

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

Dini Wahdiyati¹ dan Reyvianto Dwi Putra²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Jakarta, Indonesia¹ dan ²

Email: diniwahdiyati@uhamka.ac.id¹, dan reyviantodwi@gmail.com²

Abstrak

Dewasa ini Youtube mampu menjadi substitusi televisi karena kontennya yang variatif dan menghibur. Salah satu konten yang banyak ditonton adalah ulasan *video game online*. Tayangan ini di *update* oleh pecinta *gaming*. Biasanya tayangan ini konsen pada *game* tertentu dan mencoba mengulas hal-hal terkait *game* tersebut. Misalnya tips cara memainkannya, membagi informasi tentang profil karakter hero, pengalaman sensasi memainkan *hero* sebagai karakter tertentu dan masih banyak yang lainnya. Tidak heran konten terkait *gaming* juga banyak ditonton oleh anak-anak. Sayangnya tayangan ini banyak berisi perkataan kotor, umpatan dan kata tak senonoh yang kerap kali diucapkan. Hal ini terjadi pada sepanjang tayangan berlangsung tanpa disadari ketika mengakses anak bertubi-tubi diterpa kekerasan verbal dari konten yang juga sangat mudah untuk ditiru. Terlebih kini banyak anak bercita-cita menjadi *youtuber gaming* sehingga tayangan-tayangan seperti ini sangat potensial menjadi *role model* mereka. Penelitian ini mengkaji kekerasan verbal yang muncul dalam ulasan *video game* Minecraft dan Mobile Legend pada akun Miuveox dan BrandonKent Everything di Youtube. Masalah penelitian ini akan ditilik menggunakan paradigma konstruktivisme, pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi kualitatif serta jenis penelitian deksriptif agar dapat menelaah masalah penelitian secara detail. Selain itu penelitian ini juga menggunakan teori komunikasi verbal dan berbagai konsep yang relevan untuk digunakan sebagai alat bedah terkait kekerasan verbal sebagai masalah penelitian. Hasil penelitian menemukan kekerasan verbal di dalam video Miuveox dan *BrandonKent Everything* sarat dengan perkataan kotor berupa, umpatan dan kata tidak senonoh untuk mengekspresikan kekesalan, kekaguman dan kesenangan. Selain itu ditemukan faktor-faktor yang melatarbelakangi kekerasan verbal dalam konten *gaming* ini adalah faktor lingkungan yang membentuk kepribadian pembuat konten serta kepentingan ekonomi yakni upaya meraup keuntungan sebanyak-banyaknya bagi pembuat konten. Kekerasan verbal di dalam konten ulasan permainan Minecraft dan Mobile legend dalam akun Miuveox dan BrandonKent Everything berupa umpatan dan makian dari ungkapan perasaan yang menekan saat melakukan permainan. Faktor-faktor yang melatarbelakangi adanya ucapan kata-kata kasar dan tidak senonoh dalam konten ulasan permainan *online* tersebut adalah faktor lingkungan dari pergaulan yang akhirnya membentuk

Kekerasan Verbal dalam Konten *Gaming* di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legend* pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything)

kebiasaan berkata kotor, kasar dan tidak senonoh serta orientasi ekonomis yakni untuk mendapatkan keuntungan maksimal dari publikasi konten ulasan permainan online tersebut dengan mengejar iklan dan kuantitas penonton.

Kata kunci: Kekerasan Verbal; Ulasan *Game Online*; *Minecraft*; *Mobile Legend*; Youtube; Miuveox; *BrandonKent Everything*

