

**KEKERASAN VERBAL DALAM VIDEO GAME ONLINE
(ANALISIS ISI KUALITATIF VIDEO GAME *MINECRAFT*
DALAM VIDEO GAME AKUN *GAMERS NEVINGAMING*
DAN *MIUVEOX DI YOUTUBE*)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh

Nama : Reyvianto Dwi Putra

NIM : 1406015103

Peminatan : Penyiaran



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA, 2018**

HALAMAN PERNYATAAN
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Judul Skripsi : Kekerasan Verbal dalam Game Online (Analisis Isi
Kualitatif Game Minecraft dalam video NevinGaming
dan Miuveox)
Nama : Reyvianto Dwi Putra
NIM : 1406015103
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran

Demi Allah SWT, dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul tersebut diatas adalah benar-benar hasil penelitian saya dan BUKAN PLAGIAT. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi saya ini PLAGIAT, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa dibatalkannya hasil ujian skripsi saya dan atau dicabutnya gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 23 November 2018

Yang Menyatakan



Tanda Tangan

Reyvianto Dwi Putra

HALAMAN PERSETUJUAN
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

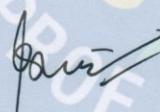
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

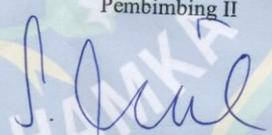
Judul Skripsi : Kekerasan Verbal dalam Game Online (Analisis Isi Kualitatif Game Minecraft dalam video NevinGaming dan Miuveox)
Nama : Reyvianto Dwi Putra
NIM : 1406015103
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran

Telah diperiksa dan disetujui
untuk mengikuti ujian sidang skripsi oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dini Wahdiyati, S.Sos., M.I.Kom.


Said Romadlan, S.Sos., M.Si.

Tanggal: 28/11/2018

Tanggal:

HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

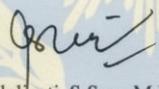
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Kekerasan Verbal Dalam Video Game Online (Analisis Isi Kualitatif Video *Game Minecraft* Dalam Video Game Akun *Gamers Nevingaming* Dan *Miuveox* Di *Youtube*)
Nama : Reyvianto Dwi Putra
NIM : 1406015103
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran

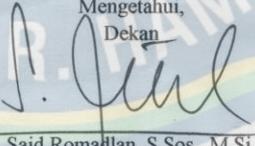
Telah dipertahankan di hadapan penguji pada sidang skripsi yang dilaksanakan pada hari Sabtu 1 Desember 2018 dan dinyatakan LULUS.


Dr. Sri Mustika M.Si
Penguji I
Tanggal: 28/12/18


Dr. Maryono Basuki M.Si
Penguji II
Tanggal: 11 Desember 2018


Dini Wahdiyati, S.Sos., M.I.Kom
Pembimbing I
Tanggal: 10/11/2018


Said Romadlan, S.Sos., M.Si.
Pembimbing II
Tanggal: 18/11/2018


Mengetahui,
Dekan
Said Romadlan, S.Sos., M.Si.

ABSTRAK

Judul : Kekerasan Verbal dalam *Game Online* (Analisis Isi Kualitatif *Game Minecraft* dalam video Nevin Gaming dan Miuveux di *Youtube*)
Nama : Reyvianto Dwi Putra
NIM : 1406015103
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran

Youtube berperan sebagai sarana baru yang digunakan masyarakat untuk mendapatkan hiburan. *Youtube* menyajikan berbagai macam genre, mulai dari game, film, hiburan dan edukasi yang disajikan kepada masyarakat secara luas. *Youtube* juga digunakan sebagai media informasi dan edukasi untuk menambah wawasan dan nilai dari sebuah video yang ada di *youtube* itu.

Penelitian ini berfokus pada kekerasan verbal dalam youtube channel Nevingaming dan Miuveox. Penelitian ini menggunakan paradigma Konstuktivisme dan pendekatan kualitatif dengan metode analisi isi deksriptif. Peneliti ini menggunakan teori komunikasi verbal, yang meneliti setiap pengucapan dialog dan adegan yang menggambarkan kekerasan verbal didalam Video tersebut, kemudian peneliti kaitkan denagan teori Komunikasi Verbal.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, merupakan metode penelitian yang subjektif. Jenis pada penelitian ini adalah deskriptif, yaitu penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu kejadian sejeles mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti.

