

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keadaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap masyarakat. Terutama sejak ditemukannya internet, yang menjadikannya semakin umum dan bahkan sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi media mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan komunikasi. Media sosial hanyalah salah satunya.

Media sosial merupakan inovasi yang relatif baru dalam alat komunikasi. Keberadaan media sosial menjadi bukti bagaimana teknologi internet berkembang. Kini kita bisa terhubung dengan siapa pun, termasuk mereka yang berada jauh, dengan lebih mudah berkat media sosial. Media sosial, juga dikenal sebagai jejaring sosial, hadir dalam berbagai bentuk dan tujuan. Ada beberapa platform media sosial yang populer dan banyak digunakan saat ini oleh pengguna masyarakat umum, antara lain Tumblr, Youtube, Facebook, Instagram, dan Twitter (Nabila, Sahira & Syarief, 2020: 159-167).

YouTube adalah platform media sosial dengan basis pengguna yang besar. YouTube merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya melihat video bahkan menyumbangkan film di YouTube. Ini dikembangkan pada tanggal 15 Februari 2005, oleh tiga mantan karyawan PayPal: Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Ada yang mungkin berpendapat bahwa YouTube adalah arsip video paling komprehensif dan terdiversifikasi yang tersedia secara online, atau mungkin yang paling populer (Akbar, 2018).

YouTube telah mengalami beberapa perubahan sejak diluncurkan untuk tumbuh menjadi komunitas berbagi video terbesar seperti saat ini. Kebanyakan orang di dunia sekarang mengunjungi situs web www.YouTube.com sebagai pengguna internet tujuan utama mereka untuk melihat dan mendistribusikan video melalui blog, email, perangkat seluler, dan situs web.

Pengaruh positif dan buruk mungkin terdapat di YouTube. Masyarakat dapat menemukan banyak informasi bermanfaat di YouTube. Orang-orang dapat menggunakan YouTube sebagai alat untuk mencari informasi dan meningkatkan pengetahuan mereka, dan hal ini memberikan dampak yang menguntungkan. Kekurangannya adalah jika digunakan untuk menonton film yang tidak pantas, yang mungkin mengubah perilaku jika kontennya tidak dapat diterima, maka itu negatif. Agresi verbal atau ucapan agresif merupakan suatu perubahan perilaku yang sering ditunjukkan oleh remaja saat ini (Toxic). Hal ini terjadi akibat adanya kekerasan verbal pada beberapa konten yang dapat diakses oleh pengguna segala usia (Putra & Patmaningrum, 2018). Salah satunya adalah konten game PUBG Mobile yang kini cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia dari segala usia, khususnya remaja. Mereka akan mencari YouTuber yang dapat memenuhi kebutuhan hiburannya dan sesuai dengan keinginannya tanpa mempertimbangkan siapa atau apa yang ada di kontennya, sehingga menimbulkan perasaan fanatik terhadap seorang Youtuber dan kemudian menirunya dengan harapan mendapatkan hiburan atau pengalaman baru saat bermain PUBG. permainan seluler. perkataan atau perbuatan YouTuber tanpa memahami alasan di balik akibat perbuatannya.

Menurut Selular.ID, “Tencent Games” merupakan pengembang game PUBG Mobile yang diluncurkan pada 9 Februari 2018. Dalam game battle royale ini, peserta akan bertarung setelah terjun payung di pulau berukuran 8 kali 8 kilometer. Selain melawan setiap pemain lain yang mereka temui dan menaklukkan medan pertempuran yang mengirim pemain ke area bermain yang semakin menyusut, pemain juga perlu menemukan dan memulihkan senjata, kendaraan, dan perbekalan mereka sendiri. Pemain dapat mengundang teman untuk berpartisipasi sebagai tim atau bermain sebagai pemain tunggal dalam game ini. Tim yang terdiri dari dua atau empat pemain juga bisa bermain. lebih dari 100 juta pengguna aktif setiap bulannya. Ini merupakan pencapaian terbesar untuk sebuah game yang dirilis kurang dari setahun yang lalu di Android dan iOS. PUBG Mobile memiliki kemampuan voice chat untuk anggota tim serta voice chat yang dapat didengar oleh semua pemain (Yuni Riadi, 2019).

gamers yang sembarangan menyalahgunakan alat komunikasi yang ada pada game PUBG mobile. Salah satu contoh penyalahgunaan alat komunikasi ini adalah pembicaraan sampah, yaitu ketika pemain game PUBG mobile mengatakan hal-hal yang menyinggung lawan dan rekan satu timnya.

Salah satu perilaku kebahasaan yang terjadi dalam komunitas game online adalah pembicaraan sampah. Ungkapan "gamer beracun" mengacu pada pemain yang terus-menerus terlibat dalam pembicaraan sampah dan gagal memahami bahwa tindakan mereka berdampak tidak hanya pada pengalaman bermain game mereka tetapi juga pada komunitas mereka dan di luar komunitas. Wacana beracun termasuk pembicaraan sampah. Perilaku beracun sering kali diartikan sebagai tindakan yang dengan sengaja membahayakan kenyamanan orang lain. Keracunan ini ditujukan kepada pemain ketika terjadi di lingkungan game. Pengguna beracun atau gamer adalah mereka yang mengganggu komunitas game hingga merugikan rekan-

rekannya. Dalam game mobile PlayerUnknown's Battlegrounds, terdapat banyak sekali jenis pemain atau pengguna beracun. Beberapa di antaranya adalah absen dari keyboard (AFK), menyalahkan rekan satu tim, mengintimidasi, sering tidak bisa bekerja sama, membunuh rekan satu tim, dan mengatakan hal-hal yang menyinggung. Karena dapat membuat pengguna lain merasa tidak nyaman saat bermain game, perilaku di atas dianggap sebagai indikasi pengguna yang beracun (Mustofa, 2018).

