan verbal juga bisa terjadi ketika seseorang berbicara dengan nada halus hingga berbisik, namun dilakukan setiap hari dan bertujuan melakukan pembunuhan karakter (Healthline, 2020), seperti hal-hal berikut:

a. *Name-calling*

Name-calling merupakan nama panggilan yang bernada hinaan atau mengata-ngatai seseorang dengan mengganti namanya menjadi sebutan yang lain. Contohnya, “kamu tidak akan mengerti ini karena kamu bodoh.”

b. Degradasi

Kata-kata ini dikeluarkan agar seseorang merasa bersalah terhadap dirinya sendiri dan menganggap dirinya tidak berguna. Contohnya, “kamu tidak akan bisa jadi apa-apa kalau bukan karena bantuan saya.”

c. Manipulasi

Kekerasan verbal ini dilakukan dengan tujuan memerintah Anda, tapi tidak dengan kalimat imperatif. Misalnya, “kalau kamu memang sayang keluarga, kamu tidak akan melakukan itu.”

d. Menyalahkan

Berbuat salah adalah hal yang manusiawi. Namun, orang yang melakukan kekerasan akan menjadikan kesalahan Anda sebagai pembenaran atas tindakan mereka, misalnya dengan berkata “saya harus memarahi kamu karena perilakumu sangat tidak bisa ditoleransi.”

e. Merendahkan

Kata-kata ini akan keluar ketika si pelaku kekerasan verbal berniat mengerdilkan Anda dan di saat yang bersamaan membuat dirinya lebih superior. Contoh kalimat merendahkan adalah “saya yakin suara kamu bagus, tapi lebih bagus lagi kalau kamu diam saja.”

f. Kritik berkelanjutan

Menerima kritik adalah bagian dari proses pendewasaan diri. Namun dalam kekerasan verbal, kritik dilakukan dengan sangat kasar dan terus-menerus sehingga korbannya akan merasa tidak punya harga diri. Contohnya, “kamu suka marah-marah makanya tidak ada orang yang suka dengan kamu.”

g. Menuduh

Menuduh juga bisa menjadi kekerasan verbal ketika hal itu dilakukan untuk menjatuhkan mental Anda. Tidak perlu dengan kata-kata kasar, bentuk kekerasan verbal ini dapat berupa “saya harus berteriak karena kamu keras kepala.”

h. Menolak berbicara

Bahkan tidak berkata apa pun bisa jadi bentuk kekerasan verbal, terutama bila dilakukan untuk membuat korbannya merasa tidak enak. Misalnya, ketika Anda bertengkar dengan pasangan, ia memilih diam dan pergi ketika Anda menuntut penjelasan darinya.

i. Ancaman

Kekerasan verbal bisa jadi awal mula terjadinya kekerasan fisik, salah satunya dimulai ketika pelaku kekerasan ini mengeluarkan nada ancaman. Ancaman ini sangat mudah dikenali karena sudah pasti memberi efek takut pada korban dan menuntut korban untuk patuh pada kata-kata pelaku kekerasan ini. Contohnya, “kalau kamu tidak menuruti saya, jangan salahkan saya jika terjadi sesuatu yang mengerikan pada kamu.”

Dampak yang akan di alami oleh korban kekerasan verbal berkelanjutan secara terus-menerus dapat mempengaruhi *self-esteem* (kepercayaan diri) si korban, mengakibatkan isolasi terhadap dunia sosial, memunculkan perilaku withdrawal (menarik diri dari lingkungan), gampang setres dan depresi, serta adanya rasa tidak aman. Akibat terburuk dapat menyebabkan seseorang bunuh diri (Robiatul Adawiyah & Munir, 2021).

2.6. *Game Mobile Legends*

Mobile Legends atau biasa disingkat dengan ML adalah sebuah permainan dengan jenis arena pertarungan online atau daring. Selain itu, permainan ini merupakan permainan multipemain yang kemudian dikembangkan serta diterbitkan oleh Moonton, yang kini kemudian menjadi anak perusahaan dari ByteDance. *Game* ini bisa dimainkan di ponsel Android maupun IOS, dalam *game* MOBA ini akan ada 10 pemain yang akan dibagi menjadi 2 tim. Aturan mainnya yakni 5 vs 5. Rata-rata permainan dalam 1 *game* yakni sekitar 15-20 menit. *Mobile Legends* BangBang biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang jagoan. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di *game* yang selanjutnya (Ulum Bahrul, 2018).

Setiap pemain bisa memilih 1 hero dari puluhan daftar hero yang tersedia. Salah satu kelebihan yang bisa didapatkan dari permainan ini adalah kehadiran *hero* yang disiapkan oleh pengembang *game*. Setiap hero akan memiliki 4 skill yang terdiri dari 1 passive skill dan 3 active skill. Dalam *game* *Mobile Legends*,

hero dibagi menjadi beberapa tipe yakni Fighter, Tank, Marksman, Mage, Support dan Assasin.