Hasil penelitian menunjukkan adanya kekerasan verbal di dalam video Nevingaming dan Miuveox. Faktor yang mengkontribusinya adalah faktor lingkungan dan faktor ekonomi.

Penelitian selanjutnya disarankan agar 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.

Kata kunci : Kekerasan verbal dan game online

KATA PENGANTAR

Allhamdulillahirabbil'alamiin. Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad Saw, sosok teladan sepanjang zaman, beserta para sahabat dan pengikutnya, yang telah mengantar umat manusia keluar dari masa kegelapan ke zaman yang dihiasi dengan ilmu seperti saat ini.

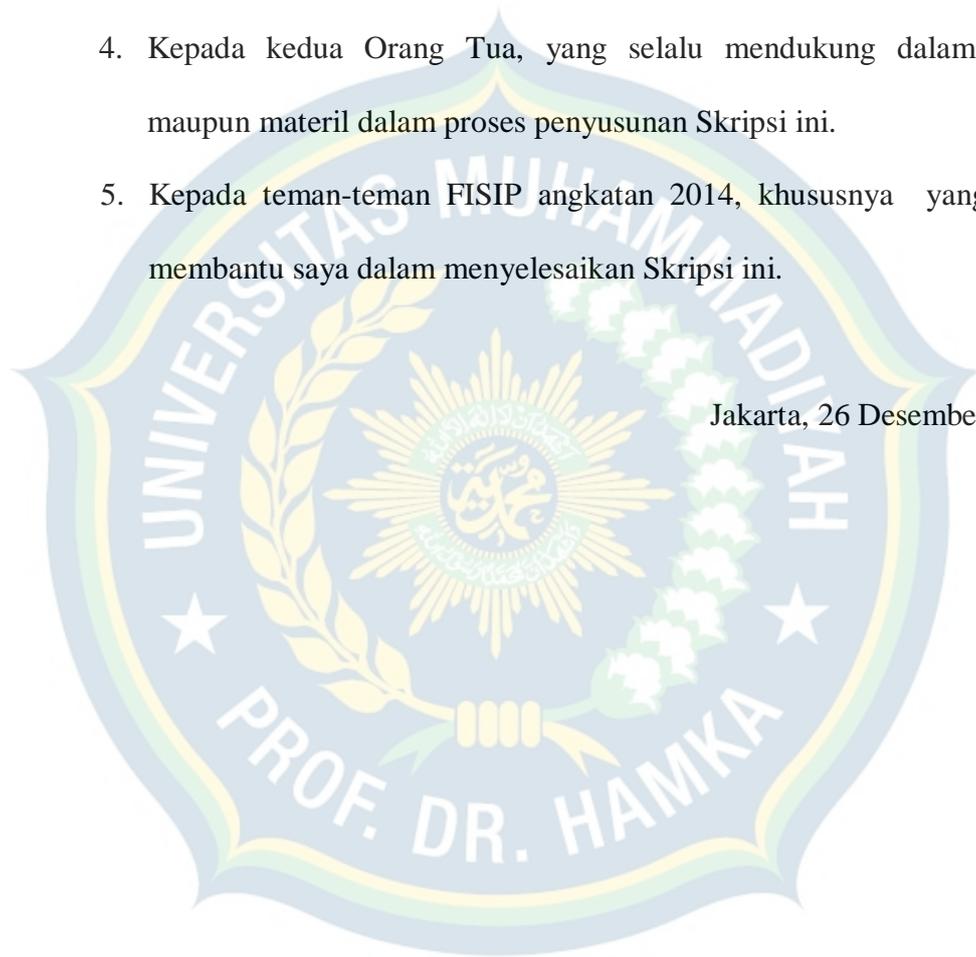
Skripsi penelitian yang berjudul ***“Kekerasan Verbal Dalam Game Online (Analisis Isi Kualitatif Game Minecraft dalam video Nevin Gaming dan Miuveux di Youtube)”*** ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S-1) pada peminatan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Terselesaikannya penyusunan Skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Said Romadlan, S.Sos, M.Si. Dekan (FISIP UHAMKA). Sekaligus sebagai pembimbing II skripsi saya, yang telah membimbing dalam proses penyelesaian penelitian, dan mengarahkan proses penelitian skripsi saya. Semoga Bapak diberikan limpahan karunia dan nikmat kesehatan dari Allah SWT.
2. Dr. Sri Mustika, M.Si. Wakil Dekan (FISIP UHAMKA)