Abstract

*Today Youtube is able to become a television substitution because of its varied and entertaining content. One of the content that many watch is online video game reviews. This show was updated by gaming lovers. Usually this question is consensual on certain games and try to review things related to the game. For example tips on how to play it, share information about the profile of the hero character, experience the sensation of playing the hero as a certain character and many others. No wonder gaming-related content is also widely watched by children. Unfortunately, this show contains many dirty words, swear words and profanities that are often said. This happens throughout the show goes unnoticed when accessing children who are exposed to verbal violence from content that is also very easy to imitate. Moreover, now many children aspire to become youtuber gaming so that shows like this are very potential to be their role models. The study examined verbal abuse that appeared in video game reviews of *Minecraft* and *Mobile Legend* on Miuveox and BrandonKent Everything's YouTube accounts. This research problem will be examined using the paradigm of constukivism, qualitative approach with qualitative content analysis methods and types of desriptive research in order to study research problems in detail. The study also used verbal communication theory and various relevant concepts to be used as surgical tools related to verbal violence as a research problem. The results found verbal abuse in Miuveox and BrandonKent Everything videos was laden with profanity, swearing and profanity to express annoyance, admiration, and pleasure. In addition, it was found that the factors behind this are environmental factors that shape the personality of content creators as well as economic interests , namely efforts to reap as much profit as possible for gaming content creators. Conclusion , verbal violence in *Minecraft* and *Mobile legend* game review content in Miuveox and BrandonKent Everything accounts is in the form of swearing and swearing from expressions of pressing feelings while playing the game. The factors behind the utterances of rude and obscene words in the online are environmental factors from association which eventually form the habit of saying dirty, rude and indecent words as well as an economic orientation, namely to get the maximum benefit from publishing online game review content. by pursuing advertising and audience quantity.*

Keywords: *Verbal Violence; Online Game Reviews; Minecraft; Mobile Legend; Youtube; Miuveox; BrandonKent Everything*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi yang semakin dinamis berimplikasi pada munculnya banyak produk teknologi baru (Yuliani et al., 2020). Jika dahulu teknologi

komunikasi berupa *hardware* atau perangkat keras yang merujuk pada alat (kebendaan) kini teknologi komunikasi juga berbentuk *software* atau perangkat lunak (Barkatullah, 2019). Teknologi komunikasi perangkat lunak kini sangat mendominasi (Simarmata et al., 2021) dan menyebabkan banyak perubahan di masyarakat misalnya kebiasaan belanja, kini beralih ke *marketplace* begitu juga dengan mendengarkan radio atau menonton tayangan kini juga beralih ke perangkat lunak yang dikenal dengan *streaming*.

Perkembangan media baru tidak terbendung hal ini juga menyebabkan bertransformasinya beberapa media konvensional menjadi media online seperti televisi dan radio tadi. Lambat laun televisi tidak lagi menjadi primadona bahkan aktivitas menonton kita tersubstitusi dengan hadirnya Youtube (Lubis, 2018). Kemunculan Youtube menjadi hiburan baru khususnya bagi anak-anak (Mastanora, 2020). Kini anak-anak lebih menyukai menonton tayangan kesukaannya melalui Youtube. Tayangan yang banyak ditonton anak-anak salah satunya adalah konten ulasan games .

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

Permainan online adalah permainan yang dimainkan secara berjejaring dengan mengandalkan sambungan internet. (Anggraeni, 2017) Dengan bermain online seseorang bisa berpartner dengan siapapun dimanapun dalam memainkan permainan tersebut. Permainan online ini semakin menarik karena juga berupa permainan petualangan yang sangat panjang.

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

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

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

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

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

Metode Penelitian

Penelitian ini didesain dengan menggunakan paradigma konstruktivis, pendekatan kualitatif, jenis penelitian deskriptif serta menerapkan metode analisis isi sehingga peneliti dapat dengan leluasa dalam melakukan analisis konten tersebut karena dalam

penelitian dengan desain tersebut peneliti dapat memasukkan subjektivitas berupa nilai-nilai peneliti sebagai bagian dari kognisi sosial yang dapat termanifestasi dalam interpretasi terhadap data dan hasil analisis data penelitian.

