

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Para sarjana memanfaatkan penelitian sebelumnya untuk memperluas cakupan dan menjaga reputasi mereka. Para sarjana memanfaatkan referensi atau publikasi ilmiah yang menampilkan peristiwa atau subjek serupa yang terkait dengan penelitian mereka.

1. Tesis Muhammad Bagus Rizkyanto, mahasiswa Universitas Sahit Jakarta yang berjudul “Penggunaan Kekerasan Verbal dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial di Kelompok Bermain Mobile Legend” (2020). Temuan studi ini menunjukkan bahwa para informan mempunyai pengalaman dan pengetahuan sebelumnya mengenai pelecehan verbal. Selain itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa agresi verbal pada game Mobile Legends mempengaruhi penggunaan kekerasan komunikasi verbal yang dilakukan oleh informan penelitian baik dalam game maupun situasi sosial. Penggunaan komunikasi verbal kekerasan yang dilakukan individu juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Hipotesis Gagasan interaksionalisme simbolik diterapkan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan.

2. Tesis Mahasiswa Universitas Gadjad Mada (UGM) Yogyakarta Latif Ahmad Fauzan dengan judul “Perilaku Toxic Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legend Bang Bang” (2019). Temuan studi ini mengungkapkan bahwa masing-masing informan menunjukkan perilaku yang berbeda dalam interaksi interpersonal dan kelompok ketika terlibat atau bereaksi terhadap perilaku beracun, termasuk berdiam diri atau offline selama permainan, menggunakan cheat, mengatakan hal-hal yang menyakitkan, dan melakukan hal-hal buruk. Ketika seorang informan sama sekali tidak mengenal aktor lain dalam suatu pertukaran komunikasi interpersonal maka stereotip dapat terbentuk, sedangkan atribusi dapat terbentuk ketika informan bermain dengan

orang yang dikenalnya. Hal ini dikarenakan pandangan informan terhadap perilaku merugikan pemain lain dibentuk oleh unsur-unsur pribadi seperti motivasi, pengalaman, dan kepribadian (karakter pemain). Meskipun hubungan antar informan terputus karena perilaku beracun yang muncul saat bermain dengan pemain yang tidak mereka kenal dengan baik, hubungan interpersonal antar pemain dikembangkan oleh kecocokan informan dengan pemain lain. Dalam penelitian ini, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan.

Calon peneliti melihat sejumlah persamaan dan kontras antara penelitian mereka dan dua judul referensi yang disebutkan di atas. Permasalahan yang ingin ditelusuri serupa dengan kedua sumber di atas, yang sama-sama membahas tentang pelecehan verbal atau pembicaraan sampah yang dilakukan oleh para pemain game internet. Kedua sumber tersebut berbeda karena sumber pertama menggunakan interaksionisme simbolik dan sumber kedua menggunakan teknik penelitian etnografi..

2.2 Media Sosial

2.2.1 Pengertian Media Sosial

Hakikat media sosial adalah kemanusiaan. Masyarakat awam yang berpikir, berdebat, mencari pasangan, bertukar pikiran, bekerja sama, dan menghasilkan karya seni serta mencari teman dan membentuk komunitas. Penggunaan media sosial pada hakikatnya membentuk siapa kita (Rulli Nasrullah, 2015: 11).

Dengan menggunakan uraian yang diberikan di atas sebagai panduan, penulis mendefinisikan media sosial sebagai setiap proses atau tindakan di mana seseorang menggunakan media untuk bertukar ide, berkreasi, berpikir, berdiskusi, mencari teman baru, dan berbagi informasi.

2.2.2 Ciri-Ciri Media Sosial

Banyak orang dari seluruh dunia telah memperoleh keuntungan dari banyaknya platform media sosial yang telah berkembang, karena platform tersebut memungkinkan komunikasi yang lebih mudah dan terjangkau dibandingkan menggunakan telepon. Mempercepat penyebaran pengetahuan adalah salah satu manfaat lebih lanjut dari situs jejaring sosial. Namun, media sosial juga mempunyai kelemahan, seperti menurunnya hubungan antarpribadi atau tatap muka, pengenalan materi yang sangat adiktif, dan masalah etika dan hukum yang disebabkan oleh konten yang melanggar hukum, moralitas, dan privasi.

