

**ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME
ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON
KENT**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya



Disusun Oleh:

Muhammad Ashido Romadlon

NIM : 1813211011

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA
2021/2022**

**ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME
ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON
KENT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya

Disusun Oleh:

Muhammad Ashido Romadlon

NIM : 1813211011

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA
2021/2022**

**"Untuk sementara biarlah seperti ini,
pasti ada saatnya dimana semuanya
berjalan seperti seharusnya."**

Monkey D. Luffy

LEMBAR PERSETUJUAN

Analisis Isi Trash-Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya**

Disusun oleh :

MUHAMMAD ASHIDO ROMADLON
1813211011

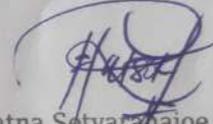
Diperiksa dan disetujui oleh

Pembimbing I



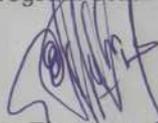
Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.
NIDN : 0706077106

Pembimbing II



Dra. Ratna Setyarahajoe, M.Si.
NIDN : 0707076602

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.
NIDN : 0706077106

LEMBAR PENGESAHAN

Analisis Isi Trash-Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya**

Disusun oleh :

MUHAMMAD ASHIDO ROMADLON
1813211011

Tanggal Ujian : 27 Juni 2022

Periode Wisuda :

Dosen Pembimbing

Pembimbing I

Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.
NIDN : 0706077106

Pembimbing II

Dra. Ratna Setyanahjoe, M.Si.
NIDN : 0701076602

Disetujui oleh Tim Penguji Skripsi

Penguji I

Julyanto Ekantoro, S.E., S.S.,
M.Si.
NIDN : 0706077106

Penguji II

Dra. Rini Ganefwati, M.Si.
NIDN : 0711116301

Penguji III

Muhammad Fadeli, S.Sos.M.Si.
NIDN : 0730017201

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dra. Tri Prastijowati, M.Si.
NIDN : 0727076701

Menyetujui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.
NIDN : 0706077106

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD ASHIDO ROMADLON
Tempat, Tanggal Lahir : Tangerang, 14 Desember 1998
NIM : 1813211011
Fakultas / Program Studi : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik/Illmu Komunikasi

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul "ANALISIS ISI TRASH-TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT" beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Surabaya, 27 Juni 2022
Yang Membuat Pernyataan



MUHAMMAD ASHIDO
ROMADLON

ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT

Muhammad Ashido Romadlon, Julyanto Ekantoro, Ratna Setyarahajoe

**Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas
Bhayangkara, Surabaya.**

E-mail : muhammadashido98@gmail.com

ABSTRAK

Youtube merupakan media massa berbasis web video sharing yang sering digunakan serta fenomenal dikalangan masyarakat. Youtube banyak memberikan informasi-informasi yang berguna kepada masyarakat. Pengaruh positif youtube adalah masyarakat dapat menggunakannya sebagai alat menambah pengetahuan. Negatifnya adalah bila digunakan untuk menonton video-video yang tidak berguna dan dapat merusak moral bila tidak dibatasi penggunaannya. Perubahan perilaku yang sangat sering terjadi dikalangan anak dibawah umur hingga remaja saat ini adalah kekerasan verbal atau berbicara kasar. Hal ini terjadi karena beberapa konten dewasa yang mengandung unsur kekerasan verbal dapat diakses dengan leluasa oleh semua kalangan umur. Salah satu contoh konten dewasa yang sangat diminati oleh anak – anak saat ini adalah konten game online mobile legend, pasalnya saat ini game online mobile legend sangat diminati oleh semua kalangan masyarakat Indonesia terutama anak – anak.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk Mengkaji makna sebuah kata *Trash Talking* dalam sebuah konten video game online mobile legend yang di unggah pada media sosial streaming video youtube pada chanel youtube BrandonKent Everything. Dalam menyelesaikan penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian analisis isi (Content Analysis) dengan fokus penelitian yaitu pada unsur *Trash Talking* yang ada pada konten game online mobile legend di youtube brandon kent dengan menggunakan unit analisis yaitu dialog – dialog selama bermain game tersebut dan juga menggunakan sumber informasi yaitu dengan mengunduh pesan dan membagi dari beberapa dialog. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pada konten game online mobile legend di akun youtube Brandon Kent terdapat banyak sekali penyebutan kata *Trash Talking* seperti anjing, babi, bangsat, bajingan, tai, dan lain lain. Hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa faktor yang terjadi ketika didalam pertandingan game online yaitu tidak menerima kekalahan, tidak menerima teman satu teamnya dengan alasan tertentu, mendapatkan perlakuan yang tidak menyenangkan, memberikan arahan kepada teman satu teamnya supaya bisa bermain lebih baik lagi.

Kata Kunci : Analisis Isi, Trash Talking, Konten, Game Online, Mobile Legend, Youtube, Brandon Kent

ANALYSIS OF TRASH TALKING CONTENT ON MOBILE LEGEND ONLINE GAME CONTENT IN BRANDON KENT YOUTUBE ACCOUNT

Muhammad Ashido Romadlon, Julyanto Ekantoro, Ratna Setyarahajoe

**Communication Science, Faculty of Social and Political Sciences, Bhayangkara
University, Surabaya.**

E-mail : muhammadashido98@gmail.com

ABSTRACT

Youtube is a video sharing web-based mass media that is often used and is phenomenal among the public. Youtube provides a lot of useful information to the public. The positive influence of YouTube is that people can use it as a tool to increase knowledge. The negative is when it is used to watch videos that are useless and can damage morale if not restricted. Changes in behavior that are very common among minors to teenagers today are verbal violence or speaking roughly. This happens because some adult content that contains elements of verbal violence can be freely accessed by all ages. One example of adult content that is in great demand by children today is mobile legend online game content, the article is currently mobile legend online games are in great demand by all Indonesian people, especially children.

This research has the aim of examining the meaning of the word Trash Talking in an online mobile legend video game content uploaded on YouTube video streaming social media on the BrandonKent Everything youtube channel. In completing this research, the researcher uses a content analysis research method with a research focus on the Trash Talking element in the mobile legend online game content on YouTube Brandon Kent by using the unit of analysis, namely dialogues during playing the game and also using sources of analysis. information i.e. by downloading messages and sharing from multiple dialogs. The results of this study explain that in the mobile legend online game content on Brandon Kent's youtube account there are many mentions of the word Trash Talking such as dogs, pigs, bastards, bastards, tai, and others. This happens due to several factors that occur when playing online games, namely not accepting defeat, not accepting teammates for certain reasons, getting unpleasant treatment, giving directions to their teammates so they can play better.

Keywords: Content Analysis, Trash Talking, Content, Online Games, Mobile Legend, Youtube, Brandon Kent

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, ridho dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bhayangkara Surabaya. Tidak lupa juga Shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia. Sehingga berkat rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul :

“Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent”.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini diantaranya adalah :

1. Bapak Drs. Edi Prawoto selaku Rektor Universitas Bhayangkara Surabaya.
2. Ibu Dra.Tri Prasetijowati, M.Si. selaku Dekan FISIP Universitas Bhayangkara Surabaya.
3. Bapak Julyanto Ekantoro, SS, SE., M.Si selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Bhayangkara Surabaya.
4. Bapak Julyanto Ekantoro, SS, SE., M.Si selaku Dosen Pembimbing 1 dimana beliau yang selalu sabar dan penuh ketelatenan dalam memberikan arahan dan bimbingannya kepada penulis terkait penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Ratna Setyarahajoe, M.Si selaku Dosen Pembimbing 2 dimana beliau yang selalu sabar dan penuh ketelatenan dalam memberikan arahan dan bimbingannya kepada penulis terkait penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara yang telah memberikan ilmunya agar kedepan ilmunya dapat menjadi Sarjana yang siap terjun di Masyarakat.

7. Kepada diri penulis yang selama ini mampu berjuang serta bertahan demi mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi.
8. Kepada orang tua penulis keluarga dan juga saudara-saudara yang tak henti-hentinya memberikan dukungan serta doa untuk semangat dalam menyelesaikan Skripsi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.
9. Kepada teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2018 yang sama-sama berjuang dan saling memberikan semangat serta dukungan agar bisa menyelesaikan Skripsi.
10. Kepada kakak tingkat Ilmu Komunikasi yang ikut membantu serta telah memberikan arahnya dalam penyusunan Skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga hal baik yang kalian berikan dibalas oleh Allah SWT, dan penulis juga berharap supaya karya tulis ilmiah ini bisa memberika manfaat kepada pembaca.

Surabaya, 27 Juni 2022

Muhammad Ashido Romadlon

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
MOTTO	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Secara Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Secara Praktis	11
1.5 Definisi Konsep	11
1.5.1 Analisis Isi Kualitatif	11
1.5.2 Trash Talking.....	14
1.5.3 Konten	15
1.5.4 Game Online.....	15
1.5.5 Mobile Legend.....	16
1.5.6 Youtube	17
1.6 Metode Penelitian	17

1.6.1 Jenis Penelitian	17
1.6.2 Objek Penelitian	18
1.6.3 Unit Analisis	19
1.6.4 Fokus Penelitian	19
1.6.5 Sumber Informasi	19
1.6.6 Teknik Pengumpulan Data	19
1.6.7 Teknik Analisis Data	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1 Penelitian Terdahulu	23
2.2 Kerangka Konseptual	26
2.3 Kajian Pustaka.....	26
2.3.1 Analisis Isi.....	26
2.3.2 Trash Talking	33
2.3.3 Konten	40
2.3.4 Game Online	41
2.3.5 Mobile Legend	45
2.3.6 Youtube	51
BAB III GAMBARAN AKUN YOUTUBE BRANDON KENT.....	53
3.1 Brandon Kent	53
3.2 Akun Youtube Brandon Kent	55
3.2.1 Channel Youtube Brandon Kent	55
3.2.2 Channel Youtube BrandonKent Everything	57
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA	59
4.1 Penyajian Data	59
4.2 Analisis Data.....	91

BAB V PENUTUP.....	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	26
Gambar 2.2 Perbedaan Pesan Terlihat Dan Tersirat	29
Gambar 3.1 Foto Brandon Kentjana	53
Gambar 3.2 Akun Youtube Pertama Brandon Kent.....	56
Gambar 3.3 Akun Youtube Gaming Brandon Kent.....	57
Gambar 4.1 Cover Konten Brandon Kent.....	60
Gambar 4.2 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent	61
Gambar 4.3 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 2	63
Gambar 4.4 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 3	64
Gambar 4.5 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 4	66
Gambar 4.6 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 5	68
Gambar 4.7 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 6	70
Gambar 4.8 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 7	71
Gambar 4.9 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 8	73
Gambar 4.10 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 9	75
Gambar 4.11 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 10	77
Gambar 4.12 Cover Konten Brandon Kent 2.....	79
Gambar 4.13 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 11	79
Gambar 4.14 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 12	82
Gambar 4.15 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 13	83
Gambar 4.16 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 14	85
Gambar 4.17 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 15	87
Gambar 4.18 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 16	88
Gambar 4.19 Gameplay Mobile Legend Brandon Kent 17	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 4.1 Dialog 1.....	61
Tabel 4.2 Dialog 2.....	63
Tabel 4.3 Dialog 3.....	65
Tabel 4.4 Dialog 4.....	67
Tabel 4.5 Dialog 5.....	69
Tabel 4.6 Dialog 6.....	70
Tabel 4.7 Dialog 7.....	72
Tabel 4.8 Dialog 8.....	74
Tabel 4.9 Dialog 9.....	75
Tabel 4.10 Dialog 10.....	77
Tabel 4.11 Dialog 11.....	80
Tabel 4.12 Dialog 12.....	82
Tabel 4.13 Dialog 13.....	84
Tabel 4.14 Dialog 14.....	86
Tabel 4.15 Dialog 15.....	87
Tabel 4.16 Dialog 16.....	88
Tabel 4.17 Dialog 17.....	90
Tabel 4.18 Jenis Trash Talking.....	93
Tabel 4.19 Indikator Trash Talking	95

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat mempengaruhi masyarakat. Terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin diminati bahkan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi media juga memberikan andil yang sangat besar dalam perkembangan dan kemajuan dalam berkomunikasi. Lahirnya New Media (media baru) seperti media sosial Youtube, Facebook, Instagram dan lainnya. Kini eksistensi media tidak hanya media cetak dan siar. Berdasarkan dari banyak media komunikasi yang ada, New Media merupakan media yang paling sering diakses dalam kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai media yang paling berpengaruh bagi kehidupan masyarakat.

Media sosial, merupakan sebuah terobosan baru yang digunakan sebagai alat komunikasi pada saat ini. Hadirnya media sosial sebagai wujud dari perkembangan teknologi internet, telah banyak sekali membawa perubahan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia. Media sosial memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan setiap orang, bahkan orang yang sulit dijangkau akibat jarak sekalipun. Media sosial atau juga yang akrab disebut jejaring sosial memiliki banyak sekali jenis dan fungsi yang berbeda-beda. Saat ini sudah ada beberapa jenis media sosial yang banyak dikenal dan digunakan orang antara lain Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Tumblr dan lain-lain

Salah satu media sosial yang memiliki banyak pengguna yaitu Youtube. Youtube merupakan media massa berbasis web video sharing yang sering digunakan serta fenomenal dikalangan masyarakat. Hal ini dibuktikan dari informasi data yang dibagikan melalui DataIndonesia.id yang menyatakan bahwa :

“DataIndonesia.id - Indonesia memiliki 127 juta pengguna Youtube hingga Januari 2022. Jumlah itu menjadi yang terbesar ketiga di dunia. Youtube telah menjadi salah satu platform media sosial yang populer dewasa ini. Pasalnya, berbagai konten video yang diunggah di platform tersebut banyak menarik perhatian masyarakat. Hal itu pun membuat pengguna Youtube mencapai angka yang fantastis. Berdasarkan laporan We Are Social, ada 2,56 miliar pengguna platform tersebut hingga Januari 2022.

India menjadi negara dengan pengguna Youtube terbesar di dunia, yakni 467 juta. Amerika Serikat menyusul dengan 240 juta pengguna. Posisi ketiga ditempati oleh Indonesia dengan 127 juta pengguna Youtube. Adapun, pangsa pasar Youtube di Indonesia mencapai 21,42% per April 2022, tertinggi kedua setelah Facebook. Brasil menempati urutan selanjutnya dengan 107 juta pengguna Youtube. Lalu, Terdapat 99 juta pengguna Youtube yang berada di Rusia. Jepang memiliki 93.8 juta pengguna

Youtube. Setelahnya ada Meksiko dan Jerman dengan jumlah pengguna platform tersebut berturut-turut sebanyak 74.1 juta dan 66 juta.

Youtube memfasilitasi penggunanya untuk membagikan video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video yang diunggah berbagai pihak. Masyarakat menggunakan youtube baik dalam melihat berita terkini, mencari informasi, bahkan untuk hiburan seperti menonton film, mendengarkan lagu atau menonton berbagai hiburan lainnya.

Menurut Sianipar (2013) youtube adalah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. Youtube mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung. Youtube dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat populer terutama dikalangan generasi muda dan bahkan youtube sebagai situs untuk berbagi informasi di era digital saat ini.

Tidak hanya remaja, dari balita hingga orang dewasa menggunakan youtube dalam kehidupan sehari-hari mereka. Youtube seperti pisau bermata dua dimana bisa menjadi pengaruh positif dan pengaruh negatif dalam kehidupan masyarakat. Youtube banyak memberikan informasi-informasi yang berguna kepada masyarakat. Pengaruh positif youtube adalah masyarakat dapat menggunakannya sebagai alat menambah pengetahuan. Negatifnya adalah bila digunakan untuk menonton video-video yang tidak berguna dan dapat merusak moral bila tidak dibatasi penggunaannya.

Youtube saat ini menjadi salah satu platform yang sangat digemari oleh anak-anak, salah satu studi menyatakan youtube dapat memberikan banyak manfaat bagi anak-anak, terutama dalam mengajarkan hal-hal baru pada anak-anak. Namun ada pula dampak negatif yang dapat merubah perilaku mereka jika konten yang mereka lihat bukanlah konten yang seharusnya dilihat.