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

Hasil dan Pembahasan

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

Tabel 1. Hasil Analisis Tabel

No	<i>Maincraft</i> (<i>Miuveox</i>)		<i>Mobile Legend</i> (<i>Brandonkent Everything</i>)	
	Temuan	Analisis	Temuan	Analisis
1	“Goblok lo, udah namanya deket kenapa <i>digituin si</i> ”	Goblok artinya bodoh, tidak dapat melakukan apa-apa. Dalam kalimat tersebut, kata “Goblok” merupakan makian, karena dalam video tersebut Miu kesal pada temannya yang dianggap tidak becus dalam memainkan <i>Game Minecraft</i> .	“Goblok.. goblok”	Goblok berarti bodoh. Situasi dalam konten tersebut si pemain mengumpat pemain lain yang tidak mampu mensupport dan mengcover pertahanan dalam <i>war</i> (istilah pertarungan) dalam permainan ini.
2	”Ini TNT siapa sih, <i>bego</i> dah <i>pengen gue bacok.</i> ”	Dalam video ini, terdapat kata kasar, yaitu kata <i>Bego</i> . “ <i>Bego</i> ” memiliki arti, sangat bodoh; tolol, contohnya ‘ia selalu berlagak <i>bego</i> , pura-pura tidak mengerti. Dalam video tersebut <i>bego</i> bukan makian untuk seseorang, melainkan umpatan yang dilontarkan oleh Miu, karena kesalan pada diri sendiri. Selain itu ungkapan kekesalan dengan kata <i>pengen gue bacok</i> adalah bentuk kekerasan berupa pengungkapan kekesalan dan perasaan dengan pengandaian ingin <i>membacok</i> yakni mengarah pada upaya melakukan kekerasan dengan senjata tajam.	“Kampret.. kampret”	Kampret: sejenis hewan nokturnal/kalelawar/kalong. Nama hewan ini sering dijadikan kata kototasi umpatan yang bermakna sial/sialan. Biasanya diucapkan seseorang ketika tidak mendapatkan yang diinginkan atau tujuan yang diinginkan tidak tercapai.
3	“aduh mati dong, aduh <i>ngepet guys</i> ”	Dalam video ini terdapat kata umpatan yaitu <i>Ngepet</i> . <i>Ngepet</i> adalah suatu ungkapan yang menjerumus ke hewan yaitu Babi. <i>Ngepet</i> adalah aktivitas negatif. Makna konotatif <i>ngepet</i> mengacu pada mitos orang yang memelihara setan untuk mencuri uang orang lain. Di sini <i>ngepet</i> lebih diartikan seperti penggunaan kata Babi. Dengan mengatakan babi, berarti menyamakan manusia dengan hewan. Dari	“Anjir”	Kata Anjir awalnya berasal dari kata Anjing yakni nama hewan. Nama hewan memang kerap kali digunakan untuk memaki dan mengumpat. Namun kata Anjir kini juga berubah karena dapat juga bermakna pujian atau ungkapan kekaguman seseorang kepada lawan komunikasinya. Dalam konten ini makna kata anjir digunakan keduanya. Namun demikian konotasi kata ini tetap tidak positif.

		kalimat di atas termasuk kalimat umpatan karena di situ Miu mengungkapkan kekesalannya terhadap diri sendiri.	
4	“ini juga skin google what the fuck”	<p>Kata <i>fuck</i> merupakan kalimat umpatan dalam bahasa Inggris. Miu mengungkapkan kekesalannya pada diri sendiri. Kata <i>fuck</i> dalam bahasa Indonesia artinya yaitu bersetubuh.</p> <p>Kata ini biasanya digunakan oleh orang-orang luar negeri untuk meluapkan emosinya kepada lawan tutur sambil mengacungkan jari tengah sebagai tanda kemarahan mereka.</p> <p>Kata umpatan <i>fuck</i> [fʌck] ini dipakai penutur saat merasa tersinggung pada lawan bicara atas perbuatannya.</p>	<p>Gua: saya Gampar: tampar, memukul wajah dengan telapak tangan “Gua gampar juga lo” merupakan respon yang terlontar dari BrandonKent Everything sebagai pemain kepada lawan mainnya karena kesal dan dianggap tidak dapat memenuhi ekspektasinya.</p>
5	“Bapak elo Carry Anjing”	<p>Dalam dialog ini Miu memaki lawannya. Artinya, mengatakan Ayah lawannya anjing. Suatu pernyataan yang mengandung kata-kata keji atau tidak pantas. Dengan mengatakan Anjing, berarti menyamakan Ayah temannya dengan hewan.</p> <p>Anjing artinya Anjing [anjing] merupakan binatang menyusui yang dipelihara oleh manusia sebagai binatang penjaga atau binatang untuk berburu (KBBI: 46).</p> <p>Anjing [anjing] dipilih sebagai kata umpatan, dikaitkan dengan sifat-sifat buruk yang dimiliki oleh hewan tersebut. Menurut agama Islam, anjing adalah hewan yang najis, bila kita tersentuh secara sengaja maupun tidak maka kita harus menyucikan diri agar bisa melakukan ibadah (khususnya shalat). Anjing memiliki taring yang tajam dan membahayakan tubuh bila mengkonsumsinya sebagai makanan.</p>	<p>Tolol: bodoh Tolol memiliki konotasi lebih rendah dai kata bodoh. Maknanya sama namun lebih kasar dari bodoh. Dalam konten ini tolol digunakan pemain untuk memaki lawan mainnya.</p>