3. Dini Wahdiyati, S.Sos, M.Ikom. Kaprodi Ilmu Komunikasi (FISIP UHAMKA). Sekaligus sebagai pembimbing I skripsi saya, yang telah membimbing dalam proses penyelesaian penelitian, dan mengarahkan proses penelitian skripsi saya. Semoga ibu diberikan limpahan karunia dan nikmat kesehatan dari Allah SWT.
4. Kepada kedua Orang Tua, yang selalu mendukung dalam moril maupun materil dalam proses penyusunan Skripsi ini.
5. Kepada teman-teman FISIP angkatan 2014, khususnya yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Jakarta, 26 Desember 2018



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	7
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Kontribusi Penelitian	8
1.5.1. Kontribusi Akademis.....	8
1.5.2. Kontribusi Metodologis	9
1.5.3. Kontribusi Praktis.....	9
1.5.4. Kontribusi Sosial.....	9
1.6. Kelemahan dan keterbatasan penelitian	9
1.6.1. Kelemahan Penelitian	9

1.6.2. Keterbatasan Penelitian	10
1.7. Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	12
2.1. Paradigma Konstruktivisme	12
2.1.1. Pengertian Konstruktivisme.....	12
2.2. Hakekat Komunikasi	15
2.2.1. Definisi Komunikasi.....	16
2.2.2. Model-Model Komunikasi.....	16
2.2.3. Fungsi Komunikasi.....	18
2.2.4. Elemen-Elemen Komunikasi.....	19
2.2.5. Konteks Komunikasi.....	20
2.3. Penyiaran.....	23
2.3.1. Definisi Penyiaran.....	23
2.3.2. Sifat Penyiaran.....	24
2.4. Komunikasi Massa	24
2.4.1. Pengertian Komunikasi Massa	24
2.4.2. Fungsi Komunikasi Massa.....	25
2.4.3. Karakteristik Komunikasi Massa.....	27
2.5. New Media.....	29
2.5.1. Media Baru	29
2.5.2. Fungsi <i>New Media</i>	30
2.6 Youtube.....	31
2.7. Teori Komunikasi Verbal	33
2.7.2. Pengertian Kekerasan	36
2.7.4. Karakteristik Kekerasan Verbal.....	39