Perubahan perilaku yang sangat sering terjadi dikalangan anak dibawah umur hingga remaja saat ini adalah kekerasan verbal atau berbicara kasar. Hal ini terjadi karena beberapa konten dewasa yang mengandung unsur kekerasan verbal dapat diakses dengan leluasa oleh semua kalangan umur. Salah satu contoh konten dewasa yang sangat diminati oleh anak-anak saat ini adalah konten game online *mobile legend*, pasalnya saat ini game online *mobile legend* sangat diminati oleh semua kalangan masyarakat indonesia terutama anak-anak. dengan tujuan untuk mencari hiburan ataupun mencari ilmu baru dalam bermain game *mobile legend*, mereka akan mencari youtuber yang mampu memenuhi kebutuhan hiburannya dan sesuai dengan apa yang mereka inginkan tanpa melihat siapa dan apa yang ada didalam konten tersebut hingga menimbulkan perasaan fanatik terhadap seorang youtuber lalu meniru tindakan ataupun perkataan yang dilakukan oleh youtuber tersebut tanpa tau sebab dan akibat dari perilaku yang dilakukan.

Saat ini game menjadi suatu budaya yang menjadi gaya hidup sehari-hari bagi sebagian masyarakat Indonesia terutama bagi anak-anak hingga remaja yang menjadi generasi muda bangsa Indonesia. Tidak hanya untuk kesenangan melainkan sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Menurut Henry (2010), game merupakan suatu media permainan yang menggunakan suatu media elektronik baik

itu berupa komputer maupun handphone. Seiring berkembangnya teknologi, game menjadi sangat mudah untuk dimainkan hanya dengan memiliki smartphone saja sudah bisa bermain berbagai macam game yang disediakan di aplikasi smartphone. Hal ini membuat siapa saja bisa bermain game kapanpun dimanapun karena sebagian besar masyarakat sudah menggunakan smartphone.

Pada umumnya masyarakat sering menyebutkan bahwa game online merupakan bagian dari kategori atau genre dari permainan. Hal tersebut berbeda dengan apa yang dikemukakan oleh Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) mengemukakan bahwa game online merupakan sebuah teknologi bukan jenis atau genre permainan. Dimana game online ini merupakan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain secara bersamaan dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Selanjutnya game online menurut Young (2005) adalah suatu game yang dapat dimainkan menggunakan jaringan internet, adanya suatu interaksi antara satu orang dengan yang lainnya secara bersamaan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, juga dapat menyelesaikan berbagai macam misi sehingga dapat meraih nilai tertinggi dalam game. (Young dalam Drajat,2017)

Game online kini dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi yang terdapat di dalam smartphone juga bahkan terhubung dengan dunia internet. Kini berbagai macam aplikasi permainan, maupun genre game sudah semakin bervariasi dan sangat diminati oleh masyarakat Indonesia seperti Game *Mobile legend*.

Salah satu Game Online yang bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang saat ini tengah populer adalah *Mobile legend*. Berdasarkan data dari google playstore, game ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali dan menduduki posisi ke 3 pada kategori game yang paling diminati. Terdapat beberapa alasan mengapa *Mobile legend* menjadi favorit di kalangan remaja hingga dewasa. Selain gameplay yang bagus, pemain juga dimudahkan dalam bermain dengan kontrol gaya joystick virtual di sebelah kiri layar dan tombol skill di sebelah kanan lalu adanya berbagai macam fitur pintar untuk para pemula dan dapat dinonaktifkan untuk para pemain yang sudah profesional. Permainan *Mobile legend* juga menampilkan hero favorit dengan desain yang keren dan banyak sekali tampilan skin atau kostum yang bisa dipilih pemain sesuai dengan keinginan masing – masing. Pemain bisa membangun tim dengan teman ataupun dengan orang lain untuk mengalahkan tim lawan. Permainan cukup menarik dimana para pemain saling bekerjasama, melancarkan strategi untuk menghancurkan menara utama milik lawan.

Menurut Funk (2013) mengemukakan bahwa “Game *mobile legend* ini memiliki tujuan untuk menghancurkan markas lawan dengan bertim untuk memenangkan suatu pertandingan seperti Dota, League Of Legends”. Game *mobile legend* merupakan game yang dimainkan secara bersama-sama atau berkelompok dan memerlukan sebuah kerjasama antar anggota untuk saling melengkapi antara kelebihan maupun kekurangan dari setiap hero yang telah dipilih oleh pemain.

Fenomena *Trash talking* dalam dunia game online semakin menjadi-jadi sekarang ini terutama di indonesia. tidak hanya dikalangan orang dewasa saja,

melainkan anak – anak pun mulai mengikuti kebiasaan buruk para player game online. hal ini tidak bisa dihindari karena banyaknya pemain yang melakukan *Trash talking* tanpa pandang bulu.

Trash talking merupakan bagian dari toxic. Menurut Mustofa (2018) tidak ada penjelesan secara baku mengenai toxic, namun secara umum toxic adalah perilaku yang dapat merusak kenyamanan orang lain secara disengaja. Dalam pengertian toxic berbeda-beda, toxic berasal dari bahasa inggris bearti racun. Ketika toxic ini berada dalam konteks game maka itu ditujukan kepada pemain. maksud dari toxic user/player ini adalah para pemain game yang merusak alur pemain yang merugikan teman setimnya ataupun merugikan lawannya. Terdapat berbagai macam toxic player/user dalam game diantaranya adalah away from keyboard (AFK), feeder, sering mati, memilih hero sembarangan, kill steal (nyampah), tidak bisa diajak bekerja sama dan berkata kotor (*Trash talking*) (www.mastekno.com). Ketika user melakukan salah satu dari tindakan diatas maka user tersebut di katakan sebagai toxic user, termasuk *Trash talking* karena dapat merusak atau mengganggu kenyamanan user lain dalam bermain game.

Di tahun 2021 Youtube kian populer di Indonesia, dengan berbagai content creatornya. Banyak sekali orang – orang yang memanfaatkan peluang menjadi content creator youtube atau biasa disebut dengan youtuber, karena membuat konten di youtube bisa dengan mudah hanya dengan bermodalkan smartphone saja sudah bisa menjadi bagian dari content creator di youtube. Banyak sekali macam – macam gendre konten yang dibuat oleh para content creator mulai dari vlog, berbagai macam tutorial, prank, gaming, dan lain lain.

Youtube memiliki beberapa fitur menarik salah satunya adalah fitur Live Streaming, Awalnya fitur ini hanya tersedia untuk beberapa partner YouTube, tidak untuk semua pengguna YouTube. Pada tahun 2017, Live Streaming mulai digunakan secara publik, bersamaan dengan menghadirkan fitur Live Chat sehingga pengguna dapat saling berkomentar saat menonton streaming. Orang yang melakukan live streaming biasanya kita kenal sebagai Streamer.

Banyak pilihan live streaming yang bisa dilihat di youtube contohnya live streaming memasak, bermain musik, juga ada live streaming bermain game dan masih banyak lagi. Mulai tahun 2018 hingga saat ini peningkatan peminat konten gaming sangatlah pesat. Salah satu yang membuat banyaknya pengguna youtube melirik konten gaming adalah konten game online atau live streaming *Mobile legend*. Seiring berjalannya waktu banyak youtuber yang awalnya tidak membuat konten gaming menjadi tertarik untuk membuat konten gaming, bahkan tidak sedikit pula youtuber – youtuber baru bermunculan untuk membuat konten gaming karena banyaknya minat pengguna youtube untuk melihat konten tersebut. Menurut Kepala YouTube Gaming, Ryan Wyatt, pengguna situs YouTube telah menonton lebih dari 100 miliar jam konten game di platform tersebut sepanjang tahun 2020, meningkat dua kali lipat jumlah jam yang ditonton pada tahun 2018. (kompasiana.com)

Youtuber adalah salah satu profesi yang banyak disegani anak muda. Berbagai jenis channel pun telah hadir di YouTube, mulai dari masak-memasak, tutorial membuat alat, hingga gaming. Berbagai macam tipikal karakter content creator gaming menjadi daya tarik tersendiri bagi para viewersnya. Ada content

creator gaming yang ramah dan tidak berbicara kotor atau melakukan *Trash talking* contohnya seperti MIAWAUG, JESS NO LIMIT, APIP YULISTIAN dan masih banyak lagi, ada juga content creator atau streamer game online yang melakukan *Trash talking* saat sedang melakukan live streaming ataupun pada konten – konten game online yang di upload di youtube contohnya DONKEY BARBAR, BRANDON KENT dan masih banyak lagi. Fenomena yang terjadi hingga saat ini adalah *Trash talking* yang dilakukan oleh *Content Creator* menjadi salah satu ciri khas atau daya tarik tersendiri bagi beberapa *content creator* atau *streamer* untuk mendapatkan jumlah *viewer* yang banyak.

Brandon Kent adalah salah satu youtuber *gaming* yang memiliki jumlah subscriber lebih dari 5 juta *subscriber* pada akunnya yang bernama “BRANDONKENT EVERYTHING”. Konten yang ada pada akun youtube Brandon Kent 80% adalah konten game online *Mobile legend*. Tidak hanya bermain, sebagai mantan *profesional player* disalah satu Team *E-SPORT* ternama yaitu GENFLIX AEROWOLF, Brandon Kent juga memberikan beberapa tips dan trick bermain *Mobile legend*.

Brandon Kent memiliki karakter tersendiri ketika sedang melakukan *Live Streaming* ataupun membuat konten bermain game. Pembawaannya yang selalu tampak terlihat marah – marah menjadi ciri khas tersendiri hingga membuatnya terkenal dan banyak disukai para penonton. Tidak hanya marah – marah, *Trash talking* menjadi ciri khas lain dari Brandon Kent, youtuber ini sangat sering berkata kasar saat *live stream* dengan mengucapkan umpatan atau makian kepada beberapa pemain di dalam timnya maupun kepada lawannya. Berdasarkan alasan tersebut,

maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah studi dengan judul : “Analisis Isi *Trash talking* Pada Konten Game Online *Mobile legend* Di Akun Youtube Brandon Kent”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna dari *Trash talking* pada konten game online *mobile legend* di akun youtube Brandon Kent.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan yang di uraikan dalam latar belakang masalah, Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana bentuk *Trash talking* pada konten game online *mobile legend* di akun youtube Brandon kent?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk *Trash talking* pada konten game online *mobile legend* di akun youtube Brandon kent.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Karena mempunyai keleluasan waktu dalam melakukan penelitian pada konten game online tersebut dan juga hanya berkaitan dengan data dokumentasi yang secara jelas terekam indera manusia. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran ataupun sebagai dasar untuk melakukan penelitian lain, serta sebagai perbandingan penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi awal bagi penelitian serupa di masa mendatang. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat bagi media digital juga wawasan bagi pembaca agar memahami bagaimana bentuk *Trash talking* pada konten game online *mobile legend* di akun youtube Brandon kent.

1.5 Definisi Konsep

Penulis memberikan judul “Analisis Isi *Trash talking* Pada Konten Game Online *Mobile legend* Di Akun Youtube Brandon Kent” yang mana secara keseluruhan pengertian judul skripsi ini dapat diartikan sebagai analisis ucapan – ucapan *Trash talking* yang dilakukan youtuber gaming Brandon Kent, yang nantinya dapat menjadi wawasan bagi pembaca agar lebih bisa mengetahui berbagai macam *Trash talking*.

Dari definisi konsep tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.5.1 Analisis Isi Kualitatif

Analisis isi merupakan analisis rinci yang digunakan untuk metode Kualitatif maupun Kuantitatif atas pesan-pesan yang memanfaatkan metode ilmiah dan tidak terbatas pada jenis variable yang dapat dievaluasi Berikut beberapa definisi konsep tentang analisis isi dari beberapa ahli:

Eryanto mengatakan dalam bukunya analisis isi adalah salah satu metode utama dari ilmu komunikasi. Penelitian yang mempelajari isi media (surat kabar, radio, film dan televisi) menggunakan analisis isi. Lewat analisis

isi, penelitian dapat mempelajari gambaran isi, karakteristik pesan, dan perkembangan (tren) dari suatu isi. (Eriyanto,2011:11)

Analisis Isi adalah sebagai teknik penelitian ilmiah yang digunakan atau ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang terlihat (manifest) dan tersirat (latent), dan dilakukan secara objektif, *valid*, *reliable*, dan dapat direplika (Eriyanto,2011:15-16)

Analisis Isi (Content Analysis) digunakan untuk memperoleh keterangan dari komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang yang terdokumentasi atau dapat didokumentasikan (Subrayogo, 2001:6).

Analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat direplikasi “ditiru” dan sah datanya dengan memerhatikan konteksnya. (Krippendorff, 1980:21 & 1986:8)

Analisis isi adalah sebuah metode penelitian dengan menggunakan seperangkat prosedur untuk membuat inferensi yang valid dari teks. (Weber, 1949:9)

Analisis isi adalah pengujian yang sistematis dan dapat direplikasi dari simbol-simbol komunikasi, dimana simbol ini diberikan nilai numerik berdasarkan pengukuran yang valid, dan analisis menggunakan metode statistik untuk menggambarkan isi komunikasi, menarik kesimpulan dan memberikan konteks, baik produksi ataupun konsumsi. (Neuendorf, 2002:10)

Sedangkan menurut Berelson & Kerlinger, Analisis isi merupakan suatu metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif, dan kuantitatif terhadap pesan yang tampak. (Berelson,1952)

Analisis isi yang sifatnya kualitatif tidak hanya mampu mengidentifikasi pesan-pesan manifest, melainkan juga latent messages dari sebuah dokumen yang diteliti. Jadi lebih mampu melihat kecenderungan isi media berdasarkan context (situasi yang sosial disepertar dokumen atau teks yang diteliti), process (bagaimana suatu proses produksi media atau isi pesannya dikreasi secara actual dan diorganisasikan secara bersama) dan emergence (pembentukan secara gradual atau bertahap dari makna sebuah pesan melalui pemahaman dan intepretasi) dari dokumen-dokumen yang diteliti (Bungin, 2004 : 144-147). Cara kerja atau logika analisis data ini sesungguhnya sama dengan kebanyakan analisis data kuantitatif. Peneliti memulai analisisnya dengan menggunakan kategori-kategori tertentu, mengklasifikasikan data tersebut dengan kriteria-kriteria tertentu serta melakukan prediksi dengan teknik analisis yang tertentu pula.

Berdasarkan definisi konsep diatas, analisis isi dalam penelitian ini adalah pendekatan terhadap suatu objek untuk memperoleh keterangan dari komunikasi yang disampaikan dalam bentuk komunikasi yang terdokumentasi atau dapat didokumentasikan.

1.5.2 *Trash talking*

Trash talking menurut (Conmy, 2008) merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif motif terhadap pemain lain. Positif jika tujuannya digunakan dalam memotivasi dan negatif ketika mengganggu dan mengintimidasi.

Trash talking merupakan tindakan atau perilaku sombong atau menghina dengan tujuan menurunkan moral, mengintimidasi, merendahkan seseorang, terutama dalam suatu pertandingan (*oxford dictionaries*). Dalam konteks game MOBA, *Mobile legend* termasuk dalam game online seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. *Mobile legends* Bang Bang sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre RPG (*roling player games*), karena kita juga harus menaikkan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam *Mobile legends* Bang Bang masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Di dalam *sub-genre* MOBA ini merupakan gabungan antara *action games* dan *real time strategy games* (Nosrati & Karimi, 2013).

Dapat disimpulkan bahwa *Trash talking* pada game online *mobile legend* merupakan setiap perkataan pemain yang bersifat sombong atau menghina pemain lain dengan tujuan menurunkan moral, mengintimidasi,

dan merendahkan pemain lain yang dilakukan di dalam sebuah pertandingan game online *mobile legend*.

1.5.3 Konten

Pengertian konten dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dapat diartikan sebagai informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium seperti internet, televisi, CD audio, bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

Konsep konten menurut Saylor dan Alexander dalam bukunya Ortiz, A. L. (2004) adalah fakta, observasi, data, persepsi, klasifikasi, disain dan pemecahan masalah yang telah dihasilkan pengalaman dan hasil pikiran manusia yang tersusun dalam bentuk ide-ide, konsep, prinsip-prinsip, kesimpulan, perencanaan dan solusi.

