**KEKERASAN VERBAL DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE (ANALISIS ISI KUALITATIF KONTEN ULASAN GAME ONLINE MAINCRAFT DAN MOBILE LEGEND PADA AKUN YOUTUBE MIUVEOX DAN BRANDONKENT EVERYTHING)**

**Dini Wahdiyati/Reyvianto Dwi Putra**

Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UHAMKA

Jl Limau II Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

HP: 081295575168

email: [diniwahdiyati@uhamka.ac.id](mailto:diniwahdiyati@uhamka.ac.id) [/reyviantodwi@gmail.com](mailto:/reyviantodwi@gmail.com)

**ABSTRAK:**

Dewasa ini Youtube mampu menjadi substitusi televisi karena kontennya yang variatif dan menghibur. Salah satu konten yang banyak di tonton adalah ulasan video game online. Tayangan ini diupdate oleh pecinta gaming. Biasanya tanyangan ini konsen pada game tertentu dan mencoba mengulas hal-hal terkait game tersebut. Misalnya tips cara memainkannya, membagi informasi tentang profil karakter hero, pengalaman sensasi memainkan hero sebagai karakter tertentu dan masih banyak yang lainnya. Tak heran konten terkait gaming juga banyak ditonton oleh anak-anak. Sayangnya tayangan ini banyak berisi perkataan kotor, umpatan dan kata tak senonoh yang kerap kali diucapkan. Hal ini terjadi pada sepanjang tayangan berlangsung tanpa disadari ketika mengakses anak bertubi-tubi diterpa kekerasan verbal dari konten yang juga sangat mudah untuk ditiru. Terlebih kini banyak anak bercita-cita menjadi youtuber gaming sehingga tayangan-tanyangan seperti ini sangat potensial menjadi role model mereka.

Penelitian ini mengkaji kekerasan verbal yang muncul dalam ulasan video game Maincraft dan Mobile Legend pada akun Miuveox dan BrandonKent Everything di Youtube. Masalah penelitian ini akan ditilik menggunakan paradigma konstuktivisme, pendekatan kualitatif dengan metode analisi isi kualitatif serta jenis penelitian deksriptif agar dapat menelaah masalah penelitian secara detil. Selain itu penelitian ini juga menggunakan teori komunikasi verbal dan berbagai konsep yang relevan untuk digunakan sebagai alat bedah terkait kekerasan verbal sebagai masalah penelitian.

Hasil penelitian menemukan kekerasan verbal di dalam video Miuveox dan BrandonKent Everything sarat dengan perkataan kotor berupa; umpatan dan kata tak senonoh untuk mengekspresikan kekesalan, kekaguman, dan kesenangan. Selain itu ditemukan faktor-faktor yang melatarbelakangi kekerasan verbal dalam konten gaming ini adalah faktor lingkungan yang membentuk kepribadian pembuat konten serta kepentingan ekonomi yakni upaya meraup keuntungan sebanyak-banyaknya bagi pembuat konten.

**Kata kunci : Kekerasan verbal, Ulasan game online, Maincraft, Mobile Legend, Youtube, Miuveox, BrandonKent Everything.**

**ABSTRACT:**

Today Youtube is able to become a television substitution because of its varied and entertaining content. One of the content that many watch is online video game reviews. This show was updated by gaming lovers. Usually this question is consensual on certain games and try to review things related to the game. For example tips on how to play it, share information about the profile of the hero character, experience the sensation of playing the hero as a certain character and many others. No wonder gaming-related content is also widely watched by children. Unfortunately, this show contains many dirty words, swear words and profanities that are often said. This happens throughout the show goes unnoticed when accessing children who are exposed to verbal violence from content that is also very easy to imitate. Moreover, now many children aspire to become youtuber gaming so that shows like this are very potential to be their role models.

The study examined verbal abuse that appeared in video game reviews of Maincraft and Mobile Legend on Miuveox and BrandonKent Everything's YouTube accounts. This research problem will be examined using the paradigm of constukivism, qualitative approach with qualitative content analysis methods and types of desriptive research in order to study research problems in detail. The study also used verbal communication theory and various relevant concepts to be used as surgical tools related to verbal violence as a research problem.

The results found verbal abuse in Miuveox and BrandonKent Everything videos was laden with profanity, swearing and profanity to express annoyance, admiration, and pleasure. In addition, it was found that the factors behind this are environmental factors that shape the personality of content creators as well as economic interests , namely efforts to reap as much profit as possible for gaming content creators.

**Keywords: Verbal violence, Online game reviews, Maincraft, Mobile Legend, Youtube, Miuveox, BrandonKent Everything.**

# **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi komunikasi yang semakin dinamis berimplikasi pada munculnya banyak produk teknologi baru. Jika dahulu teknologi komunikasi berupa hardware atau perangkat keras yang merujuk pada alat (kebendaan) kini teknologi komunikasi juga berbentuk software atau perangkat lunak. Teknologi komunikasi perangkat lunak kini sangat mendominasi dan menyebabkan banyak perubahan di masyarakat misalnya kebiasaan belanja, kini beralih ke marketplace begitu juga dengan mendengarkan radio atau menonton tayangan kini juga beralih ke perangkat lunak yang dikenal dengan *streaming*.

Perkembangan media baru tidak terbendung hal ini juga menyebabkan bertanformasinya beberapa media konvensional menjadi media online seperti televisi dan radio tadi. Lambat laun televisi tidak lagi menjadi primadona bahkan aktivitas menonton kita tersubtitusi dengan hadirnya Youtube. Kemunculan Youtube menjadi hiburan baru khususnya bagi anak-anak. Kini anak-anak lebih menyukai menonton tayangan kesukaannya melalui Youtube. Tayangan yang banyak ditonton anak-anak salah satunya adalah konten ulasan games.

Penulis melihat Maincraft dan Mobile Legend merupakan permainan online yang banyak disukai, bahkan dimainkan juga oleh anak-anak dan ulasan gamenya ditonton kebanyakan oleh anak-anak. Meski permainan ini bukan secara khusus diperuntukan bagi anak-anak namun kedua permainan ini merupakan permainan online yang paling dikenal di kalangan anak-anak.

Permainan online adalah permaian yang dimainkan secara berjejaring dengan mengandalkan sambungan internet. Dengan bermain online seseorang bisa berpartner dengan siapapun dimanapun dalam memainkan permainan tersebut. Permainan online ini semakin menarik karena juga berupa permainan petualangan yang sangat panjang.

Seperti Maincraft, permainan ini merupakan permainan online berupa animasi 2 dimensi yang permainannya berupaya membangun berbagai macam bangunan seperti rumah, gedung, gudang dan bagunan-bangunan lainnya. Permainan Minecraft sering dimainkan oleh anak-anak bahkan banyak direkomendasikan para orangtua karena bisa mengasah kreaifitas anak dalam mengkreasikan bangunan-bangunan yang dibuat tersebut.

Selain Maincraft, Mobile Legend juga menjadi permainan online yang banyak diminati anak-anak karena permainan ini mengisahkan petualangan para *hero* dalam pertarungan. Berbeda dari Maincraft yang dapat mengasah kreativitas, Mobile Legend adalah permainan online yang banyak mempertontonkan kekerasan secara fisik karena permainan ini dimainkan dengan mekanisme saling menyerang dan saling membunuh dengan senjata. Belum lagi audio permainan ini kerap memunculkan suara *double kill, triple kill* sebagai bentuk apresiasi jika *hero* yang digunakan sebagai jagoannya berhasil semakin banyak membunuh musuh. Secara tidak sadar bisa dibilang permainan ini termasuk bentuk kekerasan laten yang menyelinap di bawah alam sadar kemudian mendorong pemainannya menjadi biasa dalam membunuh bahkan menyenangi aktivitas tersebut karena terapresiasi secara verbal juga mendapatkan poin sebagai *reward* sehingga cukup mengkhawatirkan jika dimainkan anak-anak.

Kedua permainan tersebut tentu memiliki tingkat kesulitan tertentu untuk dimainkan. Itu sebabnya muncul konten gaming yang khusus mengulas berbagai hal mengenai permainan-permainan tersebut. Seperti sempat disinggung di awal, bahwa Youtube menjadi substitusi dari televisi, maka anak-anak kini lebih banyak menonton Youtube dibandingkan Televisi. Selain itu dari Youtube anak-anak juga bisa mencari kategori-kategori informasi yang dicarinya secara leluasa. Itulah sebabnya konten ulasan game ini masuk dalam kategori informasi yang juga banyak dicari oleh anak-anak.

Sayangnya dalam konten ulasan permainan ini sarat dengan kekerasan verbal berupa umpatan dan kata-kata kotor yang diucapkan. Berikut adalah contoh kutipan kata-kata kotor yang diucapkan dalam konten tersebut; *“Ngep\*t ini kenapa anj\*ng kaya bot in”, “Aduh Gue mati anj\*ng”, “Kemarin full roomnya anj\*ng”, “Aduh mati dong ngep\*t susah disini”, “Aduh ngepet kenapa si Rei begitu anj\*ng“, “Aduh Gue ngedrop lagi sinyalnya ngep\*t”, “Sh\*t Gue udah mati”, “Eh eh goblok udah tau deket malah di dorong”, “Ini TNT siapa bego pengen Gue bacok dah”. “Apaan sih nih What The F\*ck”, “Bodoamat anj\*ng blok diambil semua, Gue cuma disisain Stone Suad doang anj\*ng*.

Kekerasan verbal termasuk jenis kekerasan yang tidak meninggalkan bekas fisik di tubuh korbannya, namun melukai hati korban yang tersiksa dalam keheningan. Kekerasan verbal seringkali lebih sulit untuk dilihat secara nyata karena tidak meninggalkan bekas seperti kekerasan fisik atau seksual, dan sering tak terlihat karena dilakukan di tempat yang termasuk pribadi seperti dirumah namun dampaknya akan sangat berbahaya terutama bagi anak-anak yang juga turut menonton ulasan permainan ini. Dari penjelasan tersebut penulis memandang penting untuk menilik lebih jauh dan detil terkait permasalahan ini dalam sebuah kegiatan ilmiah dan sistematis agar manfaatnya bisa disebarkan guna memberikan informasi sekaligus peringantan bagi orangtua, anak-anak dan khalayak pada umumnya. Mengacu pada latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut; Bagaimana bentuk-bentuk kekerasan verbal dalam *Game Minecraft* dan *Mobile Legend* pada akun video ulasan permainan Miuveox dan BrandonKent Everything di *Youtube*? Dan apa faktor-faktor yang melatarbelakangi kekerasan verbal dalam konten video gaming Miuvoex dan BrandonKent Everything? Oleh karena itu penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan kekerasan verbal dalam konten video ulasan permainan Maincraft Miuveox dan Mobile Legend, BrandonKent Everything. Selain itu juga untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang melatarbelakangi kekerasan verbal dalam konten gaming tersebut.