2.7.5. Bentuk-bentuk Kekerasan Verbal.....	41
2.7.6 Kategori Kekerasan Verbal	41
2.7.7 Batasan Kekerasan Verbal.....	41
2.7.8 Faktor yang Mempengaruhi Seseorang Melakukan Kekerasan Verbal.	42
2.8 Komunikasi Nonverbal yang mempengaruhi komunikasi Verbal	43
2.8.1 Komunikasi Nonverbal	43
2.9 Etika Komunikasi.....	45
2.10 Makna.....	47
2.10.1 Makna Denotatif.....	48
2.10.2 Makna Konotatif.....	49
2.11 <i>Game Online</i>	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
3.1. Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian	51
3.1.1. Pendekatan Penelitian	51
3.1.2. Jenis Penelitian	51
3.1.3. Metode Penelitian.....	52
3.2. Penentuan Informan dan Pemilihan Media	52
3.2.1. Pemilihan Media.....	52
3.2.2 Penentuan Informan	53
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	53
3.4 Metode Analisis Isi Kualitatif.....	56
3.5. Jadwal Penelitian.....	57
3.5.1. Jadwal Penelitian	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1. Miuveox.....	58
4.1.1. Sejarah Miuveox.....	58
1.1.2. Sejarah Nevingaming.....	59
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	60
4.2.1. Analisis isi Terhadap Kekerasan Verbal dalam Video Game online Nevingaming dan Miuveox.....	60
Setelah beberapa kali menonton dan mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh Nevingaming dan Miuveox dalam bermain Game Minecraft. Peneliti menemukan beberapa kata kasar yang diucapkan pada saat bermain Game Minecraft yang termasuk dalam kekerasan verbal. Peneliti menggunakan analisis isi kualitatif, berikut penelitian peneliti :.....	60
Tabel 4.1.....	60
Deskripsi Dialog Kekerasan Verbal.....	60
4.2.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kekerasan Verbal.....	67
4.3 Pembahasan.....	73
4.3.1 Komunikasi Verbal dalam Video game online Minecraft di akun Channel Nevingaming dan Miuveox.....	73
4.3.2 Kekerasan Verbal dalam video Game online Minecraft.....	77
Menurut Hampton (dalam Jurnal Husma UIN Surabaya 2017:28) kekerasan verbal di dalam video Nevingaming dan Miuveox termasuk ke dalam kategori kekerasan verbal yaitu:.....	81
4.3.3 Makna Denotatif dan Konotatif.....	82
BAB V PENUTUP	86

5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran-saran	87
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR TABEL

Table 1.1. Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 3.1. Jadwal Penelitian.....	57
Tabel 4.2.1 Deskripsi dialog kekerasan verbal.....	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Tubbs.....	17
Gambar 4.1 Logo Miuveox.....	51
Gambar 4.2 Logo Nevingaming.....	51





BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan komunikasi untuk bersosialisasi. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung, maupun tidak langsung melalui media (Effendy, 2004:4).

Komunikasi memiliki berbagai konteks, salah satunya adalah komunikasi massa. Merujuk kepada pendapat Tan dan Wright, (dalam Liliweri,1991), komunikasi massa merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) untuk menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu.

Dalam komunikasi massa, media adalah alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerimaan yang sifatnya terbuka, dimana setiap orang dapat melihat, membaca dan mendengar, proses penyampaian pesan menggunakan media sebagai alat yang digunakan. Seiring berkembangnya media massa munculah media baru yang disebut *New Media*.

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 social network, social media* seperti *Facebook, Twitter, Instagram, dan Youtube*.

Dari beragam media sosial yang terdapat di *new media*, yang paling digemari oleh masyarakat Indonesia ialah media sosial *youtube*. *Youtube* adalah media yang sangat bebas, siapapun dapat menonton dan mendapatkan informasi yang berbentuk video, biasanya video yang dimiliki oleh *Youtube* adalah klip musik, film, tutorial ataupun games. Dari berbagai konten video yang dimiliki *Youtube*, masyarakat bebas membuat video, seperti konten video yang dibuat oleh *Nevingaming* dan *Miuveox* yang berisi video bermain *Game Minecraft*.

Nevingaming adalah Channel *Youtube* yang berisi konten Game atau bisa dikatakan adalah Channel Gaming. *Nevingaming* adalah Channel perorangan yang dimiliki oleh *Nevin*, di dalam video videonya tersebut terdapat banyak sekali video tentang *Game Minecraft*, dari awal video yaitu 24 Januari 2014 adalah video yang di upload oleh *Nevin* dan video itu membahas tentang *Game Minecraft* yang berjudul "*How to make the biggest hole at MINECRFAT*".

Sedangkan dalam Channel *Youtube* *Miuveox* adalah Channel Game yang sama dengan *Nevingaming* yaitu Channel yang membahas *Game Minecraft*, tapi berbeda dengan *Nevingaming*, *Miuveox* adalah Channel *Youtube* yang baru dibikin pada tanggal 6 November 2016 baru 2 tahun dibikin. Video pertama *Miuveox* juga membahas tentang *Game Minecraft*.