Sedangkan menurut Hymen, konten berupa Ilmu pengetahuan (seperti fakta, keterangan, prinsip-prinsip, definisi), ketrampilan dan proses (seperti membaca, menulis, ber hitung, menari, berfikir kritis, berkomunikasi lisan dan tulisan). (Hymen 1973:4)

1.5.4 Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai

rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al dalam Azis (2011:3) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.

Akbar (2012) dalam Adiningtiyas (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

Firdaus et al (2018) game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama.

1.5.5 Mobile legend

Mobile legend Adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*",

yang menghubungkan basis-basis. Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "*hero*". Karakter komputer yang lebih lemah disebut "*minions*".(Moonton and Games, 2018).

1.5.6 Youtube

Youtube mempunyai pengertian sebagai situs media digital (video) yang dapat di download, diunggah, serta dibagikan (share) di seluruh penjuru negeri (Baskoro, 2009). Youtube merupakan situs sosial media yang sering dipakai serta fenomenal dikalangan masyarakat. Masyarakat menggunakan youtube baik dalam melihat berita terkini, mencari informasi, bahkan untuk hiburan seperti menonton film, mendengarkan lagu atau menonton berbagai tutorial.

Menurut Sianipar (2013) youtube ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. Youtube mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti terkait dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Krisyantono (2009 : 56) disini yang lebih

ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) dan bukan kuantitas (kuantitas) data lebih ditekankan disini.

Metode pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian (Aan Prabowo, Heriyanto, S.Sos. 2013). Penelitian ini memberikan gambaran secara detail mengenai suatu permasalahan berdasarkan data yang ada, untuk di analisis diidentifikasi dan mengambil data-data *Trash talking* yang di ucapkan secara lisan oleh Brandon Kent didalam permainan *Mobile legend* pada konten youtubenya. Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut dengan mencari data, mengelola data, dan menyajikan data yang ada. Pada proses pencarian data, peneliti menggunakan metode memotret, menulis, dan mengamati.

1.6.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah konten – konten video saat bermain game online *Mobile legend* yang dibagikan di akun youtube Brandon Kent, dan meneliti lebih dalam mengenai perilaku *Trash talking* yang dilakukan oleh Brandon Kent saat bermain game online *Mobile legend*.

Melalui konten – konten game online *mobile legend* pada akun youtube Brandon Kent ini banyak sekali penyebutan ataupun penggunaan kata – kata *Trash talking*. Objek yang akan diteliti antara lain adalah dialog pada konten tersebut dengan mengambil perkataan dan membagi dari beberapa video

sehingga dapat dipahami akan indikator perkataan *Trash talking* pada konten game online *mobile legend* tersebut.

1.6.3 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini mencakup beberapa indikator yang ada didalam sebuah konten game online pada video youtube, yaitu dialog – dialog yang dikatakan oleh brandon kent yang mengandung unsur *Trash talking*.

1.6.4 Fokus Penelitian

Untuk menghindari salah tafsir pengoperasian penelitian ini, maka peneliti membatasi ruang penelitian. Hal ini berfungsi untuk memberikan batasan dan cakupan penelitian, baik dari segi rentang waktu maupun jangkauan wilayah objek penelitian (Damopolii, 2003:13). Peneliti hanya memfokuskan penelitian ini pada unsur *Trash talking* yang ada pada konten game online *mobile legend* di youtube Brandon kent.

1.6.5 Sumber Informasi

Sumber informasi pada penelitian ini berupa dokumentasi dari konten game online *mobile legend* di akun youtube BrandonKent Everything (<https://www.youtube.com/c/BrandonKentEverything>)

1.6.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dengan cara mengobservasi konten game online Brandon

kent yang memiliki unsur *Trash talking* dengan unit analisis dialog dari Brandon kent pada konten tersebut.

Observasi sendiri merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari beberapa macam proses *biologis* serta *psikologis*, yang terpenting dalam hal tersebut ialah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam mengumpulkan sebuah data dalam penelitian ini, peneliti memilih observasi sebagai alat sebab peneliti dapat mendengar, melihat, dan juga merasakan informasi yang ada secara langsung.

Aktivitas observasi dalam penelitian ini peneliti melangsungkan pengamatannya pada hal-hal yang menunjuk pada *sign*, *object*, serta *interpretasi Trash talking* dalam konten game online di akun youtube Brandon Kent dan juga informasi atau sumber – sumber data lainnya yang dianggap pantas atau relevan.

Selanjutnya peneliti juga menggunakan metode pengumpulan data dokumentasi. 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). Dari proses pengumpulan data ini peneliti mengumpulkan data dari tayangan-tayangan konten gaming di akun Youtube Brandon Kent sebagai data analisis.

1.6.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi kualitatif. Alasan peneliti menggunakan analisis isi kualitatif karena analisis isi

kualitatif tidak hanya memfokuskan risetnya pada isi komunikasi yang tersurat (tampak atau manifest) saja, akan tetapi dapat digunakan juga untuk mengetahui isi komunikasi yang tersirat (tersembunyi atau latent message). Teknik analisis isi kualitatif ini peneliti gunakan dengan tujuan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah, dan menganalisis keseluruhan dialog yang terdapat pada konten game online di youtube Brandon Kent untuk mengetahui dan memahami *Trash talking* yang terkandung didalam pesan yang tampak (manifest) maupun pesan yang tersembunyi (latent message).

Setelah data dan materi penelitian diklasifikasikan, kemudian analisis dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik isi yang tampak dan yang tidak tampak sesuai dengan Teori Analisis Isi Fiske 1990. Menurut Fiske (1990) secara umum, ada dua bentuk aliran (paradigma) dalam studi analisis isi. Pertama aliran Transmisi, yang menitikberatkan komunikasi sebagai bentuk pengiriman pesan, yang secara linier dari pengirim ke penerima serta asumsi dari aliran ini adalah adanya hubungan satu arah dari media kepada khalayak. Kedua aliran produksi dan pertukaran makna. Aliran ini menitikberatkan pada makna pesan yang tersirat dari suatu objek. Aliran ini melihat komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna. Jika pada aliran transmisi terdapat kunci yakni pada pesan, sementara pada aliran produksi dan pertukaran makna kata kuncinya ada pada makna, dimana yang dimaksudkan adalah makna yang telah dikonstruksikan oleh si penerima pesan (komunikasikan) (Eriyanto,2011:2).

Teknik analisis isi kualitatif ini peneliti gunakan dengan tujuan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah, dan menganalisis keseluruhan dialog yang terdapat pada konten game online *mobile legend* untuk mengetahui dan memahami makna dari *Trash talking* yang terkandung didalam pesan yang tampak (manifest) maupun pesan yang tersembunyi (latent message).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan penelitian sebelumnya untuk memperluas penelitian dan menjaga kredibilitas. Peneliti menggunakan referensi penelitian atau jurnal yang memuat kejadian atau topik serupa yang berkaitan dengan penelitian ini.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

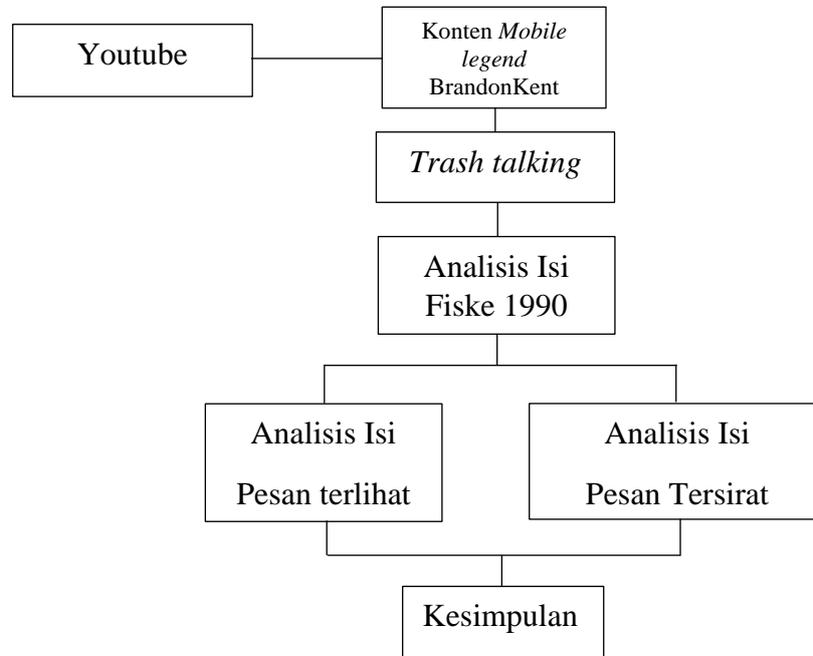
NO	Nama Peneliti/Tahun	Judul Penelitian/Jurnal	Hasil Penelitian
1	Muhammad Rais Almajid (2019)	Tindak Verbal Abuse dalam Permainan <i>Mobile legend</i> di Indonesia. Estetik, Vol.2 No.2, November 2019. ISSN 2622-1810 (p) 2622-1829 (e). http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/view/1055/pdf	Dari penelitian ini ditemukan berbagai jenis umpatan verbal yang digolongkan menjadi tujuh berdasarkan (1) hewan, (2) profesi, (3) anggota tubuh, (4) sifat, (5) keadaan, (6) kata kerja, serta (7) kata benda. Umpatan-umpatan yang dilontarkan pemain mengakibatkan penurunan kepercayaan pemain dalam memainkan game <i>Mobile legend</i> dengan baik serta mengakibatkan kemarahan pemain yang dilontari umpatan-umpatan yang menyakitkan hati.
2	Muhammad Bagus Rizkyanto (2020)	Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan <i>Mobile legend</i> dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain <i>Mobile legend</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan mengetahui dan menggunakan kekerasan verbal sebelum adanya permainan <i>Mobile legend</i> . Selain itu berdasarkan hasil penelitian bahwa kekerasan verbal pada permainan <i>Mobile legend</i> memiliki dampak yang

		<p>Skripsi Universitas Sahid Jakarta, 2020.</p> <p>http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pe n.%20Genap%202021%20Kekerasan%20Kom.%20Verbal%20Pd%20Perm a.%20Mobile%20Legend.pdf</p>	<p>membuat informan pada penelitian ini menggunakan kekerasan komunikasi verbal baik dalam permainan <i>Mobile legend</i> dan interaksi sosial. Pengaruh lingkungan juga mempengaruhi penggunaan kekerasan komunikasi verbal pada individu. Kata kunci : Kekerasan verbal, Permainan <i>Mobile legend</i>, Interaksi sosial</p>
.3	Latif Ahmad Fauzan (2021)	<p>Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online <i>Mobile legend</i> Bang Bang.</p> <p>Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 4 No. 1, 2021. E-ISSN: 2685-0370 / ISSN: 121764-9644</p> <p>http://jkom.upnjati m.ac.id/index.php/jkom/article/view/123/69</p>	<p>Pada hasil penelitian ini ditemukan bahwa setiap informan memiliki perbedaan perilaku dalam komunikasi interpersonal maupun komunikasi kelompok ketika melakukan ataupun merespon toxic behavior yang berupa: diam/offline dalam game, feed, menggunakan cheat, berkata kasar, cara bermain tidak bagus, dan mati dengan sengaja. Toxic berupa berkata kasar sering terjadi pada peringkat/tier yang lebih tinggi, sedangkan toxic lainnya lebih sering terjadi pada tier rendah. Perbedaan toxic behavior pemain game online disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: pengalaman, pengetahuan bermain, sikap pemain, interaksi antar pemain, dan teknis pada game online. Pada komunikasi interpersonal, proses pembentukan kesan berupa stereotype terjadi ketika informan sama sekali tidak mengenal pemain lainnya, sedangkan kesan berupa atribusi terjadi saat informan bermain dengan teman yang dikenalnya dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya faktor personal berupa referensi</p>

		<p>pengalaman, motivasi, dan kepribadian (karakter pemain) yang membentuk persepsi informan terhadap toxic behavior pemain lainnya. Hubungan interpersonal antar pemain terbentuk dari adanya kecocokan informan terhadap pemain lain, sedangkan pemutusan hubungan terjadi dari adanya toxic behavior yang muncul selama bermain dengan pemain yang tidak dikenalnya dengan baik. Pada komunikasi kelompok, toxic behavior tidak selalu menjadi penyebab konflik seperti pada kelompok sekunder dan outgroup, melainkan dapat memperlambat hubungan emosional pada kelompok primer dan ingroup. Kelompok juga memiliki pengaruh terhadap perilaku komunikasi informan seperti konformitas, fasilitasi sosial, polarisasi. Sedangkan setiap informan sebagai anggota juga memiliki peran tugas kelompok ataupun peranan individu dalam kelompoknya masing-masing. Peran tugas tersebut berpengaruh terhadap tujuan kelompok dalam mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan.</p>
--	--	---

Dari penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai tema yang akan diteliti, sama sama meneliti tindakan *Trash talking* atau kekerasan verbal yang dilakukan pemain game online. Sedangkan perbedaannya adalah dari metode penelitian dan objek penelitian.

2.2 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.3 Kajian Pustaka

2.3.1 Analisis Isi

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis isi (*content analysis*).

Fraenkel dan Wallen (2007 : 483) menyatakan analisis isi adalah teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengkaji perilaku manusia secara tidak langsung melalui analisis terhadap komunikasi mereka seperti : buku teks, esay, koran, novel, artikel majalah, lagu, gambar iklan dan semua jenis komunikasi yang dapat dianalisis.

Analisis isi adalah sebuah alat penelitian yang difokuskan pada konten aktual dan fitur internal media. Hal ini digunakan untuk menentukan keberadaan kata-kata tertentu, konsep, tema, frase, karakter, atau kalimat dalam teks-teks atau serangkaian teks. Teks dapat didefinisikan secara luas sebagai buku, bab buku, esai, wawancara, diskusi, tajuk berita dan artikel surat kabar, dokumen sejarah, pidato, percakapan, iklan, atau dalam bentuk dokumen.

Weber (Satori dan Komariah, 2009: 157) menyatakan bahwa kajian isi adalah metodologi yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku atau dokumen. Selanjutnya dikemukakan oleh Holsti (Satori dan Komariah, 2009:157) bahwa kajian isi adalah teknik yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan, dan dilakukan secara objektif dan sistematis.

Analisis Isi Kualitatif merupakan analisis isi yang mampu mengidentifikasi pesan-pesan yang terlihat (manifest) atau pesan-pesan yang tersembunyi atau tersirat (latent message).

Sedangkan menurut sumber lain Analisis isi Kualitatif merupakan suatu analisis isi yang lebih mendalam detail untuk memahami produk isi media dan mampu menghubungkannya dengan konteks sosial/realitas yang terjadi sewaktu pesan dibuat. Karena semua pesan teks, simbol, gambar, dan sebagainya adalah produk sosial dan budaya masyarakat. (Syukur Kholil,2006:249).

Analisis isi Kualitatif ini lebih ditekankan pada bagaimana peneliti melihat isi, bagaimana interpretasi atau pemaknaan, membaca simbol-simbol dan interpretasi isi interaksi simbolis yang terjadi.

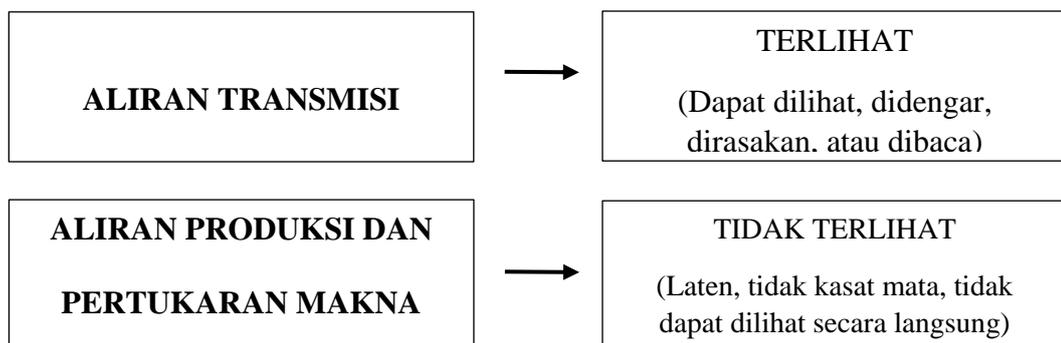
Menurut Fiske (1990 dalam Eriyanto 2011: 2) ada dua bentuk aliran (paradigma) dalam studi isi, yakni aliran transmisi dan aliran produksi.