Kapten Zan adalah salah satu YouTuber yang melontarkan komentar meremehkan saat live streaming atau saat memposting materi ke platform. Kalau soal pembuatan materi atau melakukan live streaming, Kapten Zan punya identitas tersendiri. Ekspresi marahnya yang terus-menerus telah menjadi ciri khasnya, membuatnya mendapatkan popularitas dan kekaguman dari banyak orang. Selain sifat pemaahnya, Kapten Zan juga dikenal suka bicara sampah. YouTuber ini kerap menghina pemain lain, menjelek-jelekan pemain lain, mengejek, menyombongkan diri, dan mengolok-olok pemain lain, baik kepada rekan satu tim maupun lawan.

Gambar 1.1

Profil Youtube Kapten Zan



(Sumber : Youtube Kapten Zan)

Penelitian bertajuk “Analisis Konten Perbincangan Sampah di Konten Game Online Mobile Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG) di Akun Youtube Captain Zan” menarik minat peneliti karena alasan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginterpretasikan makna dari Trash Talk pada cuplikan game online PUBG Mobile channel YouTube Captain Zan.

1.2 Rumusan Masalah

Pertanyaan penelitiannya, “Bagaimana Bentuk Trash Talking pada Konten Game Online Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG) Mobile di Akun Youtube Captain Zan?” dirumuskan berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan.

1.3 Tujuan Penelitian

untuk mempelajari jenis bahasa sampah yang muncul di video YouTube Kapten Zan untuk game online seluler PUBG.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoritis

Kami hanya berhubungan dengan data dokumentasi yang ditangkap dengan jelas oleh indera manusia, dan kami mempunyai kesempatan untuk mempelajari materi game PUBG mobile sesuai kecepatan kami sendiri. Hal ini dimaksudkan agar temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, serta sebagai bahan pendidikan atau landasan untuk penyelidikan lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi titik awal bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan hal tersebut. Selain itu, diharapkan dapat memberikan pemahaman serta informasi dan manfaat kepada pembaca bagi media digital seperti apa

sampah yang ada di video-video channel YouTube Captain Zan termasuk game online PUBG mobile.

1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi, Hipotesis

1. Kerangka Berpikir

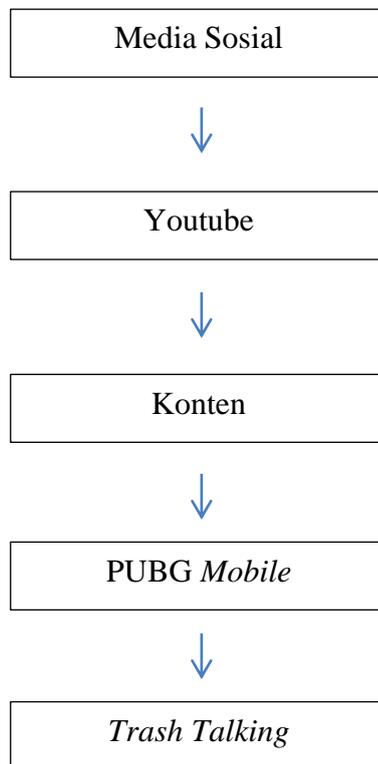
Setiap proyek studi memerlukan landasan atau titik awal yang tepat untuk membantu memusatkan perhatian pada masalah atau mencari solusi. Setiap proyek penelitian harus memasukkan kerangka berpikir untuk mendapatkan kejelasan sambil mengatasi tantangan. Konsep utama yang menguraikan sudut pandang yang akan dijadikan landasan kajian adalah kerangka kerja.

Penelitian ini menggunakan metodologi analisis konten. Dengan menganalisis berbagai bentuk komunikasi, termasuk buku teks, esai, surat kabar, novel, artikel majalah, musik, dan gambar iklan, analisis isi adalah teknik yang dapat digunakan akademisi untuk menyimpulkan informasi tentang perilaku manusia secara tidak langsung.

Dalam penelitian ini, data mengenai fenomena Trash Talking pada konten game online PUBG Mobile di channel YouTube Captain Zan dikaji. Saat ini masih minim kajian mengenai fenomena sampah, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi. Oleh karena itu, para peneliti tertarik dan tertantang dengan fenomena perburuan sampah ini dan ingin mempelajari lebih lanjut.

Penelitian ini menawarkan penjelasan menyeluruh tentang suatu masalah berdasarkan data yang saat ini tersedia untuk analisis, identifikasi, dan pemulihan data pembicaraan sampah yang diungkapkan Kapten Zan di saluran YouTube-nya saat memainkan game seluler Player Unknown's Battle Grounds (PUBG).

Bagan 1.1



2. Asumsi

Asumsi dasar penelitian yang dianggap benar oleh calon peneliti disebut asumsi. Premis penelitian ini adalah channel YouTube Captain Zan berisi tentang sampah yang berhubungan dengan game online PUBG mobile.

3. Hipotesis

Hipotesis adalah solusi jangka pendek terhadap pernyataan masalah suatu penelitian. Premis penelitiannya adalah saluran YouTube Kapten Zan, yang menampilkan cuplikan game online seluler PUBG, terlibat dalam pembicaraan sampah dengan meremehkan pemain lain, menindas, membual, dan mengejek.