Game Minecart adalah Game yang berupa 2 Dimensi yang membuat para Playernya untuk berkreatifitas dalam membuat suatu bangunan dari Rumah,

Gudang dan lain-lain. Game Minecrfat sering dimainkan oleh anak-anak kecil karena bisa membangun kreaifitas mereka dalam membangun keinginan bangunan dimasa depan nanti.

pada unggahan di Nevingaming pada tanggal 7 Mei 2017 yang berjudul “SERVER SKYWARS INDONESIA TERBAIK! (Minecraft Skywars Indonesia) dan di Channel Miuvouex yang di Upload 11 April 2017 yang berjudul “SKYWARS PALING RUSUH & MATI TERUS?! /w Reinazion.

Video yang dimiliki oleh Nevingaming dan Miuveox seperti di atas berisi kata-kata yang tidak pantas untuk dicontoh, atau bisa dikatakan berisi kekerasan verbal seperti kalimat *“Ngepet ini kenapa anjing kaya bot in”*, *“Aduh Gue mati anjing”*, *“Kemarin full roomnya anjing”*, *“Aduh mati dong ngepet susah disini”*, *“Aduh ngepet kenapa si Rei begitu anjing”*, *“Aduh Gue ngedrop lagi sinyalnya ngepet”*, *“Shit Gue udah mati”*, *“Eh eh goblok udah tau dekat malah di dorong”*, *“Ini TNT siapa bego pengen Gue bacok dah”*. *“Apaan sih nih What The Fuck”*, *“Bodoamat anjing blok diambil semua, Gue cuma disisain Stone Suad doang anjing”*.

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 seperti dirumah.

Sayang sekali di dalam video tersebut sering menggunakan kata-kata kotor atau kekerasan verbal, sebenarnya disini Nevingaming dan Miuveox mengatakan

kata-kata kotornya pada konteks komunikasi yang tidak tepat lebih tepatnya pada situasi dan kondisi yang tidak benar. Mereka berbicara seperti itu di media sosial lebih tepatnya di *Youtube*. Karena didalam *Youtube* video itu dapat dilihat oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja, bahkan sampai berulang-ulang kali bisa di tonton kapan saja. Sebenarnya Game Minecraft ini bukan khusus untuk anak-anak tetapi Game ini sering atau kebanyakan dimainkan oleh anak-anak. Disini titik permasalahannya bahwa terdapat kata-kata kotor yang mereka tidak pantas diucapkan dalam video *Game Minecraft* tersebut yang sering dimainkan oleh Anak dibawah umur atau Anak kecil. Di sini kesalahan para kreatornya adalah mereka salah dalam konteks komunikasinya yaitu mereka salah situasinya, karena mereka berbicara kasar itu di media sosial seperti *Youtube* yang dapat dilihat berkali-kali oleh anak kecil. Mungkin para pembuat video tersebut tidak memikirkan konten ini tertuju untuk siapa atau ditonton oleh siapa, mereka benar-benar tidak memikirkan sampai disitu.

Berdasarkan definisi di atas, bahwa kekerasan verbal adalah perilaku pola komunikasi yang berupa ancaman, perkataan kasar, celaan, makian, ejekan, fitnah, menyalahkan, umpatan, dan menghina dan melecehkan kemampuan seseorang yang dilakukan secara terus menerus oleh orang-orang terdekat dan berpotensi mengakibatkan luka psikologis, trauma, dan perasaan rendah diri pada orang yang kena kekerasan verbal tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti **“Kekerasan verbal dalam Game Online (Analisis isi kualitatif Game Minecraft dalam video NevinGaming dan Miuveox)”**.