- a. Aliran transmisi, aliran ini melihat komunikasi sebagai bentuk pengiriman pesan. Asumsi dari aliran pertama ini yaitu adanya hubungan satu arah antara media kepada khalayak. Peranan yang digambarkan yaitu komunikator berperan aktif sedangkan komunikan berperan pasif.
- b. Aliran produksi dan pertukaran makna, aliran ini melihat proses komunikasi sebagai proses penyebaran. Bukan bagaimana seseorang yang mengirimkan pesan yang menjadi perhatian utama, melainkan bagaimana masing-masing pihak saling memproduksi dan mempertukarkan makna.

Kedua aliran diatas mempunyai penekanannya masing-masing, seperti pada aliran pertama penekanannya terdapat pada seorang komunikator yang berperan aktif untuk menyampaikan pesan melalui media berupa berita, kartun, film, iklan, dan sebagainya kepada khalayak dan hubungan ini bersifat hanya satu arah saja karena komunikan berperan pasif. Sementara pada aliran dan pertukaran makna, inti tersebut adalah (meaning). Makna yang dimaksud

disini adalah bukan apa yang dikirim, melainkan apa yang dikonstruksi, atau apa yang dibaca.

Pada analisis isi aliran transmisi, pesan adalah apa yang terlihat (dapat didengar, dirasakan, atau dibaca). Sebaliknya, pada analisis isi aliran produksi dan pertukaran makna, adalah pesan yang tersirat, bersifat laten, tidak dapat dilihat ataupun didengar secara langsung. Penelitian yang pada aliran transmisi peneliti dituntut menghitung secara cermat aspek-aspek yang tampak pada suatu pesan, sedangkan pada aliran produksi dan pertukaran makna, peneliti dituntut jeli dalam pemaknaan sesuatu yang ada dibalik suatu pesan



Gambar 2.2 : Perbedaan pesan Terlihat dan Tersirat (dikutip dari Eriyanto, 2011: 4)

Dalam penerapannya, aliran transmisi melahirkan teknik analisis isi kuantitatif (*quantitative content analysis*), dimana data yang di dapatkan dengan cara menghitung serta mengukur dengan akurat aspek . Sedangkan pada aliran produksi dan pertukaran makna, yang terjadi adalah data dapat menghasilkan berbagai macam metode analisis antara lain seperti analisis

framing, wacana, semiotika, naratif. Semua aliran ini memiliki satu kesamaan, yakni menekankan pada pemaknaan atau penafsiran. Peneliti tidak memusatkan perhatiannya hanya kepada apa yang terlihat dalam teks, tetapi juga makna dari teks tersebut.

Neuendorf (2002: 23) dan Krippendorff (2006: 20). Menerangkan analisis isi yang digunakan pada suatu penelitian, dapat digunakan untuk melihat semua karakteristik dari isi pesan, baik secara yang tampak (*manifest*) ataupun yang tidak tampak (*latent*). Disini dijelaskan bahwa analisis isi tidak semata tentang penilaian yang terhadap sesuatu yang objektif pada hasil akhir penelitiannya, melainkan hasil dari pemaknaan suatu pesan juga didapat melalui analisis isi. (Eriyanto,2015:23)

Dilihat dari pendekatan dalam analisis isi, terdapat tiga bagian utama / besar, yaitu analisis isi deskriptif, eksplanatif, dan prediktif.

1. Deskriptif

Analisis isi deskriptif merupakan salah satu jenis analisis isi untuk memvisualisasikan teks atau pesan tertentu secara rinci, dan analisis isi deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu atau memverifikasi hubungan antar variabel. Pesannya deskriptif.

2. Eksplanatif

Analisis isi Ekplanatif adalah analisis isi yang menguji suatu hipotesis tertentu. Analisis ini juga menetapkan keterkaitan antara satu

variabel terhadap variabel yang lainnya. Ekplanatif tidak sekedar memvisualisasikan secara grafis isi pesan, akan tetapi juga mencoba membangun keterkaitan antara isi pesan dan juga variabel lainnya.

Ekplanatif pada analisis isi dapat dibagi menjadi dua kelompok. Pertama uji hipotesis Anda atau jawab pertanyaan tentang hubungan antara variabel. Kemudian memandu hipotesis atau menjawab pertanyaan tentang perbedaan variabel berdasarkan relevansi, waktu, atau konteks.

3. Prediktif

Analisis isi yang terakhir merupakan bagian analisis isi yang mencoba memprediksi hasil yang diperoleh pada analisis isi dengan menggunakan variabel lain. (Neundorf, 2002: 55). Peneliti tidak sekedar memakai variabel lain, akan tetapi juga hasil penelitian lain dengan menggunakan metode lain seperti eksperimen, survei, dll.

Tahapan Analisis Kualitatif

Menurut Ida (Kriyantono,251), memberikan pandangan terhadap tahapan dalam penelitian analisis isi kualitatif,yaitu:

A. Identifikasi masalah

- B. Mulai terlibat atau mengenal dengan proses dan konteks dari sumber informasi seperti stasiun televisi dengan observasi partisipan atau melalui studi etnografi surat kabar.
- C. Mulai sertakan lebih banyak contoh dokumen yang relevan, pilih unit analisis, seperti artikel. Unit analisis sering disebut fokus penelitian.
- D. Buat protokol seperti enkripsi dan daftar objek sebagai kategori yang mengarah pada pengumpulan data dan desain protokol seperti lembar pengumpulan data.
- E. Melakukan percobaan protokol beserta mengoleksi data persegian dokumen.
- F. Merevisi protokol yang ada dan memilih kasus tambahan untuk membuat protokol adalah definisi dari kategori yang dibuat.
- G. Penentuan sampel. Umumnya penunjukan sampling ini adalah sampling teoritis. Penekanan utama dari analisis isi kualitatif ialah untuk memahami makna, fitur dan topik berita dan organisasi dan proses untuk memahami bagaimana mereka disajikan di media.
- H. Koreksi pengumpulan data berlangsung dalam bentuk pengumpulan informasi dan berbagai contoh dijelaskan. Ini mengembalikan data dalam bentuk dokumen asli, tetapi juga memasukkan data teks-ke-teks ke komputer untuk mempermudah mendapatkan serta menyandikan teks. Perhatikan bahwa data kualitatif agak subjektif, yang berarti bahwa perisai terkait dengan konsep, relevansi, proses pengembangan protokol dan logika kategori internal, dan pengembangan analisis selanjutnya.

- I. Melakukan analisis data, termasuk pengkodean data dan spesifikasi konsep yang dikembangkan. Tinjau data yang diperoleh selama proses penelitian dan baca catatan yang dibuat selama proses tersebut.
- J. Melakukan perbandingan dan perbandingan intensif dan pilih perbedaan signifikan yang muncul pada setiap kategori atau item teks. Buat catatan teks. Tulis ringkasan singkat sebagai gambaran umum dari data yang dikumpulkan untuk setiap kategori.
- K. Gabungkan semua data dan contoh kasus saat ini. Dalam penyajian data ini dimungkinkan untuk merekam kutipan wawancara atau membuat deskripsi pengamatan dan ilustrasi yang dibuat berdasarkan ringkasan protokol informasi untuk setiap kasus yang diselidiki.
- L. Mengintegrasikan semua temuan data dengan interpretasi periset dan konsep-konsep kunci dalam draft atau format yang berbeda (Syukur Kholil,2006:251).

2.3.2 *Trash talking*

Trash talk adalah *cyber bullying* yang dilakukan di dunia Game online. Para toxic player, sebutan bagi Gamer yang sering melakukan Trash talk tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh pada saat di dalam Game online, namun bisa berpengaruh pula pada komunitas atau kehidupan nyata mereka (Kwak and Blackburn, 2014: 2).

Trash talking menurut (Conmy, 2008) merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif

dan negatif motif terhadap pemain lain. Positif jika tujuannya digunakan dalam memotivasi dan negatif ketika mengganggu dan mengintimidasi.

Trash talking ini memiliki sejarah tersendiri, dimana hal tersebut biasa digunakan oleh juara tinju kelas berat Muhammad Ali di tahun 1960an dan 70an. Pada tahun 1963, Ali bahkan pernah merilis album rekaman panjang yang populer dimana sebagian besar terdiri dari puisi yang berkaitan dengan Trash Talk yang berjudul *I Am the Greatest!*, sebuah frase yang akan menjadi tanda tangannya. Sejak saat itu, sudah umum bagi petinju, pegulat, dan bahkan kini menjadi salah satu bentuk intimidasi dari dunia gaming menggunakan kata-kata sampah alias Trash Talk sebagai bagian dari perilaku mereka.

berperilaku *Trash talking* dalam game online dapat dibagi menjadi dua faktor yakni faktor internal (faktor yang berasal dari dalam game) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar game). Faktor internal diantaranya: bermain dengan orang yang tidak dikenal, karakter pemain egois, pemain lainnya yang berperilaku trahs-talk, keterbatasan bahasa pemain, pengaruh media game online MLBB, pemain yang tidak mengetahui rule of game dan cara bermain yang benar, hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Sedangkan faktor eksternal diantaranya: perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan yang ditimbulkan oleh provider penyedia jasa internet, alat atau media yang digunakan untuk bermain (HP) yang tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan game, dan pengaruh media online.

Jenis *Trash talking*

A. *Trash talking* yang menggunakan kata hewan

Hewan merupakan makhluk hidup yang tidak memiliki insting seperti manusia. Hewan juga merupakan makhluk hidup yang bebas. Namun, hewan dan manusia ada yang hidup berdampingan. Ada juga binatang yang memang hidup tidak berdampingan dengan manusia karena alasan dilarang oleh agama dan tidak baik untuk kesehatan. Dari sifat hewan-hewan yang negatif ini banyak sekali manusia dan para pemain game menggunakan nama hewan sebagai umpatan. Beberapa contohnya adalah :

1. Anjing

Kata “anjing” termasuk makna leksikal karena memiliki satu arti yaitu binatang menyusui yang bisa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu (Jannah, Widayati, and Kusmiyati 2017). Dalam bahasa Jawa sendiri anjing berarti asu. Pemilihan anjing sebagai kata umpatan karena hewan ini merupakan hewan yang najis menurut agama islam. Dan anjing ini merupakan hewan yang memiliki sifat liar suka mengeluarkan air liur dan mengendus. Inilah kenapa manusia terinspirasi untuk menggunakan hewan anjing sebagai umpatan.

2. Babi

Babi merupakan hewan yang hidup secara beranak. Hewan ini merupakan hewan yang hidup di tempat yang berlumpur dan mau memakan apa saja yang ada termasuk kotorannya sendiri. Hewan ini

memiliki sifat pemalas dan memiliki besar nafsu. Hal itu yang menyebabkan manusia menggunakan nama Babi sebagai umpatan.

B. *Trash talking* yang menggunakan bagian tubuh manusia

Anggota tubuh merupakan susunan yang struktur yang dibuat oleh tuhan secara sempurna. Dan semua anggota tubuh manusia itu memiliki cara kerja yang masing masing berbeda. Namun, tidak semua bagian tubuh dapat disebutkan di muka umum. Hal ini membuat beberapa orang menyebutkan bagian tubuh yang tidak umum menjadi sebuah bentuk *Trash talking* dengan tujuan tertentu.

C. *Trash talking* yang menggunakan kata sifat

Kata sifat merupakan kata yang menunjukkan watak atau gambaran mengenai seseorang atau benda. Kata ini diambil oleh orang – orang hanya yang negatif saja untuk dijadikan sebuah umpatan yang dapat menyakitkan perasaan lawan. Salah satu contohnya adalah :

1. Goblok atau Tolol

Goblok merupakan kata bahasa jawa yang dalam bahasa indonesia memiliki arti bodoh. Bodoh sendiri memiliki arti yang tidak lekas mengerti jika diberi informasi. Hal ini alasan mengapa orang - orang sering menggunakan umpatan ini untuk ditunjukan kepada lawan mainnya.

D. *Trash talking* yang menggunakan kata benda

Kata benda merupakan kata yang menunjukkan sebuah benda. Agar manusia bisa memahami dengan mudah semua jenis benda. Akan tetapi

sekarang banyak yang menggunakan kata benda sebagai umpatan yang tidak baik. Salah satu contohnya adalah :

1. Tai

Tai adalah kata yang tidak baku dari kata tahi. Tahi merupakan ungkapan dalam bahasa Mandarin yang berarti sedang buang air besar. Aktivitas ini dianggap memiliki nilai yang buruk di lingkungan (Masykur 1994). Tahi merupakan kotoran sisa metabolisme makhluk hidup yang keluar dari anus makhluk hidup. Tahi memiliki sifat benda yang menjijikan. Dengan itu orang – orang menjadikan tahi sebagai umpatan yang menggambarkan lawanya yang menjijikan karena cara bermainnya.

E. *Trash talking* dengan menggunakan kata kerja

1. Bacot

Bacot merupakan bentukan kata dari bahasa Jawa yang di dalam bahasa Indonesia memiliki arti ngomong. Bacot sendiri dikalangan umum dapat dikatakan sebagai sebutan orang yang kebanyakan berbicara. Hal ini dijadikan manusia sebagai umpatan untuk memberikan respon kepada orang yang banyak bicara namun tidak bertindak atau agar segara diam.

F. *Trash talking* Terhadap Keadaan Seseorang

Umpatan keadaan orang merupakan umpatan di mana melihat keadaan orang yang akan diberi umpatan sesuai dengan keadaanya. Orang - orang sering menggunakan umpatan tersebut untuk merendahkan orang lain. Salah satu contohnya adalah :

1. Botak

Dalam bahasa kamus bahasa Indonesia botak merupakan keadaan di mana orang tidak memiliki rambut sama sekali. Hal ini dijadikan manusia sebagai umpatan untuk membuat malu yang diberi umpatan.

G. *Trash talking* Terhadap Profesi

Umpatan dengan sebutan profesi merupakan umpatan yang biasanya menjelek jelekan pekerjaan. dalam umpatan profesi menggunakan model yang mengacu pada profesi rendah atau yang dharamkan agama. Banyak dari manusia menggunakan profesi yang rendah untuk dijadikan umpatan karena status sosial (Winiasih:2010). Salah satu contoh umpatan profesi adalah :

1. Bajingan

Bajingan dalam kamus bahasa Indonesia memiliki arti sebagai pencuri atau pencopet. Bajingan ini merupakan profesi yang sangat dilarang agama dan profesi yang paling rendah karena merugikan sesama manusia. Bajindul, bajigur, bajingseng, bajingpret, dan bajinguk adalah pelesetan yang berasal dari kata bajingan.

Ditinjau dari fungsinya jelas bawasanya umpatan kata kasar yang dikeluarkan oleh para pemain merupakan spontanitas karena merasa kesal dan tidak menerima terhadap suatu situasi. Menurut (winiasih,2010) umpatan merupakan ungkapan spontan yang berupa kata kasar sebagai curahan hati penutur menunjukan fungsi emotif berdasarkan fungsi bahasa yang dipaparkan Jakobson.

Indikator *Trash talking*

a. Indikator tidak menerima keadaan

Tidak menerima keadaan biasanya terjadi ketika seseorang mengalami kejadian yang membuatnya terganggu dan menimbulkan rasa amarah. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak menerima keadaan berarti pemain tidak suka dan merasa kesal dengan kejadian yang mereka alami didalam game.

b. Indikator Menantang pemain lain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menantang berasal dari kata tantang yang berarti mengajak berkelahi, bertanding, atau berperang. Maka dapat disimpulkan bahwa menantang pemain lain berarti mengajak pemain lain untuk berkelahi, bertanding, atau berperang.

c. Indikator Memprovokasi pemain lain

Memprovokasi pemain lain berarti melakukan perbuatan untuk menghasut, atau memancing yang bertujuan untuk membangkitkan rasa amarah orang lain.

d. Indikator Terprovokasi pemain lain

Terprovokasi pemain lain berarti terhasut atau terpancing untuk marah terhadap pemain lain yang melakukan provokasi

e. Indikator Mendominasi Atau Mengalahkan pemain lain

Mendominasi atau mengalahkan pemain lain adalah sebuah penguasaan dari permainan. Pemain yang lebih unggul atau lebih kuat akan menguasai permainan dan mulai mengintimidasi yang lemah.

f. Indikator Kekecewaan

Kekecewaan adalah merasa tidak puas karena tidak sesuai dengan keinginan, harapan, dan sebagainya. Maka dapat disimpulkan bahwa kekecewaan merupakan bentuk ketidakpuasan dari hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain.

g. Indikator Memotivasi

Secara makna motivasi adalah hasrat atau dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa memotivasi adalah memberikan dorongan kepada pemain lain agar bisa melakukan sesuatu dengan lebih baik lagi.