# **LANDASAN PEMIKIRAN**

### Media Baru

Media Baru adalah istilah yang dimaksudkan  untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir  abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Termasuk di dalamnya adalah *web, blog, online socialnetwork*, online forum dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya.

Menurut Everett M. Rogers (dalam Abrar, 2003:17-18) merangkumkan perkembangan media komunikasi ke dalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan, Kedua, era komunikasi cetak, Ketiga, era telekomunikasi, dan Keempat, era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif.

Menurut Ron Rice mendefinisikan media baru adalah media teknologi komunikasi yang melibatkan komputer di dalamnya (baik mainframe, PC maupun Notebook) yang memfasilitasi penggunanya untuk berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dengan informasi yang diinginkan. Sementara menurut McQuail, media baru adalah tempat dimana seluruh pesan komunikasi terdesentralisasi distribusi pesan lewat satelite meningkatkan penggunaan jaringan kabel dan komputer, keterlibatan audiens dalam proses komunikasi yang semakin meningkat.

### Fungsi *New Media*

1. Bidang Sosial. Dalam bidang ini banyak menyita perhatian masyarakat misalnya saja berbagai macam jejaring sosial yang sekarang di minati masyarakat seperti *facebook, twitter, skype, yahoo messenger, my space, hello* dll. Dengan menggunakan jejaring sosial ini dengan mudah dapat menjalin komunikasid dengan semua user dibelahan dunia manapun.
2. Bidang Industri/Dagang. Dalam bidang ini memudahkan bagi siapa pun yang ingin menawarkan/mempromosikan produk tertentu sehingga tidak susah susah untuk membuka toko dan promosi langsung didepan konsumen, melalui *new media* pedagang dapat mempromosikan produk nya melalui membuka *online shop*, bisa melalui *facebook, twitter* atau *Youtube*.
3. Bidang Pendidikan. Dalam bidang ini sangat memudahkan bagi pelajar maupun pengajar dalam mendapatkan materi yang di inginkan. Bisa melalui search engine kita bisa mendapatkan segala informasi, atau dengan fasilitas *E-book*, fasilitas email juga bisa membantu dalan proses mengerjakan tugas atau saling tukar informasi.
4. Bidang Lowongan Kerja. Dalam bidang ini bagi yang ingin mencari pekerjaan cukup searching di internet lalu mendaftar secara online bahkan bisa mengikuti tes masuk secara online juga, tidak perlu lagi susah payah datang dari kantor ke kantor.

## *Youtube*

Sejarah panjang Youtube dimulai dari Peter Oakley yang merupakan seseorang yang pemalu dan pensiunan asal Inggris yang memasuki usia 80 tahun pada tahun 2006. Pada tahun itu, Oakley mulai membuat beberapa video-video pendek tentang kehidupannya. Dalam videonya, ia menceritakan pengalamannya pada saat Perang Dunia II. Oakley membuat videonya bisa dilihat dan diakses oleh banyak orang sampai akhirnya ia dikenal di seluruh penjuru dunia. Orang-orang sangat suka dengan cara Oakley menceritakan setiap ceritanya. Mereka menilai cerita Oakley sangat menarik sewaktu Perang Dunia II. Mereka yang menyukai video Oakley dan menontonnya merasa senang melihat orang tua seperti Oakley mampu mengoptimalkan penggunaan Internet sebagai sarana menyebaran informasi. Benar saja dalam waktu yang relatif singkat, jutaan orang telah menonton video Oakley. *Youtube* membuat ia terkenal seperti bintang, media ini menjadi *web-sharing* terbesar di dunia saat ini. Di *Youtube*, Oakley mempunyai nama panggilan. Ia dikenal sebagai “geriatric1927”. Ia dan *Youtube* merupakan pelopor dari online video saat ini.

Dewasa ini, menonton video melalui internet bukan merupakan hal yang aneh bahkan kini orang lebih terbiasa dengan *Youtube* daripada televisi. Masyarakat hampir menontonnya setiap saat. Namun sebelumnya tentu televisilah yang merajainya. Sebelum populer media dengan akses internet terbilang sangat ekslusif dan mahal. Tetapi seiring waktu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat serta kemudahan mengakses serta biaya yang tidak lagi semahal dulu kini hampir semua orang mengakses Internet dimanapun dan kapanpun.

Komunikasi massa adalah suatu proses dalam mana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan secara luas, dan secara terus menerus menciptakan makna-makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak-khalayak yang besar dan berbeda-beda dengan melalui berbagai cara (De Fleur dan Dennis McQuail, 1985).Batasan komunikasi ini lebih menitikberatkan pada komponen-komponen dari komunikasi massa yang mencakup pesan-pesan, dan media massa serta khalayak. Kini internet, khususnya *Youtube* juga menjadi bagian dari cakupannya.

## 

**Komunikasi Verbal**

Verbal adalah penyataan lisan antar manusia lewat kata-kata dan simbol umum yang sudah disepakati antar individu, kelompok, bansa dan negara. Jadi komunikasi verbal dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang menggunakan kata-kata secara lisan dengan sadar dilakukan oleh manusia untuk berhubungan dengan manusia lain.(marhaeni fajar 2012-148)

Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. Bahasa dapat mendefinisikan sebagai perangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang dipahami dan digunakan oleh suatu komunikasi. Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan maksud kita.(dedy Mulyana 2009:260).

Menurut Larry L. Berker bahasa memiliki fungsi yaitu

1. Penamaan (naming atau labeling) adalah Penamaan atau penjulukan merujuk pada usaha mengidentifikasi objek, tindakan, atau orang dengan menyebut namanya sehingga dapat dirujuk dalam komunikasi.
2. Interaksi adalah fungsi interaksi menekankan berbagi gagasan dan emosi, yang dapat mengundang simpati dan pengertian atau kemarahan dan kebingungan.
3. Transmisi informasi adalah Informasi yang kita terima setiap hari, sejak bangun tidur, tidur kembali, dari orang lain secara langsung maupun tidak langsung (dari media massa), inilah yang kita sebut fungsi transmisi.

Tanpa bahasa kita tidak mungkin tertukar informasi, kita tidak mungkin menghadirkan semua objek dan tempat yang kita rujuk dalam komunikasi kita. (jurnal Muhammad Satria).

Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik lisan atau tulis. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang paling banyak digunakan dalam kehidupan manusia. Melalui kata manusia dapat menyampaikan perasaan, emosi, fikiran, gagasan, atau maksud untuk menyampaikan fakta-fakta, data, informasi dan menjelaskan, bertukar perasaan, fikiran,dan debat. (Edy Harapan 2014:26)

**Bahasa dan Kata-kata**

Bahasa merupakan sistem lambang yang memungkinkan orang untuk berbagi makna. Dalam komunikasi verbal, simbol bahasa yang digunakan adalah bahasa yang diucapkan baik secara lisan, tulisan di atas kertas atau elektronik. Bahasa memiliki banyak fungsi, tapi setidaknya ada beberapa fungsi yang berkaitan erat dalam menciptakan komunikasi yang efektif yaitu: Untuk mempelajari tentang dunia sekitar, membina hubungan yang baik antara sesama orang dan menciptakan ikatan-ikatan dalam kehidupan manusia.

Sedangkan kata adalah bagian terkecil dalam bahasa. Kata merupakan simbol yang melambangkan atau mewakili suatu hal, peristiwa atau keadaan. Maka makna kata tidak ada pada pikiran orang tidak ada hubungan langsung antara kata dan hal. Yang berhubungan langsung adalah kata dan pikiran. Dengan begitu maknanya bisa sembarang kita bisa menciptakan makna dengan menyepakatinya bersama. Dapat disimpulkan komunikasi verbal ditandai denagn ciri-ciri di antaranya; disampaikan secara lisan atau tulisan, proses komunikasi eksplisit dan cenderung dua arah dan kualitas proses komunikasi seringkali ditentukan oleh komunikasi nonverbal

**Kekerasan Verbal**

Brendgen (dalam Noh & Talaat, 2012) menyatakan bahwa perilaku yang termasuk dalam kekerasan verbal adalah mengejek dan menggoda, memberikan nama panggilan, berteriak, mempermalukan, mengutuk dan memberikan sumpah. Kekerasan emosional atau psikologis atau verbal tidak dapat menimbulkan akibat langsung tapi dampaknya dapat memutus-asakan apabila berlangsung berulang-ulang. Termasuk dalam kekerasan emosional ini adalah penggunaan kata-kata kasar, merendahkan, atau mencemooh (Su’adah, 2005: 95). Kekerasan verbal (*verbal violence*) dalam kepustakaan komunikasi dimaknai sebagai bentuk kekerasan yang halus; dilakukan dengan menggunakan kata-kata kasar, jorok, dan menghina (Rasyid, 2013: 95). Menurut Buss dalam Myers, bentuk verbal dari agresi melibatkan usaha untuk menyakiti orang lain melalui kata-kata, bukan melalui perbuatan (Myers, 2010: 116).

Adapun bentuk kekerasan verbal menurut (I. Praptama Baryadi dalam jurnal Muhammad Satya) terwujud dalam tindak tutur seperti memaki, membentak, mengancam, menghujat, mengejek, melecehkan, menjelekjelekkan, mengusir, memfitnah, menyudutkan, mendis-kriminasikan, mengintimidasi, menakut-nakuti, memaksa, menghasut, membuat orang lain malu,menghina, dan lain sebagainya (Suparno, 2002: 83). Kekerasan verbal termasuk jenis kekerasan yang tidak meninggalkan bekas fisik di tubuh korban, namun melukai hati korban yang tersiksa dalam keheningan. Kekerasan verbal seringkali lebih sulit untuk dilihat secara nyata karena tidak meninggalkan bekas seperti kekerasan fisik atau seksual, dan sering tak terlihat karena dilakukan ditempat yang termasuk pribadi seperi dirumah. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan kekerasan verbal adalah merupakan tindakan lisan seseorang yang menyelimuti penyampaian kata-kata kasar, penghinaan, mengomel, membentak secara berlebihan serta memberikan ancaman terhadap orang lain.