2.7. Semiotika

Secara etimologis semiotik berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti “tanda”, tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial. Sedangkan secara terminologis, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari sederetan objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda. Van Zoest (Sobur, 2001:96) mengartikan semiotik sebagai “ilmu tanda (sign) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya”.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda disini yaitu perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barhtes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagai mana kemanusiaan (humanity) memakai hal-hal (things). Sedangkan menurut Lechte Semiotika adalah teori tentang tanda dan penandaan. (Sobur, 2003 : 15 – 16).

Jika diterapkan pada tanda-tanda bahasa, maka huruf, kata, kalimat, tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Tanda-tanda itu hanya menggambarkan arti (*significant*) dalam kaitannya dengan pembacanya. Pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signifie*) sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan. Dalam penelitian sastra, kerap

(Sumber: *Piliang, Yasraf Amir. 2010.*)

Model triadik Peirce ini memperlihatkan tiga elemen utama pembentuk tanda, yaitu tanda (*sign*), objek, dan interpretant. Tanda (*sign*) ialah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk hal lain diluar tanda itu sendiri. Objek atau acuan tanda, ialah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau suatu yang merujuk tanda. Interpretant, ialah interpretasi, penafsiran, pemahaman seseorang tentang tanda.

Berdasarkan hubungan objeknya tipologi tanda menurut Charles Sanders Peirce dibagi menjadi 3 yaitu, **Ikon** (*icon*) merupakan tanda yang mengandung kemiripan ‘rupa’ sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. **Indeks** (*index*) merupakan tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial diantara representant dan objeknya. Didalam index, hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret, actual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial dan kausal, dan **Simbol** (*symbol*) merupakan jenis tanda yang bersifat arbiter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol (Wibowo, 2011:14)

Berdasarkan berbagai klasifikasi tersebut Peirce membagi tanda (*sign*) menjadi sepuluh jenis, yaitu **Qualisign**, yakni kualitas sejauh dimiliki tanda. Kata keras menunjukkan kualitas tanda. Misalnya, suara keras yang menandakan orang itu marah atau ada sesuatu yang diinginkan. **Incomisign**, yakni tanda yang memperlihatkan kemiripan. Contoh : foto diagram, peta, dan tanda baca.

Rhematic Indexical Sinsign, yakni tanda berdasarkan pengalaman langsung, yang secara langsung menarik perhatian karena kehadirannya disebabkan oleh sesuatu titik. Contoh : pantai yang sering merenggut nyawa orang yang mandi disitu akan dipasang bendera bergambar tengkorak yang bermakna dilarang mandi disini. **Dicent Sinsign**, yakni tanda yang memberikan informasi tentang suatu titik misalnya, tanda larangan yang terdapat di pintu masuk sebelah kantor. **Iconic Legisign**, yakni tanda yang menginformasikan norma atau hukum, misalnya rambu lalu lintas. **Rhematic Indexical Legisign**, yakni tanda yang mengacu kepada objek tertentu, misalnya kata ganti petunjuk. Seseorang bertanya “mana buku itu?” Dan dijawab, “Itu”. **Dicent Indexical Legisign**, yakni tanda yang bermakna informasi dan menunjuk subyek informasi. Tanda berupa lampu merah yang berputar-putar diatas mobil ambulance menandakan ada orang sakit atau orang yang celaka yang tengah dilarikan di rumah sakit. **Rheme Symbol atau Symbolic Rheme**, yakni tanda yang dihubungkan dengan objeknya melalui asosiasi ide umum. Misalnya, kita melihat gambar harimau. Lantas kita katakan, “harimau”. Mengapa kita katakan demikian, karena ada asosiasi antara gambar dengan benda atau hewan yang kita lihat yang namanya harimau. **Dicent Symbol atau proposition (proposisi)**, yakni tanda yang langsung menghubungkan dengan objek melalui asosiasi dalam otak. Kalau seorang berkata “pergi!” penafsiran kita langsung berasosiasi pada otak, dan sertamerta kita pergi padahal proposisi yang kita dengar hanya kata-kata yang kita gunakan membentuk kalimat, semuanya adalah proposisi yang mengandung makna yang berasosiasi di dalam otak. **Argument**, yakni tanda yang merupakan referent seseorang terhadap

sesuatu berdasarkan alasan tertentu. Sesuatu berkata “gelap” orang itu berkata “gelap” sebab ia menilai ruang itu cocok dikatakan gelap (Sobur, 2017:42-43).