2.3.3 Konten

Pengertian konten dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah content atau diartikan sebagai isi, merupakan struktur dan desain dari informasi yang terdapat pada halaman situs. Konten (dalam bahasa Inggris: content) adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Sedangkan konten media merupakan berbagai bentuk konten atau isi dalam sebuah media di dunia teknologi yang ada pada saat ini seperti blog, wiki, forum, gambar digital, video, file audio, iklan hingga berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui buatan dari para pengguna sistem atau layanan online yang seringkali dilakukan lewat sebuah situs media online. Maka istilah konten ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

2.3.4 Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al dalam Azis (2011:3) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.

Akbar (2012) dalam Adiningtyas (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

Firdaus et al (2018) game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama.

Jenis Game Online

1. *Real Time Strategi (RTS)*

Real Time Strategi atau sering disingkat RTS adalah jenis game perangan yang biasanya meminta pemainnya untuk mengatur strategi yang baik untuk memenangkan permainan. Dalam game tersebut Anda sebagai seorang pemain harus mampu mengelola sebuah negara atau tim yang Anda pilih, baik SDM-nya, SDA-nya, perekonomiannya, pemerintahannya, dan masih banyak lagi.

Dalam game ini pemain diharapkan dapat mengambil keputusan yang bijak agar Negara yang pemain pimpin bisa lebih maju dari pada yang sebelumnya. Keputusan yang pemain ambil akan menentukan kemajuan dari negara atau tim yang dipimpin oleh pemain. Contoh dari game RTS adalah Age of Empire, Rise of Nations, dan Warcraft.

2. *First Person Shooter (FPS)*

First person shooter atau dikenal dengan singkatan FPS adalah jenis game online yang berhubungan dengan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama. Dalam permainan ini, pemain bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkan karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menembak.

dalam game online ini pemain tidak bermain sendiri meskipun tidak bisa bertatap muka dengan lawan main secara langsung. Biasanya, game ini memiliki tema melumpuhkan penjahat atau melumpuhkan

tim yang lain. Contoh dari game FPS adalah Point Blank, Duke Nuke 3D, Quake Blood, dan Perfect Dark, Free Fire, PUBG.

3. *Role Playing Game (RPG)*

Role playing game adalah jenis permainan online yang memiliki karakter-karakter khayalan yang tentunya hanya ada dalam sebuah dongeng belaka. Di sini para pencinta game RPG bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkannya. Permainan game online tersebut dikatakan berhasil jika Anda bisa mengikuti alur cerita dengan baik dan bisa memerankan karakter tersebut dengan baik.

Ada 2 jenis RPG yang dikenal di dunia maya, yaitu LARP (Live Action Role Playing) dan MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Game Playing). Contoh dari jenis game online RPG adalah The Lord of The Rings Online, Final Fantasy, dan Ragnarok.

4. *Simulation Games*

Jenis game online yang juga sedang banyak peminatnya sekarang ini adalah simulation games. Game ini menarik minat banyak orang karena menawarkan pengalaman melakukan sesuatu melalui simulasi. Ada beberapa jenis game simulasi, yaitu life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation.

Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya

kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

Sedangkan pada construction dan management solution pemain bisa mendapatkan pengalaman dalam membangun kota hingga membangun peternakan. Kemudian, pada vehicle simulation, pemain bisa belajar mengemudikan mobil, truk, bus, hingga pesawat.

5. *Cross-platform online play*

Sedangkan jenis cross-platform online play ini merupakan game yang bisa dimainkan dengan perangkat yang berbeda. Contohnya pemain bisa memainkan game-game yang berasal dari PlayStation atau Xbox pada PC. Selain itu, permainan pada konsol PlayStation maupun Xbox juga sudah dilengkapi dengan fitur online.

Jenis Game Berdasarkan Platform

1. ***PC Games***: dimainkan menggunakan *personal computer* atau PC Desktop hingga laptop.
2. ***Console Games***: Game jenis ini bisa dimainkan menggunakan konsol game tertentu seperti PlayStation hingga Xbox.

3. **Handheld Games:** Game satu ini bisa dimainkan di console game khusus yang mudah dibawa seperti Sony PSP atau Nintendo DS.
4. **Mobile Games:** Game jenis ini hadir untuk ponsel atau perangkat mobile. Game ini memang dibuat khusus untuk dimainkan pada perangkat mobile.

Di Indonesia ada beberapa *Mobile Games online* yang menjadi game favorit masyarakat, 5 game online smartphone paling populer di masyarakat indonesia berdasarkan total unduhan dari aplikasi Play Store :

1. Free Fire – 1 miliar unduhan per Februari 2022
2. Higgs Domino Island – 50 juta unduhan per Februari 2022
3. *Mobile legend* – 100 juta unduhan per Februari 2022
4. PUBG mobile – 500 juta unduhan per Februari 2022
5. Ragnarok X: Next Generation – 10 Juta Unduhan per Februari 2022

2.3.5 Mobile legend

Mobile legend Adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis. Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "hero". Karakter komputer yang lebih lemah disebut "minions".(Moonton and Games, 2018). Pengertian game *Mobile legends* bang-bang adalah game online multiplayer game mobile yang

dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. Game *Mobile legends* Bang Bang termasuk dalam game online seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. *Mobile legends* Bang Bang sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre RPG (roling player games), karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam *Mobile legends* Bang Bang masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018) *Mobile legends* BangBang biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang jagoan. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di game yang selanjutnya.

Game *Mobile legends* Bang Bang akhir-akhir ini sering peneliti melihat banyak dari kalangan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari smart phone-nya, baik itu disekitar rumah, di kampus, diwarung kopi, ataupun di cafe-cafe. Game *Mobile legends* Bang Bang memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu game online yang bernama Clash of Clans (COC) yang juga sangat 7 populer. Tetapi seiring berjalannya waktu game COC mulai ditinggalkan, dan sekarang banyak dari kalangan masyarakat yang beralih ke game *Mobile legends* Bang Bang. Game jenis multiplayer online battle arena (MOBA) ini berada di kategori „populer“ dan sempat menjadi peringkat pertama di Play Store. Layaknya game MOBA (multiplayer online battle arena) pada umumnya, ada

karakterkarakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.

Game yang dirancang untuk Smartphone ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle dan bottom, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter control komputer yang lebih lemah, yang disebut minions, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

Sejarah Game *Mobile legend* bang-bang

Mobile legend adalah sejenis game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Secara harafiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara online. Bila kita tarik jauh kebelakang, sejarah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sebenarnya 8 diprakarsai dari genre RTS (Real Time Strategy) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90-an! Salah satu “bapak” dari game RTS sendiri adalah HerzogZwei yang diluncurkan pada tahun 1989 untuk console Sega. Permainan Herzog Zwei sendiri memang memiliki beberapa

elemen MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit yang dikontrol oleh AI (Di tahun yang sama, Blizzard meluncurkan salah satu game RTS paling populer, yaitu Starcraft untuk PC.

Berbekal kemampuan untuk menciptakan custom map, seorang pemain bernama Aeon64 menciptakan map Aeon of Strife yang pertama kali memperkenalkan sistem map dengan tiga lane berbeda. Aeon of Strife dianggap sebagai cikal bakal game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) modern yang kita kenal sekarang. Kepopuleran Aeon of Strife berlanjut sampai dengan sejarah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) berikutnya bergulir saat munculnya Warcraft III: Reign of Chaos pada tahun 2002. Berbekal Warcraft III World Editor, Barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya Warcraft III: Frozen Throne, seorang modder bernama Meian mencoba menggabungkan berbagai map yang ada dan memberinya nama Dota Allstars yang berisikan berbagai hero dari macam-macam map DOTA yang pernah dibuat pada periode 2002. Dota Allstars meledak dan menjadi sangat populer pada masanya. Pada titik ini, muncul salah seorang tokoh penting dalam sejarah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), yaitu Steave Guinso Feak yang pada waktu itu berkomitmen mengembangkan map Dota Allstars dengan cara menciptakan berbagai hero baru 9 dan juga peningkatan permainan. Nampaknya, istilah MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat.

Fauzi Moch Prima (2017) Game yang disebutkan di atas, game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut “hero” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain.

Persamaan ketiga adalah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil objektif, membunuh hero lawan, atau mengumpulkan gold dengan membunuh non-controllable character (creep atau minion). Tahun ini sejarah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) telah memasuki babak baru dimana game MOBA bisa dimainkan di gadget seperti smartphone atau tablet. Fenomena ini Universitas Sumatera Utara kembali mendobrak tradisi MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang selama ini hanya bisa dimainkan di PC, sebut saja vaing glory atau *mobile legends* karena lebih simple dan tidak serumit game MOBA yang ada di PC.

Fitur *mobile legends* bang-bang

a) Pertarungan 5 vs 5 *real-time* melawan pemain sungguhan, dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.

- b) Banyak pilihan hero yang dapat dipilih, dan berbagai jenis hero seperti fighters, assasin, mage, tank dan marskman
- c) Kerja sama tim dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.
- d) Kontrol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari.
- e) Pertarungan yang adil dan tergantung skill pemain meracik strategi bermain.
- f) Pencarian lawan hanya dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menentukan lawan dan tim.

Aturan Bermain *Mobile legends*

- a) Setiap pemain tidak di perbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama tim kecuali sesama musuh di perbolehkan menggunakan hero yang sama.
- b) Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan rank (peringkat) yang 2 tingkatan di atas dan dibawa peringkat dan pemain memiliki.
- c) Jika pemain mengalami masalah gangguan koleksi internet maka pemain dinyatakan AFK (bermain secara komputer)
- d) Jika pemain memiliki skil yang rendah maka pemain tidak mendapat peringkat (rank)

2.3.6 Youtube

Youtube adalah salah satu situs media sosial yang berkembang pesat dan paling populer di dunia. Youtube merupakan situs yang berfungsi sebagai sarana untuk berbagi video secara online. Situs ini memfasilitasi penggunaannya untuk meng-upload video yang diakses oleh pengguna lain diseluruh dunia secara gratis. Di Indonesia, peran Youtube sebagai sarana publikasi informasi audio-visual terus meningkat. Pada tahun 2021, youtube menjadi jejaring sosial yang paling sering digunakan oleh masyarakat Indonesia. Pengguna Youtube di Indonesia sebanyak 93,8% dari jumlah populasi (we are social, 2021).

Sebelum kehadiran Youtube, masyarakat Indonesia menikmati informasi audio-visual melalui media televisi atau layar lebar. Dengan berkembangnya teknologi informasi, Youtube hadir sebagai media baru yang dapat menyaingi peran televisi sebagai sumber informasi audio-visual. Menurut (Swara, 2014) terdapat beberapa kelebihan youtube yang dapat menyaingi peran televisi, diantaranya adalah:

1. Youtube menawarkan konten yang lebih beragam jika dibandingkan dengan televisi.
2. Youtube memiliki daya penetrasi yang lebih kuat daripada televisi didukung dengan kemampuan Youtube yang dapat diakses di berbagai alat selain komputer, seperti tablet, smartphone, dan bahkan televisi (smart TV).

3. Televisi adalah media massa yang menyebarkan informasi secara satu arah, tanpa ada interaksi langsung dari khalayak. Sedangkan pada Youtube, khalayak dapat saling berinteraksi satu sama lain dan berkomentar ataupun memberikan penilaian secara langsung terhadap informasi yang didapatkan dari menonton konten Youtube.

Dengan mengikuti perkembangan Youtube di Indonesia, dapat dilihat bahwa kreator konten Youtube didominasi oleh kalangan remaja. Konten yang diciptakan juga didominasi oleh konten hiburan seperti konten gaming, musik, infotainment, dan komedi. Dalam konten tersebut, para Youtubers (sebutan bagi kreator konten youtube) senantiasa berbagi informasi pengalaman dan kegiatan sehari-hari dengan pembawaan dan ciri khasnya masing-masing. Khalayak yang juga didominasi oleh kalangan remaja dan bahkan anak-anak sudah menganggap para Youtubers sebagai figur publik yang menjadi panutan mereka.

BAB III

GAMBARAN AKUN YOUTUBE BRANDON KENT

3.1 Brandon Kent (Brandon Kentjana)



Gambar 3.1 Foto Brandon Kentjana (Sumber : Google)

Nama Lengkap : Brandon Kentjana

Nama Panggilan : Brandon Kent (BKent)

Tempat Tanggal Lahir : Palembang, 26 November 1992

Usia : 29 Tahun

Agama : Kristiani

Pekerjaan : *content creator, streamer*

Kota Tinggal : Jakarta

Brandon kent adalah salah satu youtuber asal Palembang, yang sering membuat konten tentang *prank* dan *game*. Kedua konten tersebut di unggah secara terpisah dalam kanal youtube yang berbeda.

Sebelum Brandon Kent terjun ke dunia youtube, Brandon Kent merupakan seorang pengusaha di bidang elektronik khususnya gadget. Brandon Kent menjalankan usaha ini kurang lebih selama 3 tahun.

Brandon Kent sempat melanjutkan karir dan pendidikannya di Australia hanya dengan bermodalkan uang dari bisnis toko elektroniknya. tidak hanya berkuliah, Brandon Kent juga bekerja sebagai tukang cuci piring dan juga memasak di sebuah restoran di Australia.

Brandon bekerja selama 12 jam sehari dan hal ini membuat brandon kesulitan dan tidak tahan untuk berkuliah. Setelah 4 bulan lamanya brandon tinggal di Australia akhirnya brandon memutuskan untuk pulang ke Indonesia.

Brandon memiliki hobi menonton video – video prank dari luar negeri yang ada di youtube, hingga akhirnya brandon kent memutuskan untuk terjun sebagai content creator di Youtube dan konten pertamanya adalah konten prank yang di unggah pada akun Youtubanya yang bernama Brandon Kent, karena brandon melihat bahwa di Indonesia youtuber yang membuat konten tentang prank masih belum banyak.

Brandon kent memulai karirnya di youtube sebagai youtuber prank pada tahun 2016. Brandon kent memilih konten prank karena terinspirasi oleh video-

video prank di youtube yang sering dilihatnya, hingga brandon mendapat julukan *prankster* generasi pertama indonesia.

Brandon kent berhasil mendapatkan banyak penonton dan konten – konten pranknya banyak digemari oleh penonton, hingga akhirnya subscriber channel youtubanya menyentuh angka 1 juta subscriber.

Seiring berjalannya waktu biaya produksi konten prank dan juga kerumitan dalam pembuatan konten prank, membuat brandon akhirnya memutuskan untuk mencari konten dengan tema yang lain.

Semenjak kemunculan game – game *mobile* seperti *Mobile legend*, banyak penggiat *e-sport* yang terjun keranah ini. Brandon melihat potensi lain pada tema konten game online yang jauh berbeda dengan tema konten sebelumnya.

Brandon akhirnya mulai membuat konten game online *mobile legend* pada tahun 2018 di akun youtubanya yang baru yaitu BrandonKent Everything. Konten game onlinenya sangat berkembang pesat, dengan gaya khasnya yang selalu marah-marah saat bermain game. Hal ini banyak dianggap lucu dan menarik oleh para penontonnya.