Media sosial dapat dipecah menjadi enam kategori: Pertama, proyek kolaboratif online seperti Wikipedia, di mana siapa pun dapat mengedit, menambah, atau menghapus informasi apa pun di internet. Kedua, orang dapat dengan bebas mengekspresikan diri mereka di blog dan mikroblog di blog. ketiga, konten atau konten, di mana pengguna situs web ini bertukar konten multimedia satu sama lain, termasuk e-book, film, foto, gambar, dan lainnya, seperti Instagram dan YouTube, serta sentimen, pengalaman, pernyataan, dan bahkan kritik terhadap sesuatu. , seperti Twitter, Keempat, situs jejaring sosial-seperti Facebook, misalnya-tempat pengguna membuat informasi pribadi, grup, atau komunitas dan mengajukan izin untuk terhubung dan membagikannya dengan orang lain. Kelima adalah lingkungan permainan virtual di mana pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lain yang juga memiliki avatar dan dunia nyata menggunakan aplikasi 3D. Contohnya termasuk bermain game online. Keenam adalah virtual social space, yaitu pemanfaatan praktis dari lingkungan virtual yang memungkinkan pengguna tinggal di sana dan berinteraksi dengan pengguna lain (Makhmudah 2019: 31–33).

2.2.3 Fungsi Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa tujuan berikut:

1. Media sosial mengacu pada media yang dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan kontak sosial online dan manusia.
2. Media sosial telah berhasil mengubah cara media penyiaran berkomunikasi, dari satu lembaga media menjadi banyak khalayak (one-to-many), menjadi komunikasi dialogis di antara banyak khalayak (many to many).
3. Media sosial membantu mendemokratisasi informasi dan keahlian. mengubah masyarakat dari konsumen konten komunikasi menjadi pembuat pesan (Ambarita E, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, penulis berpendapat bahwa media sosial berfungsi sebagai alat komunikasi, peningkat interaksi sosial, media promosi, dan sarana distribusi media massa bagi masyarakat untuk menyelidiki berbagai data..

2.3 Youtube

YouTube merupakan salah satu website video terpercaya yang menawarkan berbagai informasi dalam bentuk gambar bergerak. Bagi siapa saja yang ingin mencari dan melihat video secara langsung, tersedia website ini. Kami juga dapat mengambil bagian dalam distribusi video secara global dengan mengunggahnya ke server YouTube (Mujiyanto, 2019).

Mengingat hal ini, YouTube mungkin dianggap sebagai media baru karena memerlukan internet untuk mengaksesnya. YouTube mudah beradaptasi karena dapat dilihat di komputer, tablet, atau ponsel cerdas oleh semua orang, di mana saja, kapan saja. YouTube juga bersifat partisipatif karena memiliki bagian komentar di mana pengguna dapat mengungkapkan pemikiran mereka tentang siaran dan lembaga penyiaran dapat menanggapi komentar tersebut.

2.4 Konten

Informasi yang dapat diakses melalui media atau barang elektronik inilah yang dimaksud dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai konten. Berbagai media, termasuk internet, YouTube, televisi, dan CD audio, dapat digunakan untuk menyampaikan konten.

Segala informasi yang terdapat di internet atau media online yang ditampilkan di berbagai platform seperti YouTube, Twitter, dan Instagram disebut sebagai konten. Biasanya materi disajikan dalam bentuk teks, grafik, audio, atau video (Edib L, 2021: 7).

Menurut penulis, konten diartikan sebagai materi yang dikembangkan dengan tujuan tertentu dan disebarluaskan kepada khalayak luas, berdasarkan uraian yang diberikan di atas. Televisi, CD audio, dan platform media sosial seperti YouTube, Twirer, dan Instagram semuanya dapat digunakan untuk menyediakan konten..

2.5 *PUBG Mobile*

Game tembak-tembakan online populer bergenre MMOFPS (Massive Multiplayer Online First Person Shooter), Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) dimainkan oleh banyak pemain.

Dirilis pada tanggal 23 Maret 2017, untuk platform iOS dan Android, "Battle-Royale" adalah genre utama dari game multipemain kompetitif PUBG (Player Unknown's Battle Ground). Pada awal permainan, 100 pemain berkumpul di sebuah pulau tanpa peralatan apapun. Mereka kemudian diterbangkan ke pulau lain yang berada tepat di sebelah laut, di mana mereka semua harus segera terlibat dalam pertempuran agar dapat bertahan hidup. Agar pemain dapat memperoleh senjata atau perlengkapan lainnya, mereka harus mencari tempat tinggal yang mendorong dan membantu kelangsungan hidup pemain di pulau (penjarahan). Untuk membantu pemain berkeliling pulau, terdapat moda transportasi tambahan seperti mobil, perahu, skuter, sepeda, dan pesawat terbang. Zona bermain melingkar akan menyusut

setiap tiga menit, dan jika pemain keluar dari zona bermain, darahnya akan turun. Artinya pemain harus tetap bergerak. Pemain harus menanggung 100 lawan dengan cara apa pun. Pemenangnya adalah pemain terakhir yang bertahan (Kumala, 2019).