### 

### Karakteristik Kekerasan Verbal

Menurut Hampton (dalam Jurnal Husma UIN Surabaya 2017:28) kekerasan verbal memiliki berbagai karakteristik, yaitu :

1. Kekerasan verbal sangat menyakitkan dan biasanya dilakukan oleh orang terdekat korban yang memiliki kesempatan untuk melakukan kekerasan verbal, yaitu dimana korban akhirnya mempercayai pelaku bahwa ada sesuatu yang salah dari dirinya dan mulai merasa dirinya tidak berharga dan dirinya merupakan sumber masalah.
2. Kekerasan verbal mungkin terjadi dalam perilaku tak tampak (seperti: komentar, cuci otak dengan pandangan-pandangan yang merendahkan korban).
3. Kekerasan verbal sangat manipulatif dan bertujuan untuk mengontrol korban, yaitu merupakan agresi tersembunyi akan membuat korban menjadi bingung dan akhirnya mudah untuk di kontrol dimana korban akhirnya mempercayai pelaku bahwa ada sesuatu. Walaupun cara melakukannya halus (komentar dan *brain washing*) namun tetap saja tujuan utamanya adalah mengontrol dan memanipulasi.
4. Kekerasan verbal membuat *self esteem* korban semakin menurun tanpa disadari oleh korban, dan semakin menarik diri dari lingkungannya sehingga korban akan mengubah perilakunya dan pasrah pada perilaku entah hal itu disadari ataupun tidak.
5. Kekerasan verbal tidak dapat diprediksi, dalam kenyataannya terkadang pelaku memaki, bersikap kasar, mengeluarkan komentar pedas, menjatuhkan atau membandingkan dengan orang lain yang lebih baik.
6. Kekerasan verbal mungkin akan semakin meningkat intensitas, frekuensi, dan variasinya. Kekerasan verbal mungkin diselubungi dengan gurauan sehingga tidak kentara namun melalui korban. Kekerasan verbal mungkin juga dilanjutkan dengan kekerasan fisik dimulai dengan kecelakaan kecil seperti mendorong atau melempar-lempar barang.

### 

### Bentuk-bentuk Kekerasan Verbal

Terdapat berbagai bentuk kekerasan verbal (Tower, 2005, dalam jurnal muhammad satya), yaitu :

a. Mengumpat, adalah mengeluarkan kata-kata kotor

b. Memaki, yaitu mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang baik dalam menyatakan kemarahan atau kejengkelan, antara lain : mencela, yaitu menghina dengan terang-terangan; menyembur, adalah menyemprotkan kata-kata dari dalam mulut; menyumpahi, adalah mengeluarkan kata-kata kotor untuk mengambil sumpah

### Kategori dan Batasan Kekerasan Verbal

Menurut Hampton (dalam Jurnal Husma UIN Surabaya 2017:28) Terdapat berbagai macam kategori kekerasan verbal yaitu :

a. Menyerang / menentang.

b. Kekerasan berbalut humor.

c. Menuduh dan melempar kesalahan.

d. Menghakimi dan mengkritik.

I. Praptama Baryadi dalam jurnal Muhammad Satya), mengemukakan batasan kekerasan verbal yakni: Memaki berarti mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan terhadap orang lain. Umpatan merupakan contoh kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor untuk mengekspresikan kekesalannya terhadap diri sendiri. Kata umpatan biasanya diucapkan oleh orang yang tidak berpendidikan atau masyarakat berpendidikan rendah.

## Makna

Makna adalah segi yang menimbulkan reaksi dalam pemikiran pembaca atau pendengar karena rangsangan aspek Pemilihan kata dan penggunaan kata tentu saja disesuaikan dengan makna yang dikandung oleh sebuah kata menurut Parera (dalam Situmorang, 2008:13). Pada umumnya, makna kata dibedakan atas makna yang bersifat denotatif dan konotatif.

### Makna Denotatif

Makna denotatif adalah makna yang mengacu pada gagasan tertentu, yang tidak mengandung makna tambahan atau nilai rasa tertentu. Dalam beberapa buku pelajaran, makna denotatif sering juga disebut makna dasar, makna asli, atau makna pusat. Makna denotatif sering juga disebut makna denotasional, makna konseptual, atau makna konseptual, atau makna kognitif karena dilihat dari sudut yang lain pada dasarnya sama dengan makna referensial sebab makna denotatif ini lazim diberi penjelasan sebagai makna yang sesuai dengan hasil observasi menurut penglihatan, penciuman, pendengaran, perasaan, atau pengalaman lainnya (Chaer, 2009:65). Dalam menulis atau mengarang, hendaknya digunakan kata-kata yang bermakna denotasi agar terlepas dari tafsiran yang menyimpang dari apa yang dimaksud (Putrayasa, 2007:10).

Memilih makna denotasi yang tepat, dengan sendirinya lebih mudah dari memilih konotasi yang tepat. Seandainya ada kesalahan dalam denotasi, maka hal itu mungkin disebabkan kekeliruan karena tidak jelas maksud dan referennya. Kekeliruan pertama terjadi karena ejaan: gajih-gaji, darah-dara, interferensi-intervensi, dan sebagainya. Kesalahan kedua karena bersifat temporer, tetapi kesalahan ketiga adalah kesalahan yang paling berat. Makna denotatif dapat dibedakan atas dua macam relasi, yaitu pertama, relasi antara sebuah kata dengan objek individual yang diwakilinya, dan kedua relasi antara sebuah kata dengan ciri-ciri atau perwatakan tertentu dari sesuatu yang diwakilinya (Keraf, 1994:29 dalam jurnal M .Adham Hasta Rezha).

### Makna Konotatif

Perbedaan makna denotatif dan konotatif didasarkan pada ada atau tidaknya “nilai rasa” pada sebuah kata. Setiap kata, terutama yang disebut kata penuh, mempunyai makna denotatif, tetapi tidak setiap kata itu mempunyai makna konotatif (Chaer,2009:65). Setiap kata disebut mempunyai makna apabila itu mempunyai “nilai rasa”, baik itu positif atau negatif. Jika tidak memiliki nilai rasa maka dikatakan tidak memiliki konotasi. Tetapi dapat juga disebut konotasi netral. Positif dan negatifnya nilai rasa sebuah kata seringkali terjadi sebagai akibat digunakannya referen kata itu sebagai sebuah perlambang. Jika digunakan sebagai lambang sesuatu yang positif maka akan bernilai positif, dan jika digunakan sebagai lambang sesuatu yang negatif maka akan bernilai negatif. Misalnya burung garuda karena dijadikan lambang Negara Republik Indonesia maka menjadi bernilai rasa positif. Berbanding terbalik dengan buaya, buaya yang dijadikan lambang kejahatan maka akan memiliki nilai rasa yang negatif (Chaer, 2009:69).

Makna konotatif sebuah kata dapat berbeda dari suatu kelompok masyarakat yang satu dengan kelompok masyarakat yang lain, sesuai dengan pandangan hidup dan norma-norma penilaian kelompok masyarakat tersebut. Contohnya kata babi, didaerah yang penduduknya mayoritas beragama Islam, memiliki konotasi negatif karena binatang tersebut menurut hukum Islam adalah haram. Sebaliknya di daerah seperti di Pulau Bali atau daerah yang bukan mayoritas Islam, kata babi tidak berkonotasi negatif. Makna konotatif dapat juga berubah dari waktu kewaktu. Misalnya kata ceramah dulu kata ini berkonotasi negatif karena berarti “cerewet”, tetapi sekarang konotasinya positif.

## *Game Online*

Menurut Bobby Bodenheimer (1999:129), *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. Istilah *Game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah *server*, melalui *server* tersebut, ia dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain yang terhubung di seluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya (Agus Hermawan, 2009).

*Game* *online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang. Jadi, dalam permainan *game online* tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan.

Secara sosilogis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, di mana para pemain dapat mengenali pihak- pihak lain secara pribadi karena di antara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah atau berasal dari satu kelompok sepermainan diluar sekolah. Sedangkan secara tidak langsung, di mana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik namun secara kebetulan terhubungan ketika sama-sama dalam permainan dan bermain dalam satu jaringan permainan saat itu.

# **METODOLOGI**

Penelitian ini didesain dengan menggunakan paradigma kontruktivis, pendekatan kualitatif, jenis penelitian deskriptif serta menerapkan metode analisis isi sehingga peneliti dapat dengan leluasa dalam melakukan analisis konten tersebut karena dalam penelitian dengan desain tersebut peneliti dapat memasukan subjektivitas berupa nilai-nilai peneliti sebagai bagian dari kognisi sosial yang dapat termanifestasi dalam interpretasi terhadap data dan hasil analisis data penelitian.

Selain itu penelitian ini juga didesain dengan menggunakan metode pengumpulan data yang pertama peneliti melakukan observasi. Kegiatan Observasi adalah kegiatan yang setiap saat kita lakukan. Perlengkapan pancaindera yang kita miliki, kita sering mengamati objek-objek di sekitar kita. Observasi adalah interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi di antara subjek yang diriset (Kriyantono, 2006:108-109). Melalui proses observasi partisipatif, peneliti dapat memahami masalah penelitian secara komprehensif. Selanjutnya peneliti juga menggunakan metode pengumpulan data dokumetasi. Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisi dan interpretasi data (Kriyantono, 2006:116). Dari proses pengumpulan data ini peneliti menginventarisir data dari tayangan-tayangan konten di Youtube sebagai data analisis dari akun Miuveox dan BrandonKent Everything. Selain itu peneliti juga menggunakan metode pengumpulan data wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah suatu cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam. (Kriyantono, 2006: 100). Wawancara mendalam yang peneliti lakukan berfungsi sebagai mekanisme konfirmasi data temuan dari hasil analisis isi yang peneliti lakukan. Dengan demikian proses analisis data menjadi lebih valid.