Anjing [anjing] mempunyai sifat liar dan suka mengeluarkan air liur serta mengendus-endus sesuatu.

Anjing [anjing] juga memiliki penyakit yang mematikan yaitu rabies. Bila terkena gigitannya anjing [anjing] yang liar, maka manusia akan mengalami kejang-kejang dan demam tinggi. ciri buruk dan banyak hal negatif dari hewan inilah kemudian menginspirasi masyarakat untuk menggunakannya sebagai salah satu umpatan.

6	“Kamu ngapain anticore, mampus kau.	Mampus artinya mati, berasal dari kata dalam bahasa daerah Betawi yang tergolong kasar.	“Lo yang buta, tolol..tolol”	Tolol: bodoh Tolol memiliki konotasi lebih rendah dai kata bodoh. Maknanya sama namun lebih kasar dari bodoh. Dalam konten ini tolol digunakan pemain untuk memaki lawan mainnya.
7			“Bantai Cok”	Lo: kamu Buta: tidak melihat Tolol: bodoh Kalimat ini diucapkan sebagai respon pemain game yang mengomentari pemain lain yang dianggap tidak koperatif.
8			“Buset dah”	Buset dah: kata makian lembut untuk menyatakan umpatan, keheranan, dan sebagainya. Dalam konten ini kata buset dah digunakan untuk mengungkapkan keheranan.
9			“ <i>Sorry guys gw lagi terlalu ngaceng banget liat ini skin jadi kek orang tolol</i> ”	Sorry guys: ungkapan permohonan maaf Gw: saya Lagi: sedang Ngaceng banget: merujuk pada kondisi merasa sangat siap menyalurkan sesuatu. Kata “ngaceng” merujuk pada alat kelamin sehingga bermakna jorok karena diasosiasikan ke arah persenggamaan. Ungkapan tersebut diucapkan oleh pemain untuk mengungkapkan apa yang dirasakan
10			“Lo ga mau ikutan war? ikutlah tolol-tolol, ikutlah war tolol..idiot”	Lo: kamu Ga: tidak War: terlibat pertarungan dalam permainan Tolol: bodoh Idiot: tingkat kecerdasan yang sangat rendah/IQ lebih kurang bawah 25/daya pikir sangat lemah. Dalam cuplikan ini, kalimat tersebut diucapkan sebagai respon kekecewaan terhadap pemain lain yang tidak partisipatif sebagai tim atau menghindari peliknya permainan dengan menghindar terlibat dalam pertarungan permainan.

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

Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Kekerasan Verbal dalam Konten Ulasan Permainan *Online*

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

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

Mereka mengaku sulit untuk mengendalikan diri dalam berucap menurut pengakuan mereka selaku konten kreator, mereka membuat konten tersebut begitu saja saat bermain permainan ini, merekam dan mengunggahnya, tanpa persiapan khusus apa yang harus diungkapkan. Alasan ekonomi juga turut disebut Ade Gilang menurutnya; bahwa faktor ekonomi lah yang saat ini mungkin para kreator lebih mementingkan iklan yang ada dalam videonya, karena iklan itu ada dipengaruhi oleh jumlah penonton yang banyak dari tiap videonya. Kemudian agar membuat jumlah penonton banyak, kreator pun mengeluarkan kata-kata kotor yang menurut dia lucu dan menambah jumlah penonton mereka, berikut hasil petikan wawancaranya:

“Itu sih menurut orangnya sih, tergantung ciptornya sih, dia mengincar viewers nya sih dia mengincar anak kecil atau dewasa, kalau misalkan dia ngomong kasar buat menghina itu ga boleh si tapi kalau untuk mengekspresikan sih boleh

tapi jangan sering-sering juga ga baik juga dan jangan ditiru juga. Memang pada dasarnya ngomong kasar ya ga boleh. menurut saya sih ya, itu gimana dia nunjukin diri dia sendiri ada yang hanya di dunia dianya atau di internetnya saja beda dengan diluarnya. Kalau misalkan dia bertanggung jawab ya silahkan saja dia memakai kata kasar itu. balik kaya tadi membuat konten lucu dengan kata-kata kasar begitu orang akan terhibur dan menjadi betah dalam menonton videonya. menurut saya kata-kata kasar itu bisa menaikkan viewers dan ads sence atau iklan didalam videonya.

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

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

Selain kondisi *under control* seperti fakta yang telah terungkap pada pernyataan wawancara sebelumnya, juga terungkap terkait ketidaksengajaan berkata-kata kasar akibat respon spontan dari keasyikan bermain. Selain itu bicara dengan kata-kata kotor dan tidak senonoh menjadi nilai tambah konten untuk menarik penonton.

“Dia itu bodo amat gamau tau yang penting yang nonton banyak, iklan masuk ya berarti konten dia amankan seharusnya ga begitu dong. ini tuh bakal susah mereka akan tetap ngomong jorok, apalagi di kehidupan nyata mereka ngomong jorok juga pasti di kontennya ngomong jorok juga dong, karena di kita trennya begitu semakin ngomong jorok ya semakin ditonton, makin trending bro.”

Ironisnya konten kreator merasa terusik ketika Youtube memberlakukan batasan usia penonton konten. Menurut Ade:

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

Berdasarkan petikan-petikan hasil wawancara di atas terlihat jelas bahwa faktor yang melatarbelakangi konten kreator ulasan permainan *online* dalam berbicara kata-

kata kasar adalah faktor lingkungan dari pergaulan dan faktor ekonomi. Faktor lingkungan pergaulan adalah faktor yang sangat mempengaruhi mereka berbicara kata-kata kasar di konten ulasan permainan *online* mereka, mereka berpendapat bahwa sama saja jika bicara kasar di pertemanan sehari-hari dan di media seperti apa yang mereka lakukan dalam permainan. Ini menjadi permasalahan tersendiri bahwa benar jika mereka berbicara seandainya di pertemanan atau di pergaulan mereka itu dianggap sah-sah saja tetapi jika dilakukan melalui media Youtube yang memiliki dampak masif ini menjadikan ujaran kotor tidak sesederhana mengucapkannya terlebih konten ulasan *gaming* banyak diakses anak-anak.

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

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

Komunikasi Verbal dalam Ulasan Game *Minecraft* dan *Mobile Legend* di Youtube

Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik lisan atau tulis (Rustan & Subhan, 2018). Dalam teori komunikasi verbal terdapat beberapa tahap yang harus dirujuk agar dapat memahami komunikasi verbal sebagai kekerasan verbal (Bading & Unde, 2018), tahap-tahap ini disebutkan Larry L. Berker antara lain: Pertama, tahap penamaan atau labeling (Ajar & PPG Pendidikan Profesi Guru, 2010). Dalam konten ulasan permainan *online* tersebut baik Miuveox ataupun BrendonKent Everything sama-sama saling memanggil pemain lainnya dengan kata-kata kasar dan tidak pantas seperti tercatat dalam temuan penelitian yakni; “bego lo”, “tolol”, bahkan idiot. Latar belakang para konten kreator mengucapkan kata-kata tersebut juga karena ingin membuat kontennya lucu agar penontonnya senang dan bertahan dalam aktivitas menonton videonya itu sehingga tidak monoton. (Hidayatulloh, 2017)