3.2 Youtube Brandon Kent

Brandon Kent memiliki 2 akun youtube yang berbeda isi kontennya

3.2.1 Channel Youtube Brandon Kent



Gambar 3.2 Akun Youtube Pertama Brandon Kent (sumber : Youtube Brandon Kent)

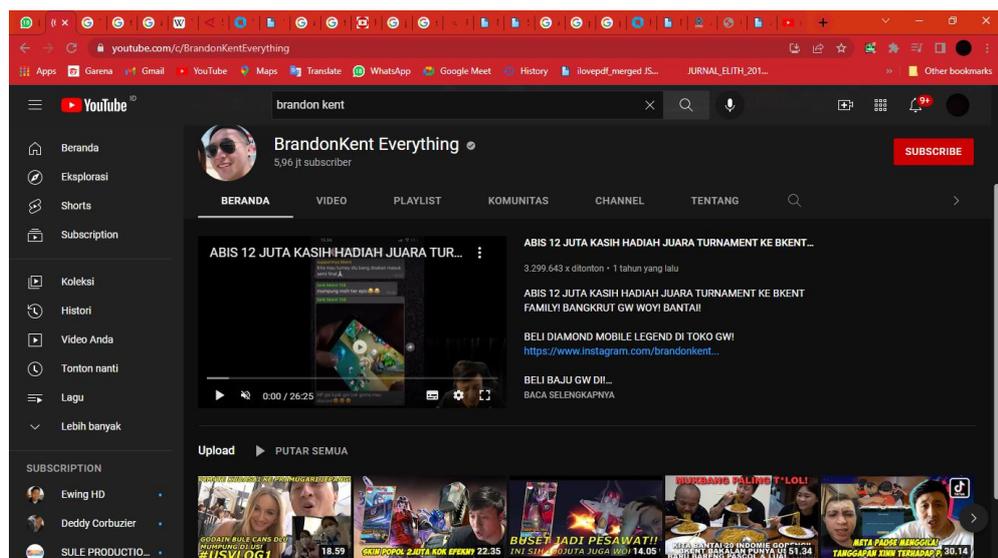
Merupakan sebuah akun yang dibuat pertama kali oleh Brandon Kentjana yang bernama Brandon Kent. Yang bergabung sejak 23 Mei 2015. Brandon Kent adalah nama singkatan dari Brandon Kentjana, Sebelum terkenal lewat video bermain game, Brandon Kent justru sudah dikenal lewat aksi-aksi gila dalam membuat prank. Inspirasinya untuk membuat channel prank berasal dari kebiasaannya yang suka menyaksikan konten-konten seperti itu hingga larut malam di YouTube. Beberapa channel YouTube yang ia jadikan inspirasi untuk membuat video prank antara lain adalah BigDawsTv, ThatWasEpic, dan angrypicnic.

Brandon Kent bisa dibilang adalah orang pertama yang mempunyai konsep prank menarik di Indonesia bersamaan dengan David Beat. Ia memulai konten prank-nya pertama kali pada tahun 2016 dengan konsep eksperimen sosial tentang tanggapan orang Indonesia saat melihat orang

Singapura yang sedang mencari teman. Adapun untuk latar tempatnya ia ambil di Universitas Pelita Harapan (UPH) dengan modal kamera ayahnya.

BrandonKent dikenal sebagai prankster yang tidak pernah menggunakan unsur settingan atau rekayasa ketika membuat konten kontennya. walaupun tidak ada rekayasa, bradonkent selalu memiliki prinsip untuk tidak melakukan prank – prank yang menurutnya tidak baik untuk dilakukan seperti prank membohongi ojek online yang sempat ramai dilakukan oleh beberapa prankster indonesia. Karena kemurnian dan konsistensinya dalam membuat konten, akhirnya brandonken banyak disukai dan subscriernya berkembang dengan pesat. Meski mendapatkan subscriber yang banyak, brandonkent merasa pengeluaran dan penghasilan ketika membuat konten prank tidak sebanding, alasan tersebut membuat brandonkent memutuskan untuk beralih keranah gaming.

3.2.2 Channel Youtube BrandonKent Everything



Gambar 3.3 Akun Youtube Gaming Brandon Kent (sumber : Youtube
BrandonKent)

Brandon kent awalnya hanya menayangkan *live streaming* bermain game *Mobile legends* di channel youtubanya dan mendapatkan perhatian banyak penonton hingga membuatnya semakin semangat memproduksi konten gaming. Karena tidak mau mengganggu channel youtube Pranknya, brandon kent membuat channel youtube baru khusus gaming pada 30 Oktober 2017 bernama Brandonkent Everything. Kini Brandon kent lebih fokus rutin melakukan upload konten seperti reaction, vlog, gaming, review skin, dan berbagai konten lainnya yang akan sangat menghibur dengan kata - kata toxic dan tingkah lucunya.

Tidak hanya menghibur melalui kata kata toxic dan tingkahnya saja, tetapi brandon juga sangat terampil ketika bermain game *Mobile legend* layaknya seorang pemain profesional. Pasalnya brandon kent pernah menjadi bagian dari salah satu team *E-Sport* Indonesia yaitu GENFLIX AEROWOLF.

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

4.1 Penyajian Data

Pada bab ini, peneliti akan menjelaskan hasil dari analisis isi *Trash talking* pada konten – konten game online *mobile legend* yang disajikan oleh Brandon Kent di platform berbagi video yaitu youtube. Dalam hal ini peneliti akan menyampaikan bentuk *Trash talking* apa saja yang terkandung didalam konten – konten tersebut kepada khalayak luas dengan cara menyajikan data *Trash talking*. Yang akan dibagi menjadi 7 Jenis *Trash talking* yaitu menggunakan nama hewan, menggunakan bagian tubuh manusia, menggunakan kata sifat, menggunakan kata benda, menggunakan kata kerja, keadaan seseorang, dan profesi, lalu dibagi menjadi 7 indikator yaitu tidak menerima keadaan, menantang pemain lain, memprovokasi pemain lain, terprovokasi pemain lain, mendominasi atau mengalahkan pemain lain, kekecewaan, dan memotivasi.

Berlandaskan pada pembagian indikator tersebut, analisis isi yang ada dalam penelitian ini lebih diperinci dengan mengambil bagian – bagian tertentu pada beberapa konten yang mempunyai unsur dari enam indikator tersebut, yang dimana pada setiap perkataan yang dikatakan oleh Brandon Kent didalam konten game online ini akan didata supaya dapat membantu dalam proses pengumpulan data yang selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan menggunakan proses analisis isi yang terlihat (manifest) dan tersirat (latent)

Konten Pertama Berjudul “REVIEW MELISA MALAH DI TROLL SURRENDER SAMA PUBLIC! MAU NANGIS!”



Gambar 4.1 Cover Konten Brandon Kent

Pada umumnya konten game online Review Hero ini adalah sebuah konten dimana seseorang membedah atau mempelajari hero yang baru saja diluncurkan oleh developer game. Pembuat konten akan menginformasikan kepada para pemain *mobile legend* tentang kekurangan dan kelebihan dari hero baru tersebut agar pengguna hero itu nantinya tidak bingung bagaimana cara menggunakannya. Tidak seperti pada umumnya, di konten ini Brandon Kent tampak tidak leluasa mencoba hero baru tersebut dikarenakan beberapa faktor yang membuatnya merasa kesal hingga sering kali melontarkan perkataan perkataan Trash-Talking didalam konten tersebut. Konten ini di upload pada tanggal

Video menit ke 1.15 – 1:33



Gambar 4.2 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent

Pada bagian ini ketika Brandon Kent baru mulai masuk kedalam pertandingan pertamanya untuk mencoba hero baru bernama Melissa.

Tabel 4.1 Dialog 1

Dailog 1	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Dan ternyata melissa itu hero marksman ya guys....	Melalui dialog ini dapat dipahami saat Brandon Kent pertama kali mencoba hero melissa lalu menilai cara	Melalui dialog ini pesan tersirat (Latent) yang disampaikan Brandon adalah kekecewaan terhadap cara berjalan

<p>dan dia ini jalannya bener bener kaya jablay gajelas gitu ya guys ya....</p> <p>kenapa lompat lompat gini.. kayaknya kelaminnya sakit ya guys abis di sodo si melissa ini...</p>	<p>berjalan hero tersebut. Brandon menilai cara berjalan Melissa layak nya seorang wanita yang telah melakukan hubungan seksual. Hal ini termasuk kedalam jenis <i>Trash talking</i> terhadap keadaan seseorang dan <i>Trash talking</i> dengan menggunakan kata kerja.</p> <p>Dalam dialog ini pesan yang terlihat (manifest) termasuk dalam indikator kekecewaan.</p>	<p>hero melissa yang baru saja diluncurkan oleh Moonton karena diluar ekspektasi Brandon. Dalam hal ini pesan yang tersirat (latent) termasuk dalam indikator kekecewaan.</p>
---	---	---

Video Menit ke 2:38 – 2:53



Gambar 4.3 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 2

Pada bagian ini ketika Brandon mencoba untuk membantu teman satu teamnya yang menggunakan hero florin tetapi ternyata tidak bisa dan salah satu teman satu teamnya dikalahkan oleh team lawan

Tabel 4.2 Dialog 2

Dailog 2	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Santai... santai.... Gue gabisa maju cok, gue gabisa maju... Aduh... ngapain florin...	Melalui dialog ini dapat dipahami Brandon memaki teman satu teamnya yang menggunakan hero	Melalui dialog ini pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah menginformasikan kepada para pemain

<p>gue tau ini cuman di classic, cuman jangan bego bego banget.. ngapain maju kaya gitu tolol... tolol...</p>	<p>bernama florin dengan mengatakan bego dan tolol karena bermain dengan gegabah. Hal ini termasuk keadalan bentuk <i>Trash talking</i> kata sifat. Dalam dialog ini pesan yang terlihat (manifest) termasuk dalam indikator kekecewaan.</p>	<p><i>mobile legend</i> agar tidak bermain dengan gegabah dan harus mengambil keputusan yang bijak ketika sedang bermain. Dalam hal ini pesan tersirat (latent) termasuk dalam indikator memotivasi.</p>
---	--	--

Video Menit Ke 2:54 – 3:30



Gambar 4.4 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 3

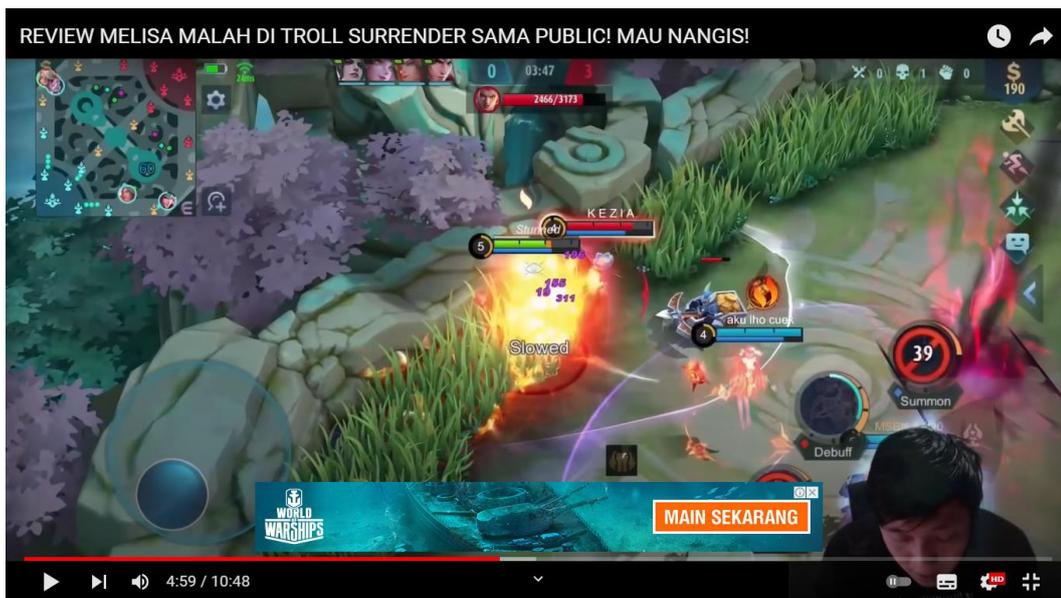
Pada bagian ini ketika Brandon mengomentari musuhnya yang bermain mode permainan santai tetapi penerapan gaya bermainnya seperti mode permainan yang memperebutkan poin. Lalu brandon dikalahkan oleh lawannya dengan menggunakan fitur spell yang ada di *mobile legend* yaitu spell flameshot.

Tabel 4.3 Dialog 3

Dailog 3	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
<p>Aduuuh... ini musuhnya cuman main classic aja pake di bantuin segala (GB) anjing...</p> <p>Lu tuh gak punya kehidupan apa cok? Main classic aja pake acara di GB segala cok..</p> <p>Aduh.. gue mati kena flameshot babi babi!</p> <p>Apaan si ini musuh cok, aneh banget anjing..</p> <p>Woi ini tuh classic, udah lah.. kalah juga gapapa tai! Kenapa si harus di</p>	<p>Melalui dialog ini dapat dipahami bahwa Brandon mengomentari cara bermain lawannya yang bermain sangat serius padahal sedang bermain pada mode permainan santai (classic) dan Brandon melontarkan beberapa jenis <i>Trash talking</i> yang ditujukan untuk lawaannya yaitu jenis <i>Trash talking</i> menggunakan nama</p>	<p>Melalui dialog ini pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan Brandon terhadap keadaan atau kondisi permainan karena tidak bisa leluasa mencoba atau mempelajari hero baru. Dalam hal ini pesan tersirat (latent) termasuk dalam indikator kekecewaan.</p>

<p>GB GB segala, main lah pake otak sedikit cok! Ini classic anjing... Aduh guys.. mumet pala gue langsung..</p>	<p>hewan, kata benda, dan kata sifat. Dalam dialog ini pesan yang terlihat (manifest) termasuk dalam indikator tidak menerima keadaan.</p>	
--	--	--

Video Menit Ke 4:55 – 5:10



Gambar 4.5 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 4

Pada bagian ini dimana kondisi brandon dan teman satu teamnya hendak memulai pertarungan dengan team lawan. Dan mulai mendominasi pertarungan

Tabel 4.4 Dialog 4

Dailog 4	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
<p>Santai.. pelan – pelan.. (teman brandon memberikan sinyal serang) Serang.. serang.. gimana caranya gue nyerang tai !? Santai.. santai... Sekarang bantai!!! Uh gila musuhnya mati gabisa deketin gue dong guys karena ulti melissa!!!</p>	<p>Melalui dialog ini bisa dipahami Brandon kent dan teman temannya memenangkan pertarungan dan mengalahkan salah satu musuhnya. Tidak luput dengan <i>Trash talking</i>nya, Brandon Kent mengucapkan beberapa kata <i>Trash talking</i> menggunakan kata benda, kata kerja, dan kondisi seseorang. Dalam dialog ini pesan yang terlihat (manifest) termasuk dalam indikator mendominasi atau</p>	<p>Melalui dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah, memberitahu pemain <i>mobile legend</i> bagaimana cara bertarung dengan team yang baik dan benar dan memberi informasi tentang hero baru tersebut. Pesan ini termasuk indikator memotivasi.</p>

	mengalahkan pemain lain.	
--	--------------------------	--

Video Menit Ke 5:13 – 5:23



Gambar 4.6 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 5

Pada bagian ini kondisi dimana salah satu team lawan yang sama sama menggunakan hero Melissa seperti Brandon, melakukan kesalahan saat hendak menyerang team Brandon, lalu akhirnya dikalahkan dengan mudah oleh team Brandon.

Tabel 4.5 Dialog 5

Dailog 5	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
<p>Woi gila cok.. ini orang ngapain</p> <p>Buset dah maju sampe situ anjing anjing...</p> <p>Gue ini masih belum terlalu ngerti Melissa gue..</p> <p>Lu jangan aneh aneh maju sampe situ peler...</p>	<p>Pada dialog ini bisa dipahami Brandon Kent mengomentari musuhnya yang melakukan kesalahan ketika hendak menyerang teamnya dan melontarkan beberapa kata – kata <i>Trash talking</i> menggunakan nama hewan, sifat, dan anggota tubuh yang ditujukan kepada lawannya. Pesan ini termasuk kedalam indikator mendominasi dan mengalahkan pemain lain.</p>	<p>Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah, memberikan informasi kepada pemain lain supaya tidak melakukan tindakan yang gegabah ketika hendak menyerang musuh apalagi menggunakan hero yang belum sepenuhnya dikuasai. Pesan ini termasuk kedalam indikator memotivasi.</p>

Video Menit Ke 6:05 – 6:30



Gambar 4.7 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 6

Pada bagian ini dimana brandon kent frustrasi dengan keadaan teamnya karena tidak bisa bekerjasama dengan baik, dan yang memegang hero inti bernama lancelot dipergmainan ini tidak bisa menggunakan heronya dengan benar.