# **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Analisis**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **MAINCRAFT**  **(Miuveox)** | | **MOBILE LEGEND**  **(BrandonKent Everything)** | |
| **TEMUAN** | **ANALISIS** | **TEMUAN** | **ANALISIS** |
| 1. | “Goblok *lo*, udah namanya deket kenapa *digituin si*” | Goblok artinya bodoh, tidak dapat melakukan apa-apa. Dalam kalimat tersebut, kata “Goblok” merupakan makian, karena dalam video tersebut Miu kesal pada temannya yang dianggap tidak becus dalam memainkan *Game Minecraft.* | “Goblok..goblok” | Goblok berarti bodoh. Situasi dalam konten tersebut si pemain mengumpat pemain lain yang tidak mampu mensupport dan mengcover pertahanan dalam *war* (istilah pertarungan) dalam permainan ini. |
| 2. | ”Ini TNT siapa sih, *bego* dah *pengen gue bacok*.” | Dalam video ini, terdapat kata kasar, yaitu kata Bego.  “*Bego*” memiliki arti, sangat bodoh; tolol, contohnya ‘ia selalu berlagak *bego*, pura-pura tidak mengerti. Dalam video tersebut *bego* bukan makian untuk seseorang, melainkan umpatan yang dilontarkan oleh Miu, karena kesalan pada diri sendiri. Selain itu ungkapan kekesalan dengan kata pengen gue bacok adalah bentuk kekerasan berupa pengungkapan kekesalan dan perasaan dengan pengandaian ingin membacok yakni mengarah pada upaya melakukan kekerasan dengan senjata tajam. | “Kampret..kampret” | Kampret: sejenis hewan noktural/kalelawar/kalong. Nama hewan ini sering dijadikan kata kototasi umpatan yang bermakna sial/sialan. Biasanya diucapkan seseorang ketika tidak mendapatkan yang diinginkan atau tujuan yang diinginkan tidak tercapai. |
| 3. | “aduh mati dong, aduh *ngepet guys*” | Dalam video ini terdapat kata umpatan yaitu Ngepet.  *Ngepet* adalah suatu ungkapan yang menjerumus ke hewan yaitu Babi. *Ngepet* adalah aktivitas negatif. Makna konotatif ngepet mengacu pada mitos orang yang memelihara setan untuk mencuri uang orang lain. Di sini *ngepet* lebih diartikan seperti penggunaan kata Babi. Dengan mengatakan babi, berarti menyamakan manusia dengan hewan. Dari kalimat di atas termasuk kalimat umpatan karena di situ Miu mengungkapkan kekesalannya terhadap diri sendiri. | “Anjir” | Kata Anjir awalnya berasal dari kata Anjing yakni nama hewan. Nama hewan memang kerap kali digunakan untuk memaki dan mengumpat. Namun kata Anjir kini juga berubah karena dapat juga bermakna pujian atau ungkapan kekaguman seseorang kepada lawan komunikasinya. Dalam konten ini makna kata anjir digunakan keduanya. Namun demikian konotasi kata ini tetap tidak positif. |
| 4. | “ini juga *skin google* *what the fuck*” | Kata *fuck* merupakan kalimat umpatan dalam bahasa Inggris. Miu mengungkapkan kekesalannya pada diri sendiri. Kata *fuck* dalam bahasa Indonesia artinya yaitu bersetubuh.  Kata ini biasanya digunakan oleh orang-orang luar negeri untuk meluapkan emosinya kepada lawan tutur sambil mengacungkan jari tengah sebagai tanda kemarahan mereka.  Kata umpatan *fuck*[fɅck] ini dipakai penutur saat merasa tersinggung pada lawan bicara atas perbuatannya. | “Gua gampar juga lo” | Gua: saya  Gampar: tampar, memukul wajah dengan telapak tangan  “Gua gampar juga lo” merupakan respon yang terlontar dari BrandonKent Everything sebagai pemain kepada lawan mainnya karena kesal dan dianggap tidak dapat memenuhi ekspektasinya. |
| 5. | “Bapak *elo Carry* Anjing” | Dalam dialog ini Miu memaki lawannya. Artinya, mengatakan Ayah lawannya anjing. Suatu pernyataan yang mengandung kata-kata keji atau tidak pantas. Dengan mengatakan Anjing, berarti menyamakan Ayah temannya dengan hewan.  Anjing artinya Anjing [anjing] merupakan binatang menyusui yang dipelihara oleh manusia sebagai binatang penjaga atau binatang untuk berburu (KBBI: 46).  Anjing [anjiŋ] dipilih sebagai kata umpatan, dikaitkan dengan sifat-sifat buruk yang dimiliki oleh hewan tersebut.  Menurut agama Islam, anjing adalah hewan yang najis, bila kita tersentuh secara sengaja maupun tidak maka kita harus menyucikan diri agar bisa melakukan ibadah (khususnya shalat). Anjing memiliki taring yang tajam dan membahayakan tubuh bila mengkonsumsinya sebagai makanan.  Anjing [anjiŋ] mempunyai sifat liar dan suka mengeluarkan air liur serta mengendus-endus sesuatu.  Anjing [anjiŋ] juga memiliki penyakit yang mematikan yaitu rabies. Bila terkena gigitannya anjing [anjiŋ] yang liar, maka manusia akan mengalami kejang-kejang dan demam tinggi. ciri buruk dan banyak hal negatif dari hewan inilah kemudian menginspirasi masyarakat untuk menggunakannya sebagai salah satu umpatan. | “Tolol..tolol” | Tolol: bodoh  Tolol memiliki konotasi lebih rendah dai kata bodoh. Maknanya sama namun lebih kasar dari bodoh.  Dalam konten ini tolol digunakan pemain untuk memaki lawan mainnya. |
| 6. | “Kamu ngapain anticore, mampus kau. | Mampus artinya mati, berasal dari kata dalam bahasa daerah Betawi yang tergolong kasar. | “Lo yang buta, tolol..tolol” | Lo: kamu  Buta: tidak melihat  Tolol: bodoh  Kalimat ini diucapkan sebagai respon pemain game yang mengomentari pemain lain yang dianggap tidak koperatif. |
| 7. |  |  | “Bantai Cok” | Bantai: bunuh  Cok: Kamu (sapaan akrab) dari kata dalam bahasa daerah. Kata “Cok” sebenarnya berasal dari kata umpatan “Jancok” yang berasal dari bahasan daerah Jawa Timur.  Kata bantai cok yang diucapkan dalam konten tersebut adalah seruan untuk membunuh musuh-musuh dalam permainan tersebut. |
| 8. |  |  | “Buset dah” | Buset dah: kata makian lembut untuk menyatakan umpatan, keheranan, dan sebagainya.  Dalam konten ini kata buset dah digunakan untuk mengungkapkan keheranan. |
| 9. |  |  | “*Sorry guys* *gw* lagi terlalu *ngaceng* banget liat ini skin jadi kek orang *tolol*” | Sorry guys: ungkapan permohonan maaf  Gw: saya  Lagi: sedang  Ngaceng banget: merujuk pada kondisi merasa sangat siap menyalurkan sesuatu. Kata “ngaceng” merujuk pada alat kelamin sehingga bermakna jorok karena diasosiasikan ke arah persenggamaan.  Ungkapan tersebut diucapkan oleh pemain untuk mengungkapkan apa yang dirasakan. |
| 10. |  |  | “Lo ga mau ikutan *war*? ikutlah *tolol-tolol*, ikutlah *war tolol*..idiot” | Lo: kamu  Ga: tidak  *War*: terlibat pertarungan dalam permainan  Tolol: bodoh  Idiot: tingkat kecerdasan yang sangat rendah/IQ lebih kurang bawah 25/daya piker sangat lemah.  Dalam cuplikan ini, kalimat tersebut diucapkan sebagai respon kekecewaan terhadap pemain lain yang tidak partisipatif sebagai tim atau menghindari peliknya permainan dengan menghindar terlibat dalam pertarungan permainan. |

### Analisis isi terhadap kekerasan Verbal dalam ulasan *Game online* Miuveox dan BrandonKent Everything dilakukan setelah beberapa kali menonton dan mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh pemain sekaligus konten kreator dari ulasan *game online* dalam akun Youtube Miuveox dan BrandonKent Everything dalam bermain permainan *Maincraft* dan *Mobile Legend.* Peneliti menemukan beberapa kata kasar yang diucapkan pada saat pemain bermain permainan tersebut yang termasuk dalam kategori kekerasan verbal. Adapun hasil analisis dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

Dari data temuan penelitian yang disajikan dalam tebel di atas, terlihat bahwa bentuk-bentuk kekerasan verbal yang dilakukan dalam konten ulasan permainan *online* Maincraft ditemukan sebanyak 6 jenis. Sedangkan dalam konten ulasan permainan *online* Mobile Legend ditemukan 10 jenis kata-kata yang diucapkan yang tergolong sebagai kekerasan verbal. Kata-kata tersebut digunakan dalam komunikasi pemain untuk merespon, mengungkapkan perasaan, keheranan, memaki, mengumpat, serta mengekspresikan kekecewaan, atas harapan yang dianggap tidak sesuai dengan ekspektasi pemain.

**Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Kekerasan Verbal dalam Konten Ulasan Game Meoux.**

Penelitian ini menemukan bahwa kekerasan verbal yang dilakukan oleh konten kreator dilatarbelakangi oleh faktor-faktor lingkungan yang membuat pemain tersebut melakukan kekerasan verbal seperti mengumpat. Dalam mengucapkan kata-kata kasar mereka mengakui ini sebagai suatu kebiasaan yang telah terbentuk dari pergaulan di lingkungan pergaulan, Seperti yang diungkapkan dalam hasil wawancara dengan Ade Gilang Ramadhan selaku pemilik Miuveox yakni sebagai berikut:

*“faktor yang mempengaruhi bisa keluarnya kata-kata seperti iya pasti dari lingkunan dan pergaulannya sih menurut saya, soalnya jika pasti didalam pergaulannya ngomong kasar pasti didalam gamenya begitu karena sudah menjadi kebiasaan. Misalnya dia mengatakan kata-kata kotor di pertemenan mereka sih ga masalah yah menurut saya tapi kan kalo pas di konten youtubennya nggak boleh dong kan banyak anak kecil yang nontonya. Iya sih menurut saya faktornya sih dari lingkungan luar seperti pertemanan dan pergaulan yah, itu sih yang membuat para kreator bisa berbicara kasar seperti itu.*

Mereka mengaku sulit untuk mengendalikan diri dalam berucap menurut pengakuan mereka selaku konten kreator, mereka membuat konten tersebut begitu saja saat bermain game, merekam dan mengupload, tanpa mempersiapkan secara khusus apa yang harus diungkapkan. Namun demikian memang ada alasan lainnya yang diungkapkan yaitu terkait alasan ekonomi, Rivaldo Santosa selaku informan kami yang juga memiliki ketertarikan besar terhadap game online mengungkapkan:

*“Seharusnya semua creator itu melihat Analitic di Youtube, pasar mereka di Youtube itu untuk umur berapa dan untuk siapa, jadi mereka tahu apakah konten mereka ini cocok untuk ditonton dengan pasar mereka, jangan hanya mencari ads sence, viewers dan subscribe saja tapi harus melihat kepada siapa konten itu dituju. Jika lo main di industri game yah lo majuin lah game dengan konten bagus ya kalo lo buatnya jelek, bakal jadi jelek sendiri industri gamenya dan dampaknya juga buat kalian sendiri. jangan memandang uang adalah segalanya.Jadi dalam permasalah itu adalah fix kesalahan creator Youtube channel itu. Seperti yang terjadi kekerasan verbal yang ditunjukan dalam channel Youtube Nevingaming dan Miuveox.”*