Kemudian yang kedua adalah tahap interaksi, dari yang ditemukan bentuk penekanan dalam berbagi gagasan dan emosi dalam video tersebut juga bagian dari kekerasan verbal. Hal tersebut ditemukan dalam beberapa dialog seperti; “ini tnt siapa sih, bego dah pengen gue bacok” kalimat tersebut mengungkapkan kekesalan yang

berarti umpatan. Selain itu juga ditemukan dalam konten BrandonKent Everything seperti; “Sorry guys gw lagi terlalu ngaceng banget liat ini skin jadi kek orang tolo!” Pada satu sisi kalimat ini berisi permohonan maaf saat lenggah dalam permainan namun juga penggunaan kata yang menjadi masalah karena diksi yang digunakan yaitu; ngaceng banget. Kata “ngaceng” merujuk pada alat kelamin sehingga bermakna jorok karena diasosiasikan ke arah persenggamaan. Ini jelas pernyataan yang tidak senonoh, korban kekerasan verbal disakiti secara batin, mencederai harga diri korban dan terdengar menjijikan. Terlebih hal ini dilakukan dalam media jejaring yang menghubungkan banyak sekali orang dapat dikatakan implikasi dari pesan-pesan seperti ini negatifnya akan tersebar lebih massif berkali-kali lipat mengingat datya jangkau internet yang sangat luar biasa. Khususnya konten tersebut tentu bisa dilihat atau di akses oleh banyak orang di manapun dan kapanpun. Selain itu video tersebut banyak di tonton oleh anak-anak dibawah umur. Maka pengucapan kata-kata kasar dan tidak senonoh dalam video ulasan permainan tersebut tentulah sangat tidak tepat.

Kekerasan Verbal dalam video Game online Minecraft dan Mobile Legend

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, permainan *online* semakin diminati . Permainan *online* sudah sangat dekat dengan kehidupan masyarakat era kini tanpa pandang usia bahkan juga gender. Namun respon setiap orang ketika bermain permainan *online* memanglah berbeda – beda. Secara konseptual komunikasi verbal dalam hal ini dilakukan untuk menyatakan pikiran, maksud serta emosi yang ingin disampaikan oleh para pemainnya. Pemain permainan online di bawah alam sadarnya telah melakukan kekerasan verbal akibat tekanan emosi saat bermain. Seperti yang dibahas sebelumnya kekerasan verbal bahwa ‘Kekerasan emosional atau psikologis atau verbal tidak dapat menimbulkan akibat langsung tapi dampaknya dapat memutus-asakan apabila berlangsung berulang-ulang. Termasuk dalam kekerasan emosional ini adalah penggunaan kata-kata kasar, merendahkan, atau mencemooh (Suadah, 2005) Begitu pula yang diungkapkan I. Praptama Baryadi, kekerasan verbal terwujud dalam tindak tutur seperti memaki, membentak, mengancam, menghujat, mengejek, melecehkan, menjelekjelekan, mengusir, memfitnah, menyudutkan, mendiskriminasi, mengintimidasi, menakut-nakuti, memaksa, menghasut, membuat orang lain malu, menghina, dan lain sebagainya (Suparno, n.d. 2002)

Di luar alam sadarnya seseorang akan menggunakan bahasa kasar untuk melampiaskan emosi ketika kalah dalam bermain (Syuhud, 2014) atau mendapatkan lawan yang kurang kooperatif. Peneliti berusaha ingin menyampaikan bentuk-bentuk kekerasan verbal yang ditemukan dalam video *game online* ini berdasarkan teori mengenai kekerasan verbal seperti berikut:

- a. Memaki: seperti yang ditemukan dalam video tersebut mereka sengaja mengeluarkan kata-kata kasar (Inderasari, Achsani, & Lestari, 2019) atau kekerasan verbal untuk mengeluarkan perasaan marah mereka terhadap teman-temannya . Contoh: “kamu ngapain anticore, mampus kau” disini terlihat bagaimana cara Komunikasi verbal yang sangat tidak baik penyampaiannya. Dari kata mampus

itu termasuk golongan kekerasan verbal memaki karena di situ secara terang memaki lawan mainnya dengan kata mampus. Mampus bermakna mati, dapat diartikan dalam kalimat itu bahwa Miu menginginkan temanya mati.