Sebagai acuan peneliti telah mengkaji beberapa hasil penelitian terdahulu :

Table 1.1. Penelitian Terdahulu

1	Judul penelitian	Hubungan Antara Emotional <i>Focused Coping</i> Terhadap Perilaku Adiksi <i>Game Online</i> Pada Remaja. Tahun 2015
	Nama & Fakultas	Dea Hafidzah (1109015011) Psikologi UHAMKA
	Paradigma	Positivisme
	Rumusan masalah	Apakah ada hubungan <i>Emotional focused coping</i> terhadap perilaku adiksi <i>game online</i> pada remaja?
	Metode penelitian	Survey
	Teori	Media Massa dan Hubungan Perilaku
	Hasil penelitian	menjelaskan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara Emotional Focused Coping terhadap Perilaku Adiksi Game Online dengan nilai korelasi sebesar -0,086 dan nilai probabilitas sebesar 0,069 pada taraf signifikansi 5 %.
	Judul Penelitian	Hubungan Antara Kekerasan Verbal Pada Remaja Dengan Kepercayaan Diri. Tahun 2014
	Nama & Fakultas	Ninda Sekar Dinar (109114013) Universitas Sanata Darma/Psikologi
	Paradigma	Positivisme
	Rumusan Masalah	Apakah ada Hubungan Antara Kekerasan Verbal Pada Remaja Dengan Kepercayaan diri?
	Metode Penelitian	Survey
	Teori	Media Massa dan Kepercayaan diri
	Hasil Penelitian	Menunjukkan bahwa Hipotesis diterima. Ini berarti bahwa ada hubungan Negative yang signifikan

		antara kekerasan verbal pada remaja dan kepercayaan diri
Judul Penelitian		Analisis Isi Kekerasan Verbal dalam Sinetron "Tukang Bubur Naik Haji <i>The Series</i> " di RCTI (Analisis Isi Episode 396 – 407)
Nama & fakultas		Alvionita Choirun Nisa dan Umaimah Wahid Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur
Paradigma		Positivisme
Rumusan Masalah		bagaimana persentase lisan penyalahgunaan biaya kecenderungan dalam opera sabun "Tukang Bubur Naik Haji <i>The Series</i> " di RCTI (Episode 396-407)?
Metode Penelitian		Survei dan Teknik Pengumpulan Data
Teori		komunikasi massa, media massa, televisi dan pelecehan verbal
Hasil Penelitian		Terdapat pelecehan verbal dari kecenderungan muncul di sinetron "Tukang Bubur Naik Haji <i>The Series</i> " episode 396-407, yaitu kategori mengucapkan katakata kasar, mengancam dan menghina.

Melalui penelitian terdahulu dapat membantu penelitian yang peneliti teliti, dengan metode yang digunakan seperti analisis isi mengenai kekerasan verbal. Penelitian yang peneliti teliti lebih unggul dari pada penelitian sebelumnya, karena penelitian ini melakukan penelitian dengan menggunakan paradigma

konstruktivisme, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan paradigma positivisme. Dengan menggunakan paradigma konstruktivisme, peneliti dapat memberikan informasi kepada khalayak agar dapat menggunakan media sosial dengan bijak, dan tidak terpengaruh dengan efek negative yang ditimbulkan oleh media sosial terutama *Youtube*. Terlebih di dalam game *Minecraft*, yang berisi kekerasan verbal yang dilakukan oleh sang pemilik akun *Youtube* seperti kata kasar atau kekerasan verbal yang tidak pantas di ucapkan, dan *Game Minecraft* merupakan *Game* yang biasa dimainkan oleh anak kecil. Semestinya khalayak atau para *Gamers* harus paham beberapa buruknya kekerasan verbal dengan menggunakan kata-kata yang disampaikan melalui media *Youtube*, untuk menjadi pengetahuan yang bermanfaat dan menjadikan masyarakat lebih kritis terhadap perkembangan *new media*.

1.2. Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk-bentuk kekerasan verbal dalam *Game Minecraft* pada akun video NevinGaming dan Miuveox di *Youtube*?
2. Apa Faktor-faktor yang menyebabkan kekerasan verbal terjadi di dalam video akun *Gamers* Nevingaming dan Miuvoex?

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terlalu luas dan melebarnya pembahasan, maka penulis memberi suatu batasan. Ruang lingkup dibatasi pada pesan yang disampaikan dari *Channel Youtube* NevinGaming dan Miuveox. Penulis akan memfokuskan penelitian terhadap kekerasan verbal atau kata-kata yang tidak pantas di dalam akun video NevinGaming dan Miuveox.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan kekerasan verbal dalam Game Online (Analisis isi kualitatif Game Minecraft dalam akun video NevinGaming dan Miuveox).
2. Untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi mereka berkata kasar.