Alasan ekonomi juga turut diamini Ade Gilang menurutnya; bahwa faktor ekonomi lah yang saat ini mungkin para kreator lebih mementingkan iklan yang ada dalam videonya, karena iklan itu ada dipengaruhi oleh jumlah penonton yang banyak dari tiap videonya. Kemudian agar membuat jumlah penonton banyak, kreator pun mengeluarkan kata-kata kotor yang menurut dia lucu dan menambah jumlah penonton mereka, berikut hasil petikan wawancaranya:

*“itu sih menurut orangnya sih, tergantung creatornya sih, dia mengincar viewrs nya sih dia mengincar anak kecil atau dewasa, kalo misalkan dia ngomong kasar buat menghina itu gaboleh si tapi kalo untuk mengekspresikan sih boleh tapi jangan sering-sering juga gabaik juga dan jangan ditiru juga. Emang pada dasarnya ngomong kasar ya ga boleh. menurut saya sih yah, itu gimana dia nunjukin diri dia sendiri ada yang hanya di dunia dianya atau di internetnya saja beda dengan diluarnya. Kalo misalkan dia bertanggung jawab ya silahkan saja dia memakai kata kasar itu. balik kaya tadi membuat konten lucu dengan kata-kata kasar begitu orang akan terhibur dan menjadi betah dalam menonton videonya. menurut saya kata-kata kasar itu bisa menaikan viewes dan ads sence atau iklan didalam videonya. Tetapi Miu mengatakan bahwa kata-kata kasar itu muncul dengan spontan ketika bermain Game dengan teman-temanya. Tetapi seharusnya saya paham untuk siapa konten Game Minecraft itu dibikin. Kalo dalam konten saya, saya akan menimalis kata kasar supaya penikmat konten saya atau yang dimaksud adalah anak kecil memahami kata-kata yang pantas diumur dia”.*

Kekerasan verbal yang ditemukan dalam ulasan game online Minecraft semakin dapat tersebar luas karena Youtube yang dapat diakses siapa saja, seperti contoh kata-kata “aduh mati dongg..”, “aduh ngepet guys”, apa yang dipikirkan para konten kreator gamers terkait ini? Ade Gilang memberikan pernyataan:

*“kalo misalkan dia ngomong kasar buat menghina itu ga boleh si tapi kalo untuk mengekspresikan sih boleh tapi jangan sering-sering juga ga baik juga dan jangan ditiru juga. Emang pada dasarnya ngomong kasar ya ga boleh. Cuma seringsi gue pake kata-kata kasar bego dah, siapa yang taro TNT disini sih … terus sering juga kalo main sama temen suka kelepasan ngatain dia, goblok lo,udah namanya deket kenapa digituin si .. yaa namanya juga main game kalo udah keseruan sendiri suka ekspresifkan.”*

Selain kondisi *under control* seperti fakta yang telah terungkap pada pernyataan wawancara sebelumnya, Rivaldo juga menanggapi terkait “bahwa ga sengaja mengelurkan kata-kata kaasar karena keasikan bermain” seharusnya tetap bisa dikondisikan, berikut pernyatannya;

“*kalo misalkan ada kata-kata kotor ya jangan di update kan bisa diedit, itu sebeneranya dia bodo amat dalam hal itu dia tetep melihat pasar anak kecil setara dengan dewasa kan gabener begitu kan. Dia itu bodo amat gamau tau yang penting yang nonton banyak, iklan masuk ya berarti konten dia aman kan seharusnya ga begitu dong. ini tuh bakal susah mereka akan tetap ngomong jorok, apalagi di kehidupan nyata mereka ngomong jorok juga pasti di kontennya ngomong jorok juga dong, karena di kita trennya begitu semakin ngomong jorok ya semakin di tonton, makin trending bro.”*

Sebagai konten creator gaming Ade merasa terusik ketika Youtube memberlakukan batasan usia penonton konten. Menurut Ade:

“*menurut saya sih Youtube gak usah melakukan apapun yah, ini mah tergantung dari kreatornya itu sih, mereka harus sadar kepada siapa penonton kita dituju, kalo misalkan kita memainkan game Minecraft sudah jelas dong penonton kita untuk anak kecil berarti kita harus menjaga ucapan kita agar pantas didengarkan oleh batas usia mereka dong. Kreator pun juga banyak menyediakan konten-konten yang baik untuk penonton dan yang tidak baik, disini lah penonton harus pintar dalam memilih kontennya, mereka berhak menonton kita disini menyediakan ada yang toxic ada yang bener jadi tinggal penontonnya aja milih yang mana. Mau pilih konten yang baik ada yang tidak baik juga ada kok.”*

Dari hasil wawancara diatas terlihat jelas bahwa faktor yang mempengaruhi kreator game dalam berbicara kata-kata kasar adalah Faktor lingkungan pergaulan dan faktor ekonomi. Faktor lingkungan pergaulan adalah faktor yang sangat mempengaruhi mereka berbicara kata-kata kasar di video game mereka, mungkin mereka berpendapat bahwa sama saja jika bicara kasar di pertemananan sehari hari dan di media sosial. Disini lah titik permasalahnya bahwa benar jika mereka berbicara seenaknya di pertemanan atau di pergaulan mereka itu sah-sah saja tetapi jika media sosial yang lebih tepatnya *youtube* yang memiliki dampak massif ini menjadikan ujaran kotor tidak sesederhana mengucapkannya terlebih konten ulasan gaming banyak diakses anak-anak.

Lalu yang kedua adalah faktor ekonomi, faktor ekonomi yang menjadi alasan utama mengapa mereka berujar kasar. Ujaran kotor dianggap dapat menarik perhatian sehingga penonton bisa lebih banyak dan berimplikasi secara ekonomi tentunya bagi para konten kreator. Rivaldo selaku game jurnalis, menyimpulkan tindakan para konten creator, sebagai perilaku masa bodo atau bentuk ketidakpedulian oknum konten kreator, seperti disampaikan sebagai berikut:

“*Mereka itu pada tutup mata dan tutup kuping kalo membahas penonton mereka, mereka itu lebih tepatnya bodo amat, yang saya lihat dari sekian banyak gamers itu mereka hanya memetingkan jumlah viewrs nya mereka, karena anak kecil itu adsence paling banyak karena mereka bisa menonton berulang-ulang. Jadi mereka fikir konten mereka berhasil untuk anak kecil dengan kata-kata kotor, padahal kan nggak, Justru ini adalah tanggung jawab lo sebagai influencer, lo dipandang sebagai influencer berarti lo punya dampak dong kalo lo tidak bisa memfilter apa yang lo sampaikan ya jangan lakuin.”*

**Pembahasan**

**Komunikasi Verbal dalam Ulasan Game Maincraft dan Mobile Leged di Youtube.**

Pertama, tahap penamaan atau labeling pada penelitian ini adalah apa yang melatar belakangi pengucapan kata-kata kotor dan terkait dengan kekerasan verbal. Di dalam konten ulasan game tersebut baik Miuveox ataupun BrendonKent Everything sama-sama saling memanggil dengan kata-kata kasar dan tidak pantas seperti tercatat dalam temuan penelitian yakni; “bego lo”, “tolol”, bahkan idiot. Latar belakang para *Influencer* mengucapkan kata-kata kotor juga karena ingin membuat kontennya lucu agar penontonnya senang dan bertahan dalam menonton videonya itu sehingga tidak monoton.

Kemudian yang kedua adalah tahap interaksi, dalam penelitian ini adalah menekankan berbagi gagasan dan emosi yang berada didalam video tersebut. Kekerasan verbal yang tersebut terjadi antara seseorang ke temannya pada saat sedang bermain *game Minecraft*. Hal ini terlihat dari beberapa Dialog dalam video Nevingaming dan Miuveox, Miu yang sedang bermain game Minecraft mengucapkan kata-kata kasar seperti yaitu “ ini tnt siapa sih, bego dah pengen gue bacok” dengan kata bego itu termasuk dalam kekerasan verbal tetapi dari kalimat tu Miu mengungkapkan kekesalan yang berarti termasuk batasan Umpatan bukan berupa makian.

Dan yang terakhir adalah tahap transmisi, dalam penelitian ini adalah proses dimana kita sadar dalam melakukan penyampaian pesan atau menerima pesan tersebut, kita bisa menerima pesan tersebut secara langsung datau melalui media massa. Didalam video tersebut Ade Gilang secara sadar dalam menyampaikan pesan yang ditunjukan ke temannya yang sedang bermain Minecraft juga. Sehingga terjadi kekerasan verbal didalam video tersebut sehingga peneliti menganalisis batasan batasan kekerasan verbal yang terjadi dialam video tersebut, yaitu: memaki dan umpatan.

Pada penelitian ini konteks Komunikasinya itu merupakan konteks komunikasi massa, karena komunikasi massa adalah sebagai suatu proses di mana insitusi media massa memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas, namun pada sisi lain, komunikasi massa merupakan proses dimana pesan tersebut dicari, digunakan, dan dikonsumsi oleh *audienc*e.

Maka dari itu dalam video game Minecraft oleh Miuveox dan Mobile Legend BrandonKent Everything yang terdapat di media massa khususnya *Youtube* bisa dilihat atau di akses oleh banyak orang di berbagai tempat dan dapat di tonton kapan saja. Terlebih video tersebut banyak di tonton oleh anak-anak dibawah umur. Jadi penempatan atau pengucapan kata-kata kasar dalam yang terdapat dalam video game tidaklah tepat, karena mereka pengucapkan kata-kata kasar tersebut didalam video yang di *Upload* pada akun *Youtube* mereka yang mudah diakses dan ditonton oleh banyak orang. Sedangkan dalam percakapan sehari-hari berbicara atau mengeluarkan kata-kata kasar adalah hal yang lumrah tetapi kalo seseorang mengucapkan kata-kata kasar didepan Khalayak atau di media massa secara luas seperti *Youtube* tidaklah tepat karena *Youtube* dapat ditonton dan diakses oleh siapa saja yang menontonnya.

Dalam Komunikasi verbal ada beberapa elemen penting yang harus diketahui, yaitu:

a. Bahasa

Pada dasarnya bahasa adalah lambang suatu sistem yang memungkinkan orang untuk berbagai makna. Dalam komunikasi verbal, simbol bahasa yang digunakan adalah bahasa yang diucapkan baik secara lisan, tulisan di atas kertas atau elektronik. Didalam video game Minecraft milik Nevingaming dan Miuveox mereka menggunaka bahasa verbal secara lisan antara Nevin ke temanya mainnya begitupun dengan Miu, di dalam videonya mereka hanya menggunakan bahasa secara lisan pada saat bermain.

b. Kata-kata

Kata adalah bagian terkecil dalam bahasa. Kata merupakan simbol yang melambangkan atau mewakili suatu hal, peristiwa atau keadaan. Jadi, kata itu bukan orang, barang, kejadian atau keadaan sendiri. Maka makna kata tidak ada pada fikiran orang tidak ada hubungan langsung antara kata dan hal. Yang berhubungan langsung adalah kata dan fikiran. Kata-kata yang digunakan juga disampaikan secara lisan antara Nevin ke temannya dan proses komunikasinya cenderung dua arah.