- b. Umpatan adalah kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor untuk mengekspresikan kekesalannya terhadap diri sendiri (Arfiana, 2014). Di dalam video tersebut banyak sekali kata-kata umpatan yang termasuk golongan dari kekerasan verbal yaitu seperti Bego, Anjir Contohnya: ini TNT siapa deh? Bego deh pengen gue bacok” Komunikasi verbal dengan kalimat ini sungguh tidak pantas, kata bego termasuk bagian kata yang termasuk kekerasan verbal, karena kata bego digunakan sebagai umpatan untuk menyebut orang lain bodoh atau tidak berakal.

Merujuk pada konsep yang dikemukakan Hampton (Husma, 2012) kekerasan verbal di dalam video Miuveox dan *BrandonKent Everything* termasuk ke dalam kategori kekerasan verbal karena bermuatan:

- a. Menyerang atau menentang karena didalam videonya tersebut sesama pemain game saling menyerang satu sama lain dan mengeluarkan kata-kata kasar. misalnya dalam dialog Miu bilang “ayo mau kemana kau anticore, mampus kau” disini terdapat kalimat menyerang dengan kata-kata kasar pada pemain lainnya. (Maharsiwi, 2021).
- b. Kekerasan berbalut humor saat mereka saling bercanda dalam permainan online tersebut dalam berkomunikasi antar pemain, sayangnya dialog tersebut berupa tuduhan atau melempar kesalahan hingga ajakan membunuh seperti lelucon seperti yang ditemukan pada *BrandonKent Everything* yang dalam kontennya yang menyebut “Bantai Cok”. Dalam konten Miu juga ditemukan yakni saat menuduh pemain lainnya seperti dalam dialog kedua yakni “Ini tnt siapa sih, bego dah pengen gue bacok orangnya” di sini jelas masuk dalam kategori kekerasan verbal.
- c. Menghakimi dan mengkritik dalam dalam video Miuveox, kategori kekerasan verbal ini sangat sering diucapkan konten kreator sekaligus pemain permainan ini, contoh dalam dialog pertama Miu mengatakan “goblok dah lo, udah tau dekat kenapa digituin”, lalu dalam dialog ke enam “bapak kau, carry anjing”, upaya menghakimi dan mengkritik ini sangat sering diungkapkan oleh konten kreator permainan *online* pada umumnya. Begitupun yang ditemukan dalam konten *BrandonKent Everything* yang kerap kali menghakimi lawan main, atau pemain lainnya dengan sebutan “goblok”, “tolol” dan “idiot”. Selain itu juga penggunaan kata tidak senonoh dalam konten *BrandonKent Everything* yang seharusnya tidak diucapkan yakni kata berkonotasi ke arah cabul yang penggunaannya digunakan dalam konteks yang berbeda (syahwat bermain game) namun demikian ini dinilai tetap tidak etis apalagi dikaitkan dengan kelompok anak-anak sebagai kelompok yang banyak mengakses konten ini

tentunya implikasi ini tidak sesederhana yang dibayangkan mengingat massifnya media.