Game PUBG Mobile memiliki tiga mode berbeda: Solo, di mana Anda harus bertahan melawan 99 pemain lain, Duo, di mana Anda bermain berpasangan melawan duo lain, dan Squad, di mana Anda bermain sebagai skuad beranggotakan empat orang dan harus bertahan melawan tim lawan. Fitur lain dari game ini adalah wardrobe, yang memungkinkan pemain memilih pakaiannya sendiri dari berbagai macam pilihan. Beberapa item pakaian dapat diperoleh secara gratis, sementara yang lain membutuhkan UC (Ardianto H, 2022).

2.6 *Trash Talking*

Pembicaraan sampah adalah teknik komunikasi verbal yang disengaja yang digunakan oleh orang-orang yang memiliki niat pribadi yang negatif dan baik terhadap peserta lain. Positif jika tujuannya menjadi sumber inspirasi; negatif jika mengganggu atau mengintimidasi.

Percakapan sampah adalah penggunaan kata-kata atau isyarat nonverbal untuk meremehkan, mengancam, mengintimidasi, atau meremehkan pola pikir lawan. Menurut Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed (2018), game online merupakan wadah kompetisi, salah satu alasan orang memainkannya adalah untuk bersaing. Hal ini dapat berupa memprovokasi, menentang pemain lain, menyombongkan diri, mengintimidasi, atau secara halus melemahkan mentalitas lawan.

Berdasarkan uraian yang diberikan di atas, penulis menyatakan bahwa pembicaraan sampah adalah jenis komunikasi verbal yang disengaja dan bertujuan oleh seseorang dengan maksud untuk memprovokasi, mengintimidasi, beracun, atau berbicara kotor.

2.5.1 Ciri khas *trash talking*

Percakapan sampah adalah ucapan tidak sopan yang dapat menstimulasi (konstruktif) atau menghancurkan (destruktif) perasaan bersaing seseorang. Membual, mengancam, menghasut, dan mengecilkan hati lawan secara psikologis-baik secara lisan maupun nonverbal adalah contoh perilaku sampah (Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed, 2018: 125-144).

2.5.2 Jenis *trash talking*

1. Bahasa yang terdengar seperti binatang yang digunakan dalam pembicaraan sampah Karena reputasi buruk makhluk ini, banyak orang yang menggunakan nama mereka sebagai kata-kata makian dalam video *game* Beberapa dari

Berikut ini contohnya:

- Anjing

Karena istilah "anjing" hanya mengacu pada satu jenis mamalia—hewan peliharaan yang boleh dipelihara untuk menjaga rumah—istilah ini memiliki satu makna leksikal. Istilah “anjing” merupakan kata makian dalam budaya Islam karena anjing dianggap hewan kotor. Selain itu, anjing ini merupakan hewan liar yang senang mencium dan mengeluarkan air liur. Oleh karena itu, masyarakat terdorong untuk mengutuk anjing.

- Babi

Hewan yang menghuni keturunannya adalah babi. Hewan ini merupakan salah satu hewan yang mendiami daerah berlumpur dan memakan segala sesuatu yang ada, bahkan kotorannya sendiri. Hewan ini sangat penuh nafsu dan lesu. Inilah alasan mengapa orang mengutuk kata Babi dalam sejarah manusia.

2. Kata sifat digunakan oleh pembicara sampah

Kata sifat adalah kata deskriptif yang menggambarkan sifat atau kualitas suatu benda atau orang. Hanya mereka yang bersikap negatif yang menafsirkan istilah ini sebagai penghinaan yang dimaksudkan untuk melukai lawan secara emosional. Diantara contohnya adalah:

Bodoh atau Goblok

Istilah Jawa “goblok” berarti “bodoh” dalam bahasa Indonesia. Yang dimaksud dengan kebodohan adalah ketidakmampuan menangkap informasi dengan cepat. Ini menjelaskan mengapa individu sering menunjukkan kutukan ini kepada musuh

3. Penggunaan bagian tubuh manusia dalam pembicaraan sampah

Setiap bagian tubuh berfungsi berbeda dari yang lain. Namun, tidak semua komponen tubuh layak dibicarakan di depan umum. Hal ini menyebabkan beberapa orang memberi label bagian tubuh yang tidak biasa sebagai jenis pembicaraan sampah yang ditargetkan.

4. Kata benda digunakan dalam pembicaraan sampah

Istilah yang menunjuk pada suatu benda disebut kata benda. agar orang dapat memahami segala macam hal dengan mudah. Namun saat ini, banyak orang menyerang orang lain dengan menggunakan istilah. Diantara contohnya adalah:

- Tai

Nama non-standar untuk kotoran adalah tai. Buang air besar dinyatakan dalam bahasa Mandarin sebagai "kotoran". Tindakan ini diyakini memiliki dampak negatif terhadap lingkungan. Kotoran sisa makhluk hidup yang keluar dari anus disebut kotoran organisme. Ciri-ciri benda yang menjijikkan juga berlaku pada kotoran. Dengan begitu, individu mengubah gaya permainan lawannya menjadi kutukan yang menjadikannya menjijikkan (Wijana, 2013: 119).