**Kekerasan Verbal dalam video Game online Minecraft dan Mobile Legend**

Dalam perkembangan teknologi, *game online* semakin tinggi tingkat penggunanya disebabkan dengan mudahnya mengunduh game online melalui smartphone. *Game online* sudah sangat dekat dengan kehidupan manusia baik laki – laki maupun perempuan. Respon setiap orang ketika bermain game online berbeda – beda, namun di era milenial ini gaya berbahasa gaul pun semakin banyak digunakan. Komunikasi verbal yang dilakukan untuk menyatakan pikiran, perasaan dan maksud emosi yang ingin disampaikan oleh para pemain game online. Para pemain game online dibawah alam sadarnya akan melakukan kekerasan verbal akibat emosi yang didapati saat bermain. Seperti yang dibahas pada BAB sebelumnya mengenai kekerasan verbal bahwa ‘Kekerasan emosional atau psikologis atau verbal tidak dapat menimbulkan akibat langsung tapi dampaknya dapat memutus-asakan apabila berlangsung berulang-ulang. Termasuk dalam kekerasan emosional ini adalah penggunaan kata-kata kasar, merendahkan, atau mencemooh (Su’adah, 2005: 95).

Kekerasan verbal menurut I. Praptama Baryadi terwujud dalam tindak tutur seperti memaki, membentak, mengancam, menghujat, mengejek, melecehkan, menjelekjelekkan, mengusir, memfitnah, menyudutkan, mendis-kriminasikan, mengintimidasi, menakut-nakuti, memaksa, menghasut, membuat orang lain malu, menghina, dan lain sebagainya (Suparno, 2002: 83).

Di luar alam sadarnya seseorang akan menggunakan bahasa kasar untuk melampiaskan emosi ketika kalah dalam bermain atau mendapatkan lawan yang kurang koperatif. Peneliti berusaha ingin menyampaikan bentuk–bentuk kekerasan verbal yang ditemukan dalam video *game online* ini berdasarkan teori mengenai kekerasan verbal seperti berikut:

* Memaki: didalam video tersebut Nevingaming dan Miu, mereka sengaja mengeluarkan kata-kata kasar atau kekerasan verbal untuk mengeluapkan perasaan marah mereka terhadap teman-temannya. Contoh: “kamu ngapain anticore, mampus kau” disini terlihat bagaimana cara Komunikasi verbal Miu sangat tidak baik penyampaiannya. Dari kata mampus itu termasuk golongan kekerasan verbal memaki karena disitu dia jelas jelas mengatai temannya sendiri dengan kata mampus. Mampus itu berarti mati, dapat diartikan dalam kalimat itu bahwa Miu menginginkan temanya mati. Bentuk kekerasan memaki ada didalam
* Umpatan adalah kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor untuk mengekspresikan kekesalannya terhadap diri sendiri. Di dalam video tersebut banyak sekali kata-kata umpatan yang termasuk golongan dari kekerasan verbal yaitu seperti Bego, Anjir Contohnya: ini TNT siapa deh? Bego deh pengen gue bacok”. Disini terlihat komunikasi verbalnya benar-benar salah, kata bego termasuk dari kata kekerasan verbal, karena Bego mempunyai arti bodoh atu tidak punya akal.

Kekerasan tersebut tercermin dalam video *game online Minecraft* dalam bahasa verbal atau biasa disebut dengan kekerasan verbal. Hal tersebut diperkuat oleh adanya video *Minecraft* yang tersebar luas di *Youtube* yang dapat diakses siapa saja, seperti contoh kata-kata “aduh mati dongg..”, “aduh ngepet guys”. Dan hal tersebut terbukti dalam hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 06 Oktober 2018 via telfon oleh Ade Gilang Ramadhandari hasil wawancara terlihat bahwa adanya batasan dari kekerasan verbal yaitu berupa umpatan dan makian, umpatan merupakan kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor untuk mengekspresikan kekesalannya terhadap diri sendiri.

Seperti contoh dialog dalam video Miuveox yaitu: “bego dah, siapa yang taro TNT disini sih”, dalam hasil wawancara tersebut juga terdapat bentuk kekerasan verbal dalam batasan makian, yaitu seperti yang dikatakan Ade gilang “goblok lo,udah namanya deket kenapa digituin si”. Dialog tersebut merupakan bentuk makian karena mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan terhadap orang lain.

Seperti yang diungkapkan oleh narasumber Rivaldo Santosa yang merupakan Gamers jurnalis pada wawancara 22 Oktober 2018 di Kopi Kalyan Barito Jakarta Selatan. Dari hasil wawancara tersebut yang diungkapkan oleh Gamers jurnalis Rivaldo santosa menegaskan bahwa: walaupun kekerasan verbal sudah menjadi hal yang lumrah dalam game online terutama *game Minecraft,* hal tersebut tetap tidak dibenarkan, karena game sebenarnya game sejatinya hadir untuk mngibur bukan untuk saling menghina dan memaki satu sama lain yang seharusnya tidak perlu diucap secara verbal, Rivaldo menakankan, sebagai *Gamers* seharusnya pemain game Minecraft memiliki gap keeper pada dirinya sendiri agar game yang sifatnya hadir untuk memberi hiburan mampu menjadi hal yang positif tidak sebaliknya.

Menurut Hampton (dalam Jurnal Husma UIN Surabaya 2017:28) kekerasan verbal di dalam video Miuveox dan BrandonKent Everything termasuk ke dalam kategori kekerasan verbal yaitu:

1. Menyerang atau menentang karena didalam videonya tersebut sesama pemain game saling menyerang satu sama lain dan mengeluarkan kata-kata kasar. misalnya dalam dialog Miu bilang “ayo mau kemana kau anticore, mampus kau” disini terdapat kalimat menyerang dengan kata-kata kasar ke temennya yang bermain minecraft juga.
2. Kekerasan berbalut humor mereka saling bercanda dalam memainkan game Minecraft, dalam berbicara satu sama lainnya, namun dalam dialog di atas Menuduh dan melempar kesalahan hingga ajakan membunuh seperti lelucon seperti yang ditemukan pada BrandonKent Everything yang dalam kontennya yang menyebut “Bantai Cok”. Di konten Miu juga ditemukan yakni saat menuduh temannya seperti dialog kedua “Ini tnt siapa sih, bego dah pengen gue bacok orangnya” disini jelas terdapat kategori kekerasan verbal menuduh kesalahan temannya yang sedang bermain bareng dengannya.
3. Menghakimi dan mengkritik dalam dalam video Miuveox, kategori kekerasan verbal ini sangat sering diucapkan kreator game dalam berbicara ke temennya, contoh dalam dialog pertama Miu mengatakan “goblok dah lo, udah tau deket kenapa digituin”, lalu dalam dialog ke enam “bapak kau, carry anjing”, kategori menjudje dan mengkritik ini sangat sering diungkapan oleh kreator game pada umumnya. Begitupun yang ditemuakan dalam konten BrandonKent Everything yang kerap kali menilai lawan main, atau pemain lainnya dengan sebutan “goblok”, “tolol” dan “idiot”
4. Selain itu ditemukan kata tidak senonoh dalam konten BrandonKent Everything yang seharusnya tidak diucapkan yakni kata berkonotasi ke arah cabul yang penggunaannya digunakan dalam konteks yang berbeda (syahwat bermain game) namun demikian ini dinilai tetap tidak etis sebagai bagian dari pesan massif media.

# **4.3 Pembahasan**

## 4.3.1 Komunikasi Verbal dalam Video game online Minecraft di akun Channel Nevingaming dan Miuveox

Dalam pembahasan penelitian ini, peneliti menganalisis hasil-hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh pembuat teks sebagai bentuk konfirmasi hasil analisis dan pengamatan teks secara komprehensif. Selanjutnya bagian ini akan memperjelas dan maksud dari komunikasi verbal *Gamers* serta menjelaskan faktornya.

Peneliti menganalisis data dengan wawancara kepada informan kunci yakni Ade Gilang Ramadhan (selaku yang punya Miuveox) dimana wawancara tersebut untuk memperoleh penjelasan tentang kekerasan verbal di dalam video Nevingaming dan Miuveox. Yang diperkuat dengan informan pendukung yaitu dan Rivaldo santosa (pemilik dari *The lazy Monday*).

Dalam proses penelitian ini peneliti menggunakan teori komunikasi verbal sebagai teori utama, Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik lisan atau tulis. Dalam teori komunikasi verbal terdapat beberapa tahap yang harus dilalui oleh peneliti agar dapat memahami komunikasi verbal dalam kekerasan verbal, tahap-tahap yang disebutkan Larry L. Berker tersebut diantara lain:

Pertama, tahap penamaan atau labeling pada penelitian ini adalah apa yang melatar belakangi pengucapan kata-kata kotor dan gimana bisa masuk dalam kekerasan verbal. Didalam video Nevingaming dan Miuveox, mereka saling memanggil temannya dengan kata-kata kasar atau tidak pantas. Latar belakang *Influencer* mengucapkan kata-kata kotor karena ingin membuat kontennya lucu agar penontonnya betah dalam menonton videonya itu. Pada video *Game online Minecraft* Ade Gilang Ramadhan menjelaskan kenapa Para kreator sering menggunakan kata-kata kasar apalagi menamai seseorang dengan kata-kata kotor itu, Ade gilang juga berpendapat bahwa kebanyakan kreator itu berfikir jika kita membuat konten lucu seperti mengatai teman gitu, bisa membuat video kita banyak dalam jumlah penontonya. Padahal kan tidak sesuai dengan market atau pasar yang mereka tuju.

Lalu kedua adalah tahap interaksi, dalam penelitian ini adalah menekankan berbagi gagasan dan emosi yang berada didalam video tersebut. Kekerasan verbal yang tersebut terjadi antara seseorang ke temannya pada saat sedang bermain *game Minecraft*. Hal ini terlihat dari beberapa Dialog dalam video Nevingaming dan Miuveox, Miu yang sedang bermain game Minecraft mengucapkan kata-kata kasar seperti yaitu “ ini tnt siapa sih, bego dah pengen gue bacok” dengan kata bego itu termasuk dalam kekerasan verbal tetapi dari kalimat tu Miu mengungkapkan kekesalan yang berarti termasuk batasan Umpatan bukan berupa makian.