Gamers jurnalis Rivaldo Santosa juga menegaskan bahwa walaupun kekerasan verbal sudah menjadi hal yang lumrah dalam permainan online terutama permainan *Minecraft*, namun hal tersebut tetap tidak dibenarkan, karena permainan sebenarnya hanya permainan yang sejatinya hadir untuk menghibur bukan untuk saling menghina dan memaki satu sama lain yang seharusnya tidak perlu diucapkan secara verbal (Annisavitry, 2017), ia juga menandakan, sebagai *Gamers* seharusnya pemain permainan *Minecraft* menerapkan proses *gap keeping* sebagai kontrol pada dirinya sendiri agar permainan tersebut dapat memberi hiburan dan mampu menjadi informasi yang positif tidak sebaliknya (Semuel & Lianto, 2014).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis isi kualitatif kekerasan verbal dalam *Game Online Minecraft* dan *Mobile Legend* dalam video *youtube* Miuveox dan BrandonKent Everything, maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut: 1). Kekerasan verbal di dalam konten ulasan permainan *Minecraft* dan *Mobile legend* dalam akun Miuveox dan BrandonKent Everything berupa umpatan dan makian dari ungkapan perasaan yang menekan saat melakukan permainan. Umpatan adalah kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor untuk mengekspresikan kekesalan terhadap diri sendiri. Makian adalah mengeluarkan kata-kata kasar atau kekerasan verbal untuk meluapkan perasaan marah mereka terhadap orang lain (Zahara, Yulianti, & Pranawati, 2018), terdapat delapan kata-kata kotor mengandung unsur kekerasan verbal, seperti goblok, bego, tolol, anjing, *fuck*, mampus, anjir, ngepet, idiot. 2). Faktor-faktor yang melatarbelakangi adanya ucapan kata-kata kasar dan tidak senonoh dalam konten ulasan permainan *online* tersebut adalah faktor lingkungan dari pergaulan yang akhirnya membentuk kebiasaan berkata kotor, kasar dan tidak senonoh serta orientasi ekonomis yakni untuk mendapatkan keuntungan maksimal dari publikasi konten ulasan permainan online tersebut dengan mengejar iklan dan kuantitas penonton.

Bibliografi

- Ajar, Bahan, & PPG Pendidikan Profesi Guru. (2010). *Media pembelajaran anak usia dini*.
- Annisavitory, Yadinda. (2017). Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada remaja. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1).
- Arfiana, Sandita Nityas. (2014). *Kumpulan Cerpen Senyum Karyaminkarya Ahmad Tohari: Kajian Stilistikadan Nilai Pendidikan*.
- Bading, Basril, & Unde, Andi Alimuddin. (2018). Penerapan Prinsip-Prinsip Komunikasi Interpersonal Guru BK terhadap Tingkat Kenakalan Siswa. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 139–149.
- Barkatullah, Abdul Halim. (2019). *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia: sebagai pedoman dalam menghadapi era digital Bisnis e-commerce di Indonesia*. Nusamedia.
- Firmansyah, M. E. (n.d.). *Model & Implikasi Corporate Action Selama Pandemi Covid-19*.
- Inderasari, Elen, Achسانی, Ferdian, & Lestari, Bini. (2019). Bahasa Sarkasme Netizen dalam Komentar Akun Instagram “Lambe Turah.” *Semantik*, 8(1), 37–49.
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana. Prenada Group.
- Lubis, Muya Syaroh Iwanda. (2018). Pengaruh Tayangan Media Elektronik Terhadap Perilaku Menyimpangan Seorang Anak. *Network Media*, 1(2).
- Mastanora, Refika. (2020). Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(1), 47–57.
- Rustan, Edhy, & Subhan, Subhan. (2018). Komunikasi Verbal Anak Pesisir Usia 7-8 Tahun Pada Transaksi Penjualan Produk Kebudayaan Dengan Turis Mancanegara. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 12–28.
- Semuel, Hatane, & Lianto, Adi Suryanata. (2014). Analisis ewom, brand image, brand trust dan minat beli produk smartphone di Surabaya. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 8(2), 7–54.
- Simarmata, Janner, Manuhutu, Melda Agnes, Yendrianof, Devi, Iskandar, Akbar, Amin, Muhammad, Sinlae, Alfry Aristo J., Siregar, Muhammad Noor Hasan, Hazriani, Hazriani, Herlinah, Herlinah, & Sinambela, Marzuki. (2021). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Syuhud, A. Fatih. (2014). *Merajut Rumah Tangga Bahagia*. Pondok Pesantren Al-Khoirot.
- Zahara, Fidia Hanan, Yulianti, Debora Basaria, & Pranawati, Santy Yanuar. (2018). Penerapan group art therapy bagi anak-anak masa pertengahan yang memiliki kecenderungan agresi verbal. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(1), 97–107.