5. Kata kerja digunakan dalam pembicaraan sampah

- Bacot

Istilah dari bahasa Jawa disebut “bacot” yang berarti “berbicara” dalam bahasa Indonesia. Bacot, seperti ungkapan yang digunakan oleh masyarakat umum, dapat diartikan sebagai orang yang banyak bicara. Orang-orang menanggapi mereka yang banyak bicara tetapi tidak melakukan apa-apa atau yang tidak langsung bersuara dengan menggunakan hal ini sebagai kutukan (Jannah dan Kusmiyati, 2017).

6. Membicarakan sampah tentang keadaan orang lain

makian terhadap kesehatan seseorang adalah jenis makian yang mempertimbangkan kesehatan individu yang nasibnya ditentukan oleh keadaannya? Penghinaan ini sering digunakan untuk merendahkan orang lain. Diantara contohnya adalah:

- Tidak berambut

Kebotakan diartikan sebagai tidak mempunyai rambut sama sekali dalam leksikon bahasa Indonesia. Manusia menggunakan ini sebagai ejekan untuk membuat orang yang dikutuk merasa malu.

7. Pernyataan yang menghina provesi seseorang

Berbicara negatif tentang suatu pekerjaan seringkali merupakan tanda kutukan yang berhubungan dengan pekerjaan seseorang. Ketika mereka mengutuk suatu profesi, mereka memberikan contoh pekerjaan yang buruk atau yang dilarang oleh agama. Karena status sosial, banyak orang memandang pekerjaan rendah sebagai suatu kemalangan. Berikut ilustrasi kutukan profesional:

- Bajingan

Kata bahasa Indonesia "bajingan" berarti "pencuri" atau diam-diam. Pekerjaan yang merugikan orang lain ini adalah pekerjaan yang paling rendah karena dilarang keras oleh

agama. Kata-kata pun yang berasal dari istilah bajingan antara lain bajinguk, bajingseng, bajingpret, bajindul, dan bajigur (Almajid, 2019).

2.5.3 Indikator *trash talking*

1. Indikator pemain lawan pemain

Istilah "tantangan" berasal dari kata kerja "tantangan", yang berarti tantangan, kontes, atau pertempuran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa menantang pemain lain berarti memberikan ajakan untuk terlibat dalam pertarungan, kompetisi, atau pertarungan.

2. Tanda-tanda pemain sedang menang atau menguasai lawan

Kemampuan untuk mendominasi atau mengungguli pemain lain menunjukkan keahlian permainan. Pemain yang lebih kuat atau berpengalaman akan mengambil inisiatif dan mulai menakuti pemain yang kurang terampil.

3. Tanda pemain lain sedang terprovokasi

Memprovokasi pemain lain berarti bertindak dengan sengaja mencoba menghasut atau menimbulkan kemarahan pada orang lain (Yee dalam Rogers, 2019:98).

4. Insentif untuk motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai suatu dorongan atau keinginan yang melanda seseorang, baik disadari maupun tidak, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa mendorong pemain lain untuk tampil lebih baik adalah hal yang memotivasi mereka.

5. Indikasi menolak keadaan saat ini

Ketika sesuatu terjadi pada seseorang yang membuat mereka kesal dan marah, mereka biasanya tidak menerima keadaan tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemain yang menolak menerima keadaan tidak menyukai dan merasa jengkel dengan hal-hal yang terjadi pada dirinya di dalam permainan (Hamzah, 2023:1).

6. Tanda-tanda terprovokasi oleh peserta lain

Menurut Miles, Menefee, Wanner, Teten, dan Kent (2015), terprovokasi oleh pemain lain mengacu pada penghasutan atau dorongan untuk menjadi kesal dengan pemain lain tersebut.

7. Pertanda kekecewaan

Rasa kecewa terjadi ketika sesuatu tidak memuaskan kebutuhan, tujuan, dan sebagainya. Dengan demikian, kekecewaan dapat diartikan sebagai jenis ketidakpuasan akibat hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain (Hanan, Sudiana, Satria, 2021:179).

2.7 Analisis Isi

Analisis isi adalah salah satu metode utama dari ilmu komunikasi. Penelitian yang mempelajari isi media (surat kabar, radio, film dan televisi) menggunakan analisis isi. 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. Lewat analisis isi, penelitian dapat mempelajari gambaran isi, karakteristik pesan, dan perkembangan (*tren*) dari suatu isi (Eriyanto,2011:15-16).