Dan yang terakhir adalah tahap Transmisi, dalam penelitian ini adalah proses dimana kita sadar dalam melakukan penyampaian pesan atau menerima pesan tersebut, kita bisa menerima pesan tersebut secara langsung datau melalui media masssa. Didalam video tersebut Ade Gilang secara sadar dalam menyampaikan pesan yang ditunjukan ke temannya yang sedang bermain Minecraft juga. Sehingga terjadi kekerasan verbal didalam video tersebut sehingga peneliti menganalisis batasan batasan kekerasan verbal yang terjadi dialam video tersebut, yaitu: memaki dan umpatan.

Pada penelitian ini konteks Komunikasinya itu merupakan konteks komunikasi massa, karena komunikasi massa adalah sebagai suatu proses di mana insitusi media massa memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas, namun pada sisi lain, komunikasi massa merupakan proses dimana pesan tersebut dicari, digunakan, dan dikonsumsi oleh *audienc*e.

Maka dari itu dalam video game Minecraft oleh Nevingaming dan Miuveox yang terdapat di media massa khususnya *Youtube* bisa dilihat atau di akses oleh banyak orang di berbagai tempat dan dapat di tonton kapan saja. Terlebih video tersebut banyak di tonton oleh anak-anak dibawah umur. Jadi penempatan atau pengucapan kata-kata kasar dalam yang terdapat dalam video game Nevingaming dan Miuveox tidaklah tepat, karena mereka pengucapkan kata-kata kasar tersebut didalam video yang di *Upload* pada akun *Youtube* mereka yang mudah diakses dan ditonton oleh banyak orang. Sedangkan dalam percakapan sehari-hari berbicara atau mengeluarkan kata-kata kasar adalah hal yang lumrah tetapi kalo seseorang mengucapkan kata-kata kasar didepan Khalayak atau di media massa secara luas seperti *Youtube* tidaklah tepat karena *Youtube* dapat ditonton dan diakses oleh siapa saja yang menontonnya. Maka dari situ Rivaldo juga mengatakan bahwa pasar atau market mereka itu tidak sesuai untuk anak kecil, sebenarnya *game minecraft* itu memang banyak dimainkan untuk anak kecil tetapi mereka memakai kata-kata kasar yang tidak pantas didengarkan oleh anak kecil tersebut.

Dalam Komunikasi verbal ada beberapa elemen penting yang harus diketahui, yaitu:

a. Bahasa

Pada dasarnya bahasa adalah lambang suatu sistem yang memungkinkan orang untuk berbagai makna. Dalam komunikasi verbal, simbol bahasa yang digunakan adalah bahasa yang diucapkan baik secara lisan, tulisan di atas kertas atau elektronik. Didalam video game Minecraft milik Nevingaming dan Miuveox mereka menggunaka bahasa verbal secara lisan antara Nevin ke temanya mainnya begitupun dengan Miu, di dalam videonya mereka hanya menggunakan bahasa secara lisan pada saat bermain.

b. Kata-kata

Kata adalah bagian terkecil dalam bahasa. Kata merupakan simbol yang melambangkan atau mewakili suatu hal, peristiwa atau keadaan. Jadi, kata itu bukan orang, barang, kejadian atau keadaan sendiri. Maka makna kata tidak ada pada fikiran orang tidak ada hubungan langsung antara kata dan hal. Yang berhubungan langsung adalah kata dan fikiran. Kata-kata yang digunakan juga disampaikan secara lisan antara Nevin ke temannya dan proses komunikasinya cenderung dua arah.

## 4.3.2 Kekerasan Verbal dalam video Game online Minecraft

Dalam perkembangan teknologi, *game online* semakin tinggi tingkat penggunanya disebabkan dengan mudahnya mengunduh game online melalui smartphone. *Game online* sudah sangat dekat dengan kehidupan manusia baik laki – laki maupun perempuan. Respon setiap orang ketika bermain game online berbeda – beda, namun di era milenial ini gaya berbahasa gaul pun semakin banyak digunakan. Komunikasi verbal yang dilakukan untuk menyatakan pikiran, perasaan dan maksud emosi yang ingin disampaikan oleh para pemain game online. Para pemain game online dibawah alam sadarnya akan melakukan kekerasan verbal akibat emosi yang didapati saat bermain. Seperti yang dibahas pada BAB II mengenai kekerasan verbal bahwa ‘Kekerasan emosional atau psikologis atau verbal tidak dapat menimbulkan akibat langsung tapi dampaknya dapat memutus-asakan apabila berlangsung berulang-ulang. Termasuk dalam kekerasan emosional ini adalah penggunaan kata-kata kasar, merendahkan, atau mencemooh (Su’adah, 2005: 95).

kekerasan verbal menurut I. Praptama Baryadi terwujud dalam tindak tutur seperti memaki, membentak, mengancam, menghujat, mengejek, melecehkan, menjelekjelekkan, mengusir, memfitnah, menyudutkan, mendis-kriminasikan, mengintimidasi, menakut-nakuti, memaksa, menghasut, membuat orang lain malu, menghina, dan lain sebagainya (Suparno, 2002: 83).

Di luar alam sadarnya seseorang akan menggunakan bahasa kasar untuk melampiaskan emosi ketika kalah dalam bermain atau mendapatkan lawan yang kurang koperatif. Peneliti berusaha ingin menyampaikan bentuk–bentuk kekerasan verbal yang ditemukan dalam video *game online* ini berdasarkan teori mengenai kekerasan verbal yang dibahas di BAB II, seperti berikut:

* + 1. Memaki: didalam video tersebut Nevingaming dan Miu, mereka sengaja mengeluarkan kata-kata kasar atau kekerasan verbal untuk mengeluapkan perasaan marah mereka terhadap teman-temannya. Contoh: “kamu ngapain anticore, mampus kau” disini terlihat bagaimana cara Komunikasi verbal Miu sangat tidak baik penyampaiannya. Dari kata mampus itu termasuk golongan kekerasan verbal memaki karena disitu dia jelas jelas mengatai temannya sendiri dengan kata mampus. Mampus itu berarti mati, dapat diartikan dalam kalimat itu bahwa Miu menginginkan temanya mati. Bentuk kekerasan memaki ada didalam
    2. Umpatan adalah kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor untuk mengekspresikan kekesalannya terhadap diri sendiri. Di dalam video tersebut banyak sekali kata-kata umpatan yang termasuk golongan dari kekerasan verbal yaitu seperti Bego, Anjir, dan Tai. Contohnya: ini TNT siapa deh? Bego deh pengen gue bacok”. Disini terlihat komunikasi verbalnya benar-benar salah, kata bego termasuk dari kata kekerasan verbal, karena Bego mempunyai arti bodoh atu tidak punya akal.

Kekerasan tersebut tercermin dalam video *game online Minecraft* dalam bahasa verbal atau biasa disebut dengan kekerasan verbal. Hal tersebut diperkuat oleh adanya video *Minecraft* yang tersebar luas di *Youtube* yang dapat diakses siapa saja, seperti contoh kata-kata “aduh mati dongg..”, “aduh ngepet guys”. Dan hal tersebut terbukti dalam hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 06 Oktober 2018 via telfon oleh Ade Gilang Ramadhandari hasil wawancara terlihat bahwa adanya batasan dari kekerasan verbal yaitu berupa umpatan dan makian, umpatan merupakan kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor untuk mengekspresikan kekesalannya terhadap diri sendiri.

Seperti contoh dialog dalam video Miuveox yaitu: “bego dah, siapa yang taro TNT disini sih”, dalam hasil wawancara tersebut juga terdapat bentuk kekerasan verbal dalam batasan makian, yaitu seperti yang dikatakan Ade gilang “goblok lo,udah namanya deket kenapa digituin si”. Dialog tersebut merupakan bentuk makian karena mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan terhadap orang lain.

Seperti yang diungkapkan oleh narasumber Rivaldo Santosa yang merupakan Gamers jurnalis pada wawancara 22 Oktober 2018 di Kopi Kalyan Barito Jakarta Selatan. Dari hasil wawancara tersebut yang diungkapkan oleh Gamers jurnalis Rivaldo santosa menegaskan bahwa: walaupun kekerasan verbal sudah menjadi hal yang lumrah dalam game online terutama *game Minecraft,* hal tersebut tetap tidak dibenarkan, karena game sebenarnya game sejatinya hadir untuk mngibur bukan untuk saling menghina dan memaki satu sama lain yang seharusnya tidak perlu diucap secara verbal, Rivaldo menakankan, sebagai *Gamers* seharusnya pemain game Minecraft memiliki gap keeper pada dirinya sendiri agar game yang sifatnya hadir untuk memberi hiburan mampu menjadi hal yang positif tidak sebaliknya.

### Menurut Hampton (dalam Jurnal Husma UIN Surabaya 2017:28) kekerasan verbal di dalam video Nevingaming dan Miuveox termasuk ke dalam kategori kekerasan verbal yaitu:

1. Menyerang atau menentang karena didalam videonya tersebut sesama pemain game Minecraft saling menyerang satu sama lain dengan kata-kata kasar, misalnya dalam dialog ketujuh disitu Miu bilang “ayo mau kemana kau anticore, mampus kau” disini terdapat kalimat menyerang dengan kata-kata kasar ke temennya yang bermain minecraft juga.
2. Kekerasan berbalut humor dalam dalam video Nevingaming dan Miuveox, mereka saling bercanda dalam memainkan game Minecraft, dalam berbicara satu sama lainnya, namun dalam dialog diatas “ hei kau ini bisa main tidak, anjir mending main the sims saja, hahaha” dikalimat itu Nevin bercanda ke temannya yang tidak jago dalam memainkan game Minecraft tetapi kenapa bisa digolongkan sebagai kekerasan karena Nevin menggunakan kata “anjir”, anjir adalah kesamaan dari anjing.
3. Menuduh dan melempar kesalahan dalam dalam video Nevingaming dan Miuveox, peneliti menemukan kata-kata kasar yang dilakukan Miu yang menuduh temannya seperti dialog kedua “Ini tnt siapa sih, bego dah pengen gue bacok orangnya” disini jelas terdapat kategori kekerasan verbal menuduh kesalahan temannya yang sedang bermain bareng dengannya.
4. Menghakimi dan mengkritik dalam dalam video Nevingaming dan Miuveox, kategori kekerasan verbal ini sangat sering diucapkan kreator game dalam berbicara ke temennya, contoh dalam dialog pertama Miu mengatakan “goblok dah lo, udah tau deket kenapa digituin”, lalu dalam dialog ke enam “bapak kau, carry anjing”, kategori menjudje dan mengkritik ini sangat sering diungkapan oleh kreator game pada umumnya.