Tabel 4.6 Dialog 6

Dailog 6	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Semoga temen gue bisa diandalkan ya guys.. Cuman.. kayanya ngga bisa deh, soalnya yang megang lancelot aja gabisa main..	Pada dialog ini bisa dipahami Brandon kent frustrasi terhadap teman satu teamnya yang tidak bisa bermain dengan baik, dan yang paling	Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah rasa kekecewaan terhadap seseorang yang bermain dengan tidak baik dan

<p>Kayanya yang main lancelot itu orangnya cupu anjing.. anjing..</p> <p>Masa review hero aja gue kalah di classic..</p> <p>Temen gue ini gak bisa diandalkan...</p> <p>Karena dari tadi gue liat lancelotnya ini lancelot bodoh ya guys</p> <p>Dari tadi aja duitnya kaga nambah nambah anjing</p>	<p>membuat dia kesal adalah orang yang menggunakan hero inti tidak bisa menggunakan heronya dengan benar dan merugikan team.</p> <p>Hingga Brandon memaki temannya dengan menggunakan <i>Trash talking</i> kata hewan dan kata sifat. Pada pesan ini termasuk indikator kekecewaan dan tidak menerima keadaan.</p>	<p>tidak benar hingga menimbulkan persepsi buruk dari pemain lain.</p> <p>Pesan ini termasuk indikator kekecewaan.</p>
---	--	--

Video Menit Ke 7:20 – 7:48



Gambar 4.8 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 7

Pada bagian ini Brandon Kent percaya diri untuk menumbangkan musuhnya walaupun darah yang dimilikinya hanya tersisa sedikit karena Brandon Kent yakin teman yang ada didekatnya akan membantunya, tetapi yang terjadi Brandon Kent hanya dilihat saja tidak ada respon sama sekali dari temannya hingga akhirnya Brandon yang kalah.

Tabel 4.7 Dialog 7

Dailog 7	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
<p>Santai.. santai..</p> <p>Woi bantu gue laah florine!!!</p> <p>Astaga.. florinenya gaada otak, gue cuman diliatin doang gaada bantu sama sekali guys...</p> <p>Males gue tai!</p> <p>Kenapa si padahal gue udah mulai perang tapi malah diliatin doang ga dibantu sama sekali anjing.. anjing..</p>	<p>Pada dialog ini terlihat brandon kent merasa kesal karena ketika berperang melawan musuhnya brandon tidak dibantu oleh temannya, padahal teman satu teamnya berada didekat brandon. Hingga brandon lagi lagi memaki orang yang menggunakan hero florine dengan <i>Trash</i></p>	<p>Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan terhadap rekan satu team yang seharusnya bisa membantu tetapi tidak ada tindakan apapun hingga menimbulkan kesalah pahaman. Pesan ini termasuk kedalam indikator kekecewaan</p>

<p>Padahal gue bisa menang lawan musuhnya anjing.. anjing...</p>	<p><i>talking</i> kata hewan, kata sifat, dan kata benda. Pada pesan ini terdapat indikator tidak menerima keadaan.</p>	
--	---	--

Video Menit Ke 8:40 – 9:06



Gambar 4.9 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 8

Pada bagian ini Brandon Kent sedang melihat temannya yang menggunakan hero bernama zilong. dan disini Brandon lagi lagi dibuat kesal oleh cara bermain temannya yang tidak benar karena zilong terpancing untun mengejar musuh yang darahnya tinggal sedikit hingga membuatnya dikalahkan dengan mudahnya oleh 3 musuh sekaligus.

Tabel 4.8 Dialog 8

Dailog 8	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
<p>Astaga zilongnya cok aduh....</p> <p>Ditolol toloin musuh, anjing...</p> <p>Waduh guys ini pure kebantai semua temen gue, jamban jamban..</p> <p>Gue doang yang bisa ngegendong team ya guys ya..</p> <p>Males banget gue kaya gini, tai tai..</p> <p>Ini sama aja kaya gue main sendiri anjing</p> <p>Karena temen gue tuh gabisa di andalkan jadi pusing banget gue, tai...</p>	<p>Pada dialog ini bisa dipahami Brandon sedang mengeluh melihat permainan dari teman satu teamnya yang menggunakan hero Zilong, dimana cara bermainnya tidak berhati-hati dan sangat gegabah hingga membuat Brandon jengkel dan melontarkan kata kata <i>Trash talking</i> menggunakan kata sifat, kata hewan, dan kata benda. Pesan ini termasuk kedalam indikasi kekecewaan.</p>	<p>Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan terhadap seseorang yang bermain tidak benar hingga membuat teman satu teamnya dirugikan. Hal ini berpotensi membuat pemain lain tidak ada semangat untuk melanjutkan usahanya untuk memenangkan pertandingan. Pesan ini termasuk kedalam indikator kekecewaan.</p>

Video Menit Ke 9:44 – 9:50



Gambar 4.10 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 9

Di menit akhir video adalah puncak dari keputusan Brandon terhadap apa yang dia terima dalam permainan, disini Brandon hanya berniat ingin mencoba dan membedah hero baru tetapi pada videonya Brandon dibuat jengkel hingga melontarkan ucapan – ucapan *Trash talking*

Tabel 4.9 Dialog 9

Dailog 9	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Aduh ini gue mau review hero malah jadi gue maki maki gini anjing.. anjing..	Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Brandon sudah putus asa dengan kontennya yang	Pada dialog ini, pesan tersirat yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan

<p>Gajelas tai..</p>	<p>mereview hero baru karena dibuat jengkel oleh teamnya yang tidak bisa bermain dengan baik dan benar hingga membuatnya melontarkan kata kata <i>Trash talking</i> nama hewan dan kata benda. Pesan ini termasuk indikator tidak menerima keadaan.</p>	<p>pemain terhadap pemain lain yang membuatnya tidak nyaman selama didalam permainan. Pesan ini termasuk indikator kekecewaan.</p>
----------------------	---	--

Video Menit ke 9:52 – 10:40



Gambar 4.11 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 10

Pada bagian ini adalah bagian terakhir pada konten Brandon tentang mereview hero baru. Lagi lagi Brandon dibuat marah karena teman satu teamnya yang selalu kalah dalam pertarungan hingga akhirnya ke 4 temannya meminta untuk menyerah saja dalam pertandingan kali ini, hal ini membuat Brandon semakin marah karena butuh 4 orang untuk menyetujui opsi menyerah dan ke 4 anggota teamnya memilih setuju untuk menyerah dan team Brandon pun kalah.

Tabel 4.10 Dialog 10

Dailog 10	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Yaampun mati lagi temen gue astaga... (teman satu team Brandon meminta untuk menyetujui opsi Menyerah) Pala kau botak lah surrender... JANGAN SURREND!!!! JANGAN!!! WOY Aduh apa sii.. kenapa si..	Pada dialog ini bisa pahami Brandon mengalami kekalahan karena teman satu teamnya semua memilih untuk menyerah saja, hal ini membuat Brandon sangat marah dan memaki mereka ber 4 pada videonya menggunakan bentuk <i>Trash talking</i> keadaan	Pada dialog ini, pesan tersirat yang disampaikan adalah jangan pernah memiliki keinginan sepihak untuk menyerah selama didalam permainan, karena belum tentu keinginan kita sama dengan keinginan orang lain. Hal ini bisa membuat pihak lain

Jangan surrend bangsat!!	seseorang, kata sifat, kata	dirugikan. Pesan ini
Wah bangsat cok malah surrender!	benda, kata hewan, profesi, dan kata kerja.	termasuk indikator kekecewaan.
WOI! PUBLIK TOLOL!	Pesan ini termasuk	
PUBLIK TAI!!	indikator tidak	
Aduh anjing kenapa mereka malah surrend ya ampun	menerima keadaan.	
Mau nangis gue guys, ngentit ngentit...		
ADUH! Review apa si ini, haduh.. udah lah guys pokoknya melissa hero bagus.		

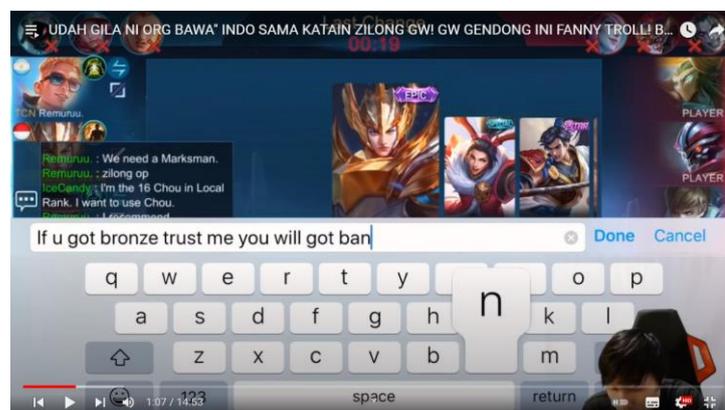
Konten Kedua Yang Berjudul “UDAH GILA NI ORG BAWA-BAWA INDO SAMA KATAIN ZILONG GW! GW GENDONG INI FANNY TROLL! BANTAI!”



Gambar 4.12 Cover Konten Brandon Kent 2

Pada konten game online *mobile legend* Brandon Kent kali ini merupakan sebuah konten gameplay menggunakan hero zilong. Pada konten ini terdapat kejadian yang tidak disangka dimana Brandon Kent diremehkan oleh pemain lain yang menggunakan bendera vietnam dikarenakan Brandon Kent memilih hero yang menurut pemain tersebut adalah hero lemah dan menuduh Brandon Kent tidak berniat main hanya ingin menjahili teamnya saja.

Video Menit Ke 0:45 – 1:10



Gambar 4.13 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 11

Pada bagian ini terlihat teman satu team brandon mengirim pesan kepada semuanya melalui fitur chat dan menanyakan mengapa menggunakan hero zilong dan meremehkan pemain indonesia dengan sebutan “indo troller” yang artinya pemain indonesia selalu melakukan tindakan negatif ketika bermain, lalu brandon pun membalas perkataan tersebut dengan beberapa perkataan pembelaan untuk meyakinkan bahwa dia tidak sedang bercanda dan ingin bermain dengan serius.

Tabel 4.11 Dialog 11

Dailog 11	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
(percakapan melalui fitur chat) Player A : <i>what? Troll? Indo Troller?</i> Terjemahan : apa? Bercanda? Indo bermain tidak serius? Brandon : <i>Wtf ? (what the fuck)</i> Terjemahan : apa apaan?	Pada dialog tersebut brandon kent diremehkan oleh pemain asing yang bukan berasal dari indonesia. Untuk memberikan kepastian bahwa Brandon tidak sedang bercanda, Brandon mengancam pemain tersebut jika permainannya buruk	Pada dialog tersebut, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah perasaan benci terhadap seorang pemain indonesia yang sebelumnya pernah bermain dengan orang tersebut tetapi cara bermainnya tidak benar, hingga berdampak

<p>Player A : <i>fck u not troll zilong?</i></p> <p>Terjemahan : persetan kamu, yakin zilong serius?</p> <p>Brandon : <i>Dont you know zilong meta? If u got bronze trust me you will got banned</i></p> <p>Terjemahan : apakah kamu tidak tau zilong itu meta? Jika kamu mendapatkan mendali perunggu, percayalah kamu akan dibanned.</p> <p>Player A : <i>lol (laugh out loud)</i></p> <p>Terjemahan : tertawa terbahak – bahak</p>	<p>maka pemain tersebut akan mendapatkan ganjarannya. Pada dialog ini terdapat beberapa kata <i>Trash talking</i> yang menggunakan kata sifat.</p> <p>Pesan ini termasuk indikator memprovokasi pemain lain.</p>	<p>kepada pemain lainnya. Pesan ini termasuk indikator tidak menerima keadaan.</p>
---	--	--

Video Menit Ke 1:11 – 1:20



Gambar 4.14 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 12

Pada bagian ini dimana sesaat sebelum mulainya pertandingan, disini Brandon sudah terpancing emosinya oleh teman satu teamnya yang meremehkannya waktu pemilihan hero.

Tabel 4.12 Dialog 12

Dailog 12	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
<p>Dasar tuh.. itu orang apa sih..</p> <p>Namanya Hlaing Min Htet, pasti tolol tuh dia anjing.. anjing</p>	<p>Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Brandon merasa geram terhadap ucapan dari salah satu pemain dari teamnya yang bukan</p>	<p>Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang diungkapkan adalah merendahkan pemain lain yang bukan berasal dari negaranya. Pesan ini</p>

<p>Bikin gue panas aja anjing..</p> <p>Kalau sekarang ada yang bilang pake zilong itu ngetroll pengen gue rатаin rasanya..</p>	<p>berasal dari indonesia.</p> <p>Brandon merasa terprovokasi oleh perkataan orang tersebut sehingga menimbulkan rasa amarah dan mengucapkan kata <i>Trash talking</i> kata hewan dan kata sifat. Pesan ini termasuk kedalam indikator terprovokasi.</p>	<p>termasuk dalam indikator memprovokasi.</p>
--	--	---

Video Menit ke 1:25 – 1:42



Gambar 4.15 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 13

Pada bagian ini dimana Brandon sudah memasuki pertandingan dan ternyata melihat orang yang merendahnya menggunakan hero bernama Fanny tidak bergerak sama sekali (AFK).

Tabel 4.13 Dialog 13

Dailog 13	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
<p>oh astaga.. fannynya afk cok.. the best lah mental orang tolol susah ya guys ya... kalau dasarnya udah mental orang tolol itu udah gabisa diapa apain anjing... sabar ya guys kita konsentrasi dulu kita harus gendong ini fanny tolol fanny tolol gini harus kita gendong.. pusing juga pala gue ini</p>	<p>Pada dialog ini bisa dipahami bahwa brandon sedang mengomentari teman satu teamnya yang menggunakan hero fanny tetapi hanya diam saja dimarkas ketika game sudah dimulai. Dan disini Brandon berinisiatif menggendong atau berusaha sendiri untuk teamnya dan tidak mengandalkan pemain yang menggunakan hero fanny. Pada dialog ini Brandon melontarkan</p>	<p>Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan terhadap teman satu team yang meninggalkan pertandingan atau tidak bermain dengan benar. Pesan ini termasuk indikator kekecewaan.</p>

	<p>kata <i>Trash talking</i> kata sifat, dan kata hewan.</p> <p>Pesan ini termasuk indikator memprovokasi.</p>	
--	--	--

Video Menit Ke 5:05 – 5:19



Gambar 4.16 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 14

Pada bagian ini Brandon sedang berusaha mengambil beberapa monster hutan dan bertemu dengan lawannya yang menggunakan hero granger. Lalu brandon dikalahkan oleh lawannya.

Tabel 4.14 Dialog 14

Dailog 14	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
<p>Aduh kok kena peluru yang terakhir ngentot... Aduh bangsat yang terakhir bisa kena cok AH TAI LAH PAKE ZILONG MALAH NGERTOL ANJING!</p>	<p>Pada dialog ini Brandon dikalahkan oleh lawannya yang menggunakan hero Granger dan disini dia melontarkan beberapa kata <i>Trash talking</i> kata kerja, profesi, kata benda, dan nama hewan. Pesan ini termasuk indikator tidak menerima keadaan.</p>	<p>Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan pada diri sendiri karena tidak bisa melewati serangan serangan dari lawan yang mengakibatkan dirinya mengalami kekalahan dalam bertarung, pesan ini termasuk indikator kekecewaan.</p>

Video Menit Ke 7:12



Gambar 4.17 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 15

Pada bagian ini Brandon selalu mendapatkan serangan yang tepat sasaran dari lawannya yang menggunakan hero granger hingga membuatnya kesal.

Tabel 4.15 Dialog 15

Dailog 15	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Wah ini bener bener granger ngentot ya cok.. Setiap ada gue dia langsung ulti anjing.. Sumpah ya kalau gue udah jadi lu gue incer lu	Pada dialog ini bisa dipahami Brandon merasa kesal karena mendapatkan serangan yang tepat sasaran dari lawannya yang menggunakan hero granger dan melontarkan beberapa kata <i>Trash talking</i> kata kerja, dan kata hewan. pesan ini termasuk indikator terprovokasi.	Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk emosi Brandon yang belum bisa mengalahkan musuhnya hingga membuat Brandon kesal. Pesan ini termasuk indikator kekecewaan.