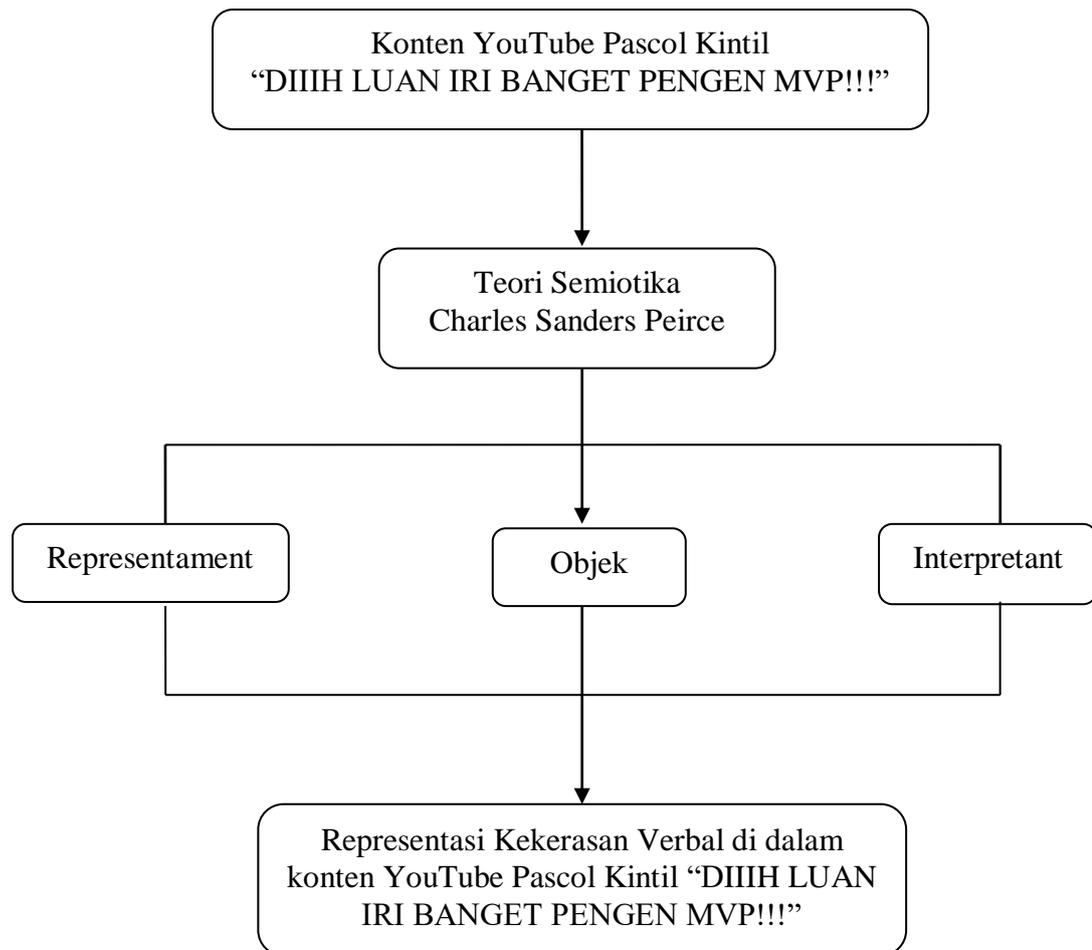
2.8. Kerangka Pemikiran Penelitian

YouTube merupakan salah satu media sosial dengan situs web yang menyediakan berbagai macam video mulai dari video clip sampai film, serta video-video yang di buat oleh pengguna *YouTube* itu sendiri. Orang-orang yang menggunakan *YouTube* sebagai tempat berkarya mereka biasa disebut *YouTubers*. Dimana kita bisa menikmati media sosial dengan cara ini dengan cara melihat video atau gambar yang bergerak kita tau bahwa *YouTube* sangat mudah untuk di gunakan dan kini hadir di aplikasi ponsel seluler.

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas maka peneliti ingin mengamati dan menemukan tanda dan makna tentang kekerasan verbal dalam konten YouTube Pascol Kintil “DIIIIH LUAN IRI BANGET PENGEN MVP!!!” yang memperlihatkan sosok seorang lelaki yang sedang bermain game online menggunakan kekerasan verbal bersama lawan mainnya yang bernama Luan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian analisis semiotika Charles Sanders Peirce dengan tiga tatanan permaknaan untuk mengetahui tanda dan penanda dalam menyampaikan makna yang memperlihatkan kekerasan verbal dalam konten Youtube Pascol Kintil “DIIIIH LUAN IRI BANGET PENGEN MVP!!!”. Adapun tatanan permaknaan tahap pertama yaitu tanda representant, kemudian yang kedua menganalisis tanda melalui objeknya, dan yang terakhir yaitu tanda interpretant.

Berdasarkan uraian diatas, kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.2.
Bagan Kerangka Pemikiran