## 4.3.3 Makna Denotatif dan Konotatif

Makna Denotatif adalah makna denotatif adalah makna yang mengacu pada gagasan tertentu, yang tidak mengandung makna tambahan atau nilai rasa tertentu sedangkan Konotatif makna yang mengandung nilai rasa atau mengandung makna lain. Dalam kekerasan verbal *Game online* dalam video Nevingaming dan Miuveox, terdapat delapan kata-kata kasar yang sering diucapkan di dalam video game tersebut, seperti berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kata-kata kasar | Denotatif | Konotatif |
| *Goblok lo*, udah namanya deket kenapa digituin si terhadap teman nya yang menaruh bom ke Miu. | *goblok* mempunyai arti bodoh | Merendahkan pemikiran dan perilaku seseorang, berniat untuk melukai perasaan seseorang. Makna kalimat tersebut makian. |
| Ini tnt siapa sih, *bego* dah pengen gue bacok. | *bego* mempunyai arti bodoh | Merendahkan pemikiran dan perilaku seseorang, berniat untuk melukai perasaan seseorang. Makna kalimat tersebut umpatan. |
| Bapak *lo carry anjing* | *anjing* maknanya adalah hewan | Bermaksud mengejek seseorang dengan nama hewan karena hewan itu tidak memiliki akal. Makna kalimat tersebut makian |
| aduh mati dong, *aduh ngepet guys* | *ngepet* disini mempuyai arti hewan yaitu *babi.* | Bermaksud mengejek seseorang dengan nama hewan yaitu babi, karena hewan itu tidak memiliki akal dan babi itu hewan jorok karena sering main di lumpur. Makna kalimat tersebut berupa umpatan. |
| ini map macam apa, *jelek kaya tai* | maknanya *tai* adalah hampas makanan dari dalam perut yang dikeluarkan melalui dubur. | Bermakud merendahkan seseorang seperti kotoran manusia dan hewan. Makna kalimat tersebut berupa umpatan. |
| ini gue di lobby *ngelag anjir* | *anjir* adalah kata lain dari anjing, makna anjing disini adalah hewan | Bermaksud mengejek seseorang dengan nama hewan karena hewan itu tidak memiliki akal. Makna kalimat tersebut berupa makian. |
| Kamu ngapain anticore, *mampus kau* | *mampus* adalah bahasa jawa yang maknanya mati | Bermaksud menyumpahi seseorang agar cepat mati. Makna kalimat tersebut berupa makian. |
| ini juga skin *Google What The Fuck* | *What the fuck* mempunyai makna yaitu apa itu “persetubuhan” | Maknanya meluapkan kekesalan karena tidak terima dengan apa yang terjadi. Makna kalimat tersebut berupa umpatan. |

## Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang analisis isi kualitatif kekerasan verbal dalam *Game Online Minecraft* dan Mobile Legend dalam video *youtube* Miuveox dan BrandonKent Everything , maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Kekerasan verbal di dalam konmten ulasan game Minecraft dan Mobile legend Miuveox dan BrandonKent Everything berupa umpatan dan makian. Umpatan adalah kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor untuk mengekspresikan kekesalan terhadap diri sendiri. Makian adalah mengeluarkan kata-kata kasar atau kekerasan verbal untuk meluapkan perasaan marah mereka terhadap orang lain, terdapat delapan kata-kata kotor mengandung unsur kekerasan verbal, seperti goblok, bego, tolol, anjing, *fuck*, mampus, anjir, ngepet, idiot
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi ucapan kata-kata kasar, antara lain lingkungan pergaulan dan keadaan ekonomi. Faktor-faktor lingkungan pergaulan dan kondisi ekonomi menjadi alasan utama kreator di dalam menggunakan kata-kata kasar yang termasuk dalam kekerasan verbal.

## 5.2. Saran-saran

Hasil penelitian ini memberikan saran-saran untuk penelitian-penelitian berikutnya dimasa yang akan datang. Saran-saran penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara akademis, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya yang sejenis menggunakan teori diterminasi *media*, dengan teori ini peneliti akan menemukan positif dan negatif perkembangan new media, khususnya *youtube*. Untuk penelitian mendatang disarankan mampu mengkaji lebih dalam tentang media sosialnya atau *Youtube* nya seperti peran *Gatekeeper* (yang membatasi informasi disuatu media)di *new media* itu tidak berjalan dengan baik.
2. Secara metodologis, untuk penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan menggunakan paradigma kritis dan pendekatan kualitatif, guna penelitian lebih membahas dampak *new media* di dalam konteks komunikasi massa guna memperkaya paradigma kritis dalam komunikasi khususnya pada bidang penyiaran.
3. Saran sosial, penelitian ini memberikan pelajaran dan informasi kepada masyarakat tentang bahaya Kekerasan verbal dan peran orang tua agar lebih berperan dalam mengawasi anaknya dalam perkembangan *new media*. Agar orang tua dan masyarakat mengerti dampak negatife kekerasan verbal yang terjadi dalam *Media Sosial* atau *Youtube*.
4. Saran praktis, penelitian ini memberikan masukan kepada *influencer Youtube* agar dapat membuat kontent dengan lebih bermanfaat, karena kontent video mereka itu akan ditonton oleh orang banyak, berbagai kalangan dan termasuk anak kecil. Dan memberikan penyadaran bagi masyarakat dalam lebih pintar dalam menonton video yang ada di Youtube, karena kita sendiri yang dapat memilih konten yang mana yang bagus untuk ditonton dan yang tidak baik untuk ditonton.

# **DAFTAR PUSTAKA**

**Buku:**

Ardianto & Erdiyana, Lukiati Komala. 2005. *Komunikasi Massa: Suatu pengantar.* Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Adam Woog.A Great Idea: *Youtube*.United States:Norwood House Press.2009.hal 4‐5

Bungin, Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Basuki, Ahmad Yani. 2014. *“Reformasi TNI: Pola, Profesionalitas, dan Reungsionalisasi Militer dalam Masyarakat.”Jurnal Sosiologi MASYARAKAT*, Vol 19, No. 2, Juli 2014:135-166.

Cangara, Hafied. 2010. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Edi Harapan 2014 Komunikasi Antar Pribadi: Prilaku insan dalam Organisasi pendidikan (Jakarta : raja grafindo persada)

Effendy, Muhadjri.2009. *Studi Fenomenologi Jati Diri dan Profesi TNI.* Malang: UMM Press.

Effendi, Onong Uchjana . 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Eriyanto. 2011. *Analisis Isi : pengantar metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya.* Jakarta: Kencana.

Haryatmoko. 2008: Etika Komunikasi. Indonesia

Kriyantono, Rachmat.2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi.* Jakarta: Kencana.

Kismiyati. 2010. Filsafat dan Etika. Bandung : Widya Padjajaran.

Mulyana, Deddy. 2011. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Morissan, M.A, 2008. *Jurnalistik Televisi Mutakhir*, Media Grafika 77, Jakarta.

Myers, D. G. 2012. (a.b Aliya, Lala, Petty Nazhifah, Pengaruh Verbal Abuse, Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja & Putri). Psikologi Sosial.(edisi kesepuluh)

Noh, Che H.C. & Talaat, Wan Izatul A.W. 2012.*Verbal Abuse on Children Does it Amount To chil abuse under the Malaysian law?* *Asian Science*.

Kriyantono, Rachmat.2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi.* Jakarta: Kencana.

Eriyanto. 2011. *Analisis Isi : pengantar metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya.* Jakarta: Kencana.

Rasyid, Mochamad Riyanto. 2013. *Kekerasan di Layar Kaca*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.

Su’adah. 2005. Sosiologi Keluarga. Malang: UMM Press.

Suparno, Paul, dkk. 2002. Reformasi Pendidikan. Yogyakarta: Kanisius

**Jurnal:**

Husma. Hubungan antara Kekerasan Verbal Orangtua dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. UIN Sunan Ampel Surabaya.

Alvionita Choirun Nisa dan Umaimah Wahid. 2014. *Analisis Isi Kekerasan Verbal* dalam Sinetron “Tukang Bubur Naik Haji *The Series*” di RCTI(Analisis Isi Episode 396 – 407). Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur.

Ainul Ismawati 2010 FAKULTAS Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNIVERSITAS MUHAMADIYAH PROF. DR. HAMKA (Adaptasi Komunikasi Verbal pada Mahasiswa pendatang terhadap bahasa Etnis Sunda dalam mewujudkan Komunikasi Antarpribadi yang efektif, studi kasus mahasiswa pendatang STISI di Pondok Aswaja, Kiara Condong, Bandung, Jawa Barat

DEA HAFIDZAH 2015 FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMADIYAH PROF. DR. HAMKA (HUBUNGAN ANTARA *EMOTIONAL FOCUSED COPING* TERHADAP PERILAKU ADIKSI *GAME ONLINE* PADAREMAJA)

Ninda Sekar Nidya 2014 fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Hubungan Antara Kekerasan Verbal Pada Remaja Dengan Kepercayaan Diri

Syarif Ady Putra. 2015. *Analisis Isi Kekerasan Verbal pada Tayangan Pesbukers di ANTV.* Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

Rerin Maulinda 2016 ETIKA KOMUNIKASI DALAM MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL ( INSTAGRAM ) Universitas Pamulang

ISTIJABATIS SANATI 2016 POLA KOMUNIKASI VERBAL DAN NON- VERBAL ANTARA MAHASISWA ASING DENGAN MAHASISWA LOKAL (Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Lambang Verbal Dan Non-Verbal Mahasiswa Asing Di Wisma UNS dalam Berkomunikasi dengan Mahasiswa Lokal)

Nazhifah 2017 Pengaruh Verbal Abuse, Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret

Muhammad Satria 2017 Program Studi Pendidikan Agama Islam pengaruh kekerasan verbal orang tua terhadap komunikasi verbal di sma Muhhamadiyah I Palembang

Rachmad Rizky Putra 2016 Universitas 11 November (BENTUK DAN FUNGSI KATA UMPATAN PADA KOMUNIKASI INFORMALDI KALANGAN SISWA SMA NEGERI 3 SURABAYA: KAJIAN SOSIOLINGUISTIK(

Subkhan Zulmedia 2011Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta Kekerasan Dalam Game Online Point Blank (studi hubungan antara tingkat usia, tingkat pendidikan formal dan pola bermain game online dengan perilaku agresif game online Point Blank di k kota Surakarta)

**Web:**

Hendrata, D. (2006). Kekerasan Verbal. Dinduh tanggal 16 Agustus dari<http://dennyhendrata.blogspot.com/2006/08/kekerasan-verbal.html>

<http://digilib.uinsby.ac.id/9744/2/Sekripsi.pdf>2018 di unduh pada tanggal 12 agustus 2018