1.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi penelitian merupakan implikasi dari tujuan penelitian yang hendak di capai melalui 4 tahap bentuk Kontribusi yakni:

1.5.1. Kontribusi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pengetahuan dalam teori komunikasi verbal, dalam penelitian selanjutnya menggunakan analisis isi kualitatif dan teori komunikasi verbal, termasuk kajian terhadap *Game Online*. Seperti di dalam penelitian *Game Online*, tentang kekerasan verbal, dimana komunikasi verbal itu terbentuk karena adanya interaksi antar manusia.

1.5.2. Kontribusi Metodologis

Penelitian ini diharapkan dapat lebih memperkuat metode analisis isi kualitatif terutama jika digunakan dalam penelitian yang mengkaji teori komunikasi verbal.

1.5.3. Kontribusi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan kepada *Influencer*, yaitu NevinGaming dan Miuveox. khususnya dalam Game Minecraft, bahwa dalam video tersebut terdapat kekerasan verbal yang tidak cocok dengan budaya kita dan video itu tidak layak masuk video yang edukatif, informatif, dan menghibur.

1.5.4. Kontribusi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kepada masyarakat mengenai bentuk-bentuk kekerasan verbal di dalam komunikasi sehari-hari dan pentingnya menghindari pengucapan kekerasan verbal kepada siapapun.

1.6. Kelemahan dan keterbatasan penelitian

1.6.1. Kelemahan Penelitian

Kelemahan dalam penelitian ini adalah penelitian ini hanya meneliti kekerasan verbal saja tidak lebih mendalam seperti dampak dari kekerasan verbal tersebut.

1.6.2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah peneliti tidak mendapat wawancara dengan informan pertama yaitu Nevingaming, dan peneliti hanya bisa menghubungi informan kedua melalui via telepon.

1.7. Sistematika Penulisan

Susunan Skripsi ini terdiri dari 5 bab, antara lain BAB I sebagai pendahuluan, BAB II kerangka teori, BAB III Metodologi Penelitian, BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan BAB V Penutup.

Bab I : Pendahuluan.

Merupakan pendahuluan terdapat beberapa sub bab yaitu latar belakang, perumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, serta sistematika penulisan, pada latar belakang juga berisikan tentang kondisi umum atau situasi umum dari suatu gejala atau fenomena yang akan diteliti. Perumusan masalah merupakan inti dari latar belakang masalah. Tujuan penelitian berisi rumusan yang ingin dicapai dari penelitian ini. Pada kontribusi penelitian berisi rumusan yang ingin diketahui peneliti baik dari segi metodologis, praktis maupun sosial. Dan yang terakhir adalah sistematika yang berupa uraian singkat bab demi bab.

Bab II : Kerangka Teori.

Bab ini merupakan bab yang berisi konsep dan teori yang mempengaruhi dalam pembahasan skripsi ini, yang dipandang peneliti cukup relevan dengan masalah yang akan diteliti sehingga teori-teori yang dipakai berguna untuk membantu

member gambaran langkah dan arah kerja bagi penelitian dan pembahasan masalah.

Bab III : Metoologi Penelitian.

Dalam bab Metodologi penelitian, bab ini terdiri dari Metodologi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Pendekatan penelitian, jenis penelitian, metode penelitian, unit Analisis dan unit pengamatan, narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta lokasi penelitian dan jadwal penelitian.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisikan tentang uraian semua isi dalam video *Youtube* yang akan menjadi fokus penelitian yaitu isi dalam video berupa gambar dan ucapan yang di analisis sesuai dengan rumusan masalah. Serta pembahasan penelitian yang merupakan pengembangan rumusan masalah, serta pengembangan dari teori dan konsep yang dipakai.

Bab V : Penutup

Di dalam bab penutup ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang menyangkut masalah penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ardianto & Erdiyana, Lukiati Komala. 2005. *Komunikasi Massa: Suatu pengantar*. Bandung: Simbiosis 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* PADA REMAJA)

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