Video Menit Ke 11:40 - 12:11



Gambar 4.18 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 16

Pada bagian ini Brandon menyemangati temannya yang menggunakan hero claudie untuk bisa menyelesaikan pertandingan karena temannya sudah memasuki bangunan utama milik lawan, jika bangunan utama milik lawan hancur maka kemenangan permainan milik team Brandon. Tetapi beberapa pasukan musuh muncul sehingga mengganggu pemain tersebut yang hendak menghancurkan bangunan utama lawan.

Tabel 4.16 Dialog 16

Dailog 16	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
ayoo.. ayoo.. bisa end.. push terus	Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Brandon sedang	Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah

<p>aduh bangsat.. ulti aja claude biar cepet tolol yaampun.. kenapa harus sayang ulti si anjing idiot.. aduh kenapa lu harus sayang ulti si itu bisa end harusnya yaampun tuhan.. aduh sayang banget cok.. dia kalau ulti bisa end cok tadi.</p>	<p>menyemangati dan memberi arahan yang benar agar temannya bisa menyelesaikan pertandingan. Tetapi diluar dugaan Brandon, temannya tidak melakukan seperti apa yang Brandon harapkan hingga membuat teamnya masih belum memenangkan pertandingan.hal ini membuat brandon kesal dan melontarkan beberapa kata <i>Trash talking</i> profesi, kata sifat, dan nama hewan. pesan ini termasuk indikator kekecewaan.</p>	<p>memberikan arahan yang benar kepada pemain lain agar bisa menyelesaikan pertandingan dengan cepat. Pesan ini termasuk indikator memotivasi.</p>
---	---	---

Video Menit Ke 14:05 – 14:41



Gambar 4.19 Gameplay *Mobile legend* Brandon Kent 17

Pada bagian ini Brandon dan teamnya berhasil memenangkan pertandingan dan melaporkan temannya yang menggunakan hero fanny karena bermain dengan tidak benar atau Troll dalam game, melalui fitur report.

Tabel 4.17 Dialog 17

Dailog 17	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
WOOO.. WE DID IT! I DONT NEED U FANNY! FUCK U MAN!	Pada dialog ini bisa dipahami Brandon merasa senang karena bisa memenangkan pertandingan walaupun	Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan brandon terhadap teman

HAHA! EAT THAT BITCH!	bertemu dengan teman satu team yang merugikan teamnya.	satu teamnya yang membuatnya harus berusaha dengan keras
Terjemahan : WOOO.. KITA MELAKUKANNYA!	Brandon juga melontarkan kata <i>Trash talking</i> kata sifat. Pesan ini termasuk indikator kekecewaan.	untuk memenangkan pertandingan. Pesan ini termasuk dalam indikator kekecewaan.
AKU TIDAK MEMBUTUHKANMU FANNY! PERSETAN DENGANMU! HAHA! RASAKAN ITU JALANG!	ini termasuk indikator mendominasi atau mengalahkan pemain lain.	

4.2 Analisis Data

Di dalam dua konten game online *mobile legend* ini, terdapat banyak sekali ungkapan – ungkapan *Trash talking* yang diucapkan oleh Brandon Kent selaku pembuat konten, yang sesuai dengan jenis *Trash talking* yang ditemukan yaitu : menggunakan nama hewan, menggunakan bagian tubuh manusia, menggunakan kata sifat, menggunakan kata benda, menggunakan kata kerja, keadaan seseorang, dan profesi dan indikator *Trash talking* yang ditemukan yaitu : tidak menerima keadaan, menantang pemain lain, memprovokasi pemain lain, terprovokasi pemain lain, mendominasi atau mengalahkan pemain lain, kekecewaan, dan memotivasi.

Akan tetapi pada dua konten game online *mobile legend* ini lebih banyak menggunakan jenis *Trash talking* nama hewan dan kata sifat, sedangkan indikator *Trash talking* lebih banyak menekankan pada indikator kekecewaan dan tidak menerima keadaan. Karena pada konten ini adalah konten Brandon bermain game online *mobile legend* bersama orang yang tidak dikenal dan sering terjadi kejadian yang tidak sesuai harapan ataupun kejadian yang tidak menyenangkan.

Pada konten pertama Brandon Kent bermain untuk membedah atau mencoba hero baru dengan tujuan bisa memberikan informasi kepada para penontonnya. Tetapi disini Brandon dibuat emosi karena faktor teamnya yang tidak bisa diandalkan dan juga Brandon baru saja ingin mempelajari hero baru tersebut. Hingga akhirnya teamnya mengalami kekalahan karena menyerah secara sepihak sebelum permainannya berakhir karena kekalahan yang mutlak.

Pada konten kedua Brandon Kent sudah emosi karena pada saat pemilihan hero, teman satu teamnya meremehkan Brandon yang menggunakan hero zilong dan berasumsi bahwa pemain dari indonesia tidak pernah bermain dengan serius. Brandon pun membalas perkataan orang itu dengan ancaman jika permainannya buruk pemain tersebut akan mendapatkan larangan bermain atau dibanned. Beberapa saat sebelum memasuki permainan Brandon pun melihat ternyata orang yang meremehkannya bukanlah orang Indonesia melainkan orang Vietnam karena menggunakan bendera Vietnam. Dari awal permainan hingga pertengahan permainan, Brandon dibuat pusing karena tindakan dari pemain vietnam tersebut yang dengan sengaja bermain tidak benar. Tetapi dimenit – menit akhir pertandingan Brandon berhasil memenangkan pertandingan dan membuktikan

bahwa Brandon tidak seperti perkiraan orang tersebut tetapi orang tersebut yang sangat membuat team Brandon merasa dirugikan hingga Brandon harus berusaha semaksimal mungkin untuk memenangkan pertandingan tersebut.

Melalui penjelasan tentang isi konten dan dialog yang terdapat pada rangkaian isi konten game online pada akun youtube Brandon Kent maka dapat dikelompokkan sebagai berikut :

Tabel 4.18 Jenis *Trash talking*

No.	Jenis <i>Trash talking</i>	Dialog 1 - 17	
		Dialog	Jumlah
1.	Kata Hewan	3,5,6,7,8,9,10,12,13,14,15,16	12
2.	Bagian Tubuh	5	1
3.	Kata Sifat	2,3,5,6,7,8,10,11,12,13,16,17	12
4.	Kata Benda	3,4,7,8,9,10,14	7
5.	Kata Kerja	1,4,10,14,15	5
6	Keadaan Seseorang	1,4,10	3
7	Profesi	14,16	2
Total			42

Berdasarkan data temuan penelitian yang disajikan dalam tabel di atas, terlihat bahwa terdapat 7 jenis *Trash talking* yang ada pada konten tersebut. Terdapat *trash talking* menggunakan nama hewan yaitu anjing dan babi, anjing dan babi merupakan nama hewan yang biasanya digunakan sebagai umpatan dikalangan masyarakat Indonesia. Umumnya kata anjing dan babi adalah kata yang wajar jika diucapkan ketika sedang melihat hewan tersebut, namun hal ini bisa dibilang

umpatan jika diucapkan kepada orang – orang dengan menggunakan intonasi nada tinggi pada penyebutannya.

Trash talking menggunakan bagian tubuh yang terdapat pada konten tersebut adalah kata peler. Kata peler umumnya adalah organ pada kelamin pria. Kata tersebut dijadikan umpatan karena, kata tersebut bukanlah kata yang pantas jika diungkapkan didepan umum ataupun ditujukan kepada seseorang.

Trash talking menggunakan kata sifat yang terdapat pada konten tersebut adalah kata bego, tolol, goblok, idiot dan gila. Bego,tolol,goblok, dan idiot sebenarnya memiliki makna yang sama yaitu bodoh, namun kata – kata tersebut lebih kasar dari kata bodoh. Sedangkan gila adalah gangguan jiwa yang parah.

Trash talking menggunakan kata benda yang terdapat pada konten tersebut adalah kata tai. Tai,tahi, dan berak sebenarnya adalah bentuk kata yang lebih kasar dari kotoran.

Trash talking menggunakan kata kerja yang terdapat pada konten tersebut adalah kata sodo dan ngentot. Kata tersebut merupakan bentuk kata kasar dari bersetubuh. Hal ini tidak wajar jika diucapkan didepan umum.

Trash talking menggunakan keadaan seseorang yang terdapat pada konten tersebut adalah kata jablay dan botak. Jablay memiliki arti seseorang yang haus akan kasih sayang, biasanya kata jablay digunakan oleh sebagian orang untuk seseorang yang bekerja sebagai pekerja seks komersial (PSK). Sedangkan kata botak adalah keadaan seseorang yang tidak memiliki rambut.

Trash talking menggunakan profesi yang terdapat pada konten tersebut adalah kata bangsat dan bajingan. Kata tersebut merupakan kata untuk seseorang yang melakukan pekerjaan negatif seperti mencuri.

Tabel 4.19 Indikator *Trash talking*

No.	Indikator	Pesan yang terlihat (manifest) dan Pesan yang tersirat (latent)	
		Dialog	Jumlah
1.	Tidak Menerima Keadaan	3,6,7,9,10,11,14	7
2.	Menantang pemain lain	-	0
3.	Memprovokasi Pemain Lain	11,12,13	3
4.	Terprovokasi Pemain Lain	12,15	2
5.	Mendominasi atau mengalahkan pemain lain	4,5,17	3
6.	kekecewaan	1,2,3,6,7,8,9,10,13,14,15,16,17	13
7.	memotivasi	2,4,5,16	4
Total			32

Berdasarkan data temuan penelitian yang disajikan dalam tabel di atas, terdapat 6 indikator *Trash talking* yang ada pada konten tersebut. Indikator tidak menerima keadaan yang terdapat pada konten tersebut adalah tidak menerima

kekalahan oleh pihak lawan, tidak menerima teman satu teamnya karena alasan tertentu, dan tindakan pemain yang gegabah.

Memprovokasi pemain lain, dalam hal ini indikator memprovokasi pemain lain yang terdapat pada konten tersebut adalah membuat pemain lain marah ataupun kesal dengan cara merendahkan lawan ataupun teman satu team.

Indikator terprovokasi pemain lain yang terdapat pada konten tersebut adalah tindakan yang dipicu oleh rasa amarah karena mendapatkan perlakuan yang tidak pantas ataupun yang tidak menyenangkan dari pihak lawan ataupun teman satu team.

Indikator mendominasi ataupun mengalahkan pemain lain yang terdapat pada konten tersebut antara lain karena merasa angkuh atau sombong bisa memenangkan pertarungan antar pemain ataupun memenangkan pertandingan.

Indikator kekecewaan yang terdapat pada konten tersebut antara lain karena melihat teman satu team yang bermain tidak benar, tidak mendapatkan hasil permainan yang sesuai dengan harapan, dan dikalahkan pihak lawan.

Indikator memotivasi yang terdapat pada konten tersebut antara lain memiliki tujuan untuk membangkitkan rasa semangat ataupun memberikan cara bermain yang baik dan benar supaya tidak terjadi kesalahan yang sama didalam permainan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan pada bab IV dapat ditarik kesimpulan bahwa konten game online *mobile legend* di akun youtube Brandon Kent memiliki banyak sekali unsur *Trash talking* pada kontennya yang diucapkan langsung oleh Brandon Kent melalui dialog – dialog sepanjang permainan game *mobile legend*. Tindakan *trash talking* tersebut terjadi dikarenakan beberapa faktor yaitu karena kebiasaan Brandon secara spontan melontarkan kata kata *Trash talking* dalam membuat kontennya serta sebagai daya tarik dan ciri khas Brandon dalam membuat konten, dan karena faktor di dalam permainan yang membuat Brandon meluapkan emosinya dengan cara berbicara kasar atau mengumpat.

Kata *trash talking* yang sering kali muncul pada konten tersebut adalah kata hewan, dan kata sifat. Kedua jenis *Trash talking* tersebut merupakan perkataan yang sering digunakan dalam dunia game online dengan tujuan untuk memaki atau merendahkan lawan bermain ataupun teman satu team. Kata hewan yang digunakan adalah anjing, monyet, dan babi karena ketiga hewan tersebut memiliki ciri buruk dan banyak hal negatif dari hewan inilah kemudian menjadi sebuah kata umpatan yang sering digunakan oleh masyarakat indonesia. Sedangkan kata sifat digunakan karena kondisi seseorang yang bermain dengan tidak benar sehingga membuat orang – orang merendahkan pemain tersebut dengan sebutan tolol, bodoh, goblok, dan idiot.

5.2 Saran

Berdasarkan dari pembahasan dan hasil analisis pada konten game online *mobile legend* di akun youtube Brandon kent, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Melihat semakin banyak para youtuber ataupun pembuat konten yang memiliki konsep tentang game online. Diharapkan bisa memberikan batasan usia pada konten – kontennya yang mengandung unsur *Trash talking* ataupun hal dewasa.
2. Melihat dari tahun ke tahun semakin banyaknya pengguna Youtube dan kebanyakan dari mereka adalah penikmat konten game online dari kalangan anak kecil. Diharapkan kepada para pembuat konten tersebut memilih bahasa ataupun perkataan yang baik agar tidak ditiru oleh para penggemarnya ataupun penontonnya yang masih dibawah umur.
3. Bagi masyarakat diharapkan untuk memilih atau membatasi diri terhadap hal hal yang disajikan oleh youtube. Jika itu hal yang positif maka hal tersebut baik untuk ditiru, tetapi jika terdapat hal yang negatif sebaiknya jangan ditiru.
4. Bagi orang tua yang memberikan keleluasaan anaknya yang masih dibawah umur menggunakan gadget, diharapkan selalu memantau kegiatan anaknya selama menggunakan gadget. Karena pengaruh dari gadget sangatlah besar terhadap perkembangan anak.
5. Bagi pemain game online *mobile legend*, diharapkan lebih bisa menjaga perkataan dan tindakan, agar bisa menjadikan game online ini sebagai

wadah hiburan bukan wadah untuk meluapkan emosi dan ajang saling membenci.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Effendy, Onong Uchjana.2002. *Komunikasi; Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Eriyanto. 2011. *AnalisisIsi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Krippendorff, Klaus.2006. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Edisi ke-2 Thousand Oaks: Sage Publications.

Rollings, Andrew; Ernest Adams (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.

Samuel Henry (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumber Jurnal

Fauzan, Latif Ahmad. (2019). *Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile legends: Bang Bang)*. Tesis Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada.

Funk, J. (2013, September 2). *MOBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming's biggest, most impenetrable genre*.

Moh. Adli Ahdiyat. 2020. "Kekerasan Verbal di Konten Youtube Indonesia Dalam Perspektif Kultivasi Pascasarjana Universitas Indonesia Jalan Salemba"

Ettisal : Journal Of Communication. Vol. 5, No.2, December 2020 : 212-224.

Muhammad Rais Almajid. 2019. "Tindak Verbal Abuse dalam Permainan *Mobile legend* di Indonesia: Kajian Sociolinguistik" Skripsi Fakultas Adab dan Bahasa , Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

Nurul Warits Marinsa Putri. 2020. "Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku *Trash talking* Pada Remaja" Jurnal Psikologi Malahayati. Volume 2. No.2. September 2020: 72-85.

Sianipar, Aritas Puica. (2013). Vol 2, No 3 (2013). PEMANFAATAN YOUTUBE DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification.

Supriadi. 2020. "Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan *Mobile legend* dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain *Mobile legend*". Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sahid Jakarta.

Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issuesfor adolescents".The American Journal of Family Therapy. 37: 355-372.

Sumber Internet

DataIndonesia.id (2022). Pengguna Youtube Indonesia Terbesar Ketiga di Dunia pada 2022. <https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-youtube-indonesia-terbesar-ketiga-di-dunia-pada-2022>. (diakses 23 Mei 2022)

<https://katadata.co.id/Safrezi/Digital/61571f8cc46f2/Game-Nomor-1-Di-Indonesia-Dengan-Pengunduh-Terbanyak-Di-Playstore> , Diakses Pada Tanggal 11 Februari 2022

<https://www.murdockcruz.com/2017/10/02/trash-talking-dalam-dunia-gaming-apa-sih-maksudnya/#.Ygvibt9by00> , Diakses Pada Tanggal 11 Februari 2022