

BAB V

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Teknik analisis data yang penulis gunakan adalah teknik analisis isi kualitatif. Teknik analisis isi kualitatif ini penulis gunakan dengan tujuan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah, dan menganalisis keseluruhan dialog yang terdapat pada konten *game* PUBG *mibile* pada *channel* Youtube Kapten Zan untuk mengetahui dan memahami makna dari *trash talking* yang terkandung didalam pesan yang tampak (*manifest*) maupun pesan yang tersembunyi (*latent message*).

5.1 Analisi data

Hasil analisis konten Trash Talking pada materi game online PUBG mobile seperti yang diberikan oleh Captain Zan di channel YouTube miliknya akan dijelaskan peneliti pada bab ini. Dalam kesempatan ini peneliti akan menjelaskan jenis-jenis pembicaraan sampah yang hadir dalam materi ini. Hal ini selanjutnya dipecah menjadi tujuh kategori: tidak menerima situasi, menantang pemain lain, memprovokasi pemain lain, mendominasi atau mengalahkan pemain lain, melemahkan semangat, dan menginspirasi. Kategori-kategori pembicaraan sampah adalah: penggunaan nama binatang, penggunaan bagian tubuh manusia, penggunaan kata sifat, penggunaan kata benda, penggunaan kata kerja, keadaan seseorang, dan profesi.

Analisis isi dalam penelitian ini lebih menyeluruh karena didasarkan pada segmentasi indikator dan mengkaji segmen isi tertentu yang terdiri dari komponen ketujuh indikasi tersebut, dimana keseluruhan pidato Kapten Zan dituangkan dalam materi ini untuk tujuan bantuan Setelah pengumpulan data. fase, prosedur analisis konten tersirat (lanten) dan terlihat (*manifest*) akan digunakan untuk menganalisis data.

5.1.1 Konten pertama berjudul "Awalnya dihina sama random, pas tau Kapten langsung jadi penjilat | PUBG mobile Indonesia", durasi video 20.55 menit.

Gambar 5.1

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

1. Video menit ke 1:01 – 1:11

Gambar 5.2

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.1

Dialog 1	Pesan yang terlihat (Manifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Emang kau siapa kah, jadi kau siapa anjing atau babi.	Melalui dialog ini Kapten Zan di awal <i>game</i> sudah dibuat emosi oleh salah satu rekan timnya, yang berkata kepada Kapten Zan dengan sebutan monyet, dan Kapten Zan bertanya kepada rekan timnya, emang kau siapa kah, jadi kau siapa anjing atau babi. Jenis <i>trash talking</i> yang ada pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata hewan.	Melalui dialog ini pesan tersiratnya adalah Kapten Zan marah kepada salah satu rekan timnya yang mengatakan Kapten Zan dengan sebutan monyet. Pesan ini termasuk dalam indikator terprovokasi.

2. Video menit ke 1:36 – 1:47

Gambar 5.3

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.2

Dialog 2	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Takut kah kau sama gua, emaing gua harus ditakuti gua sultan gua nih.	Kapten Zan menentang salah satu temannya dengan berkata takut kah kau sama gua, emang gua harus ditakuti gua sultan gua nih, Jenis <i>trash talking</i> yang ada pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata sifat, yaitu sombong.	Melalui dialog ini pesan tersiratnya adalah Kapten Zan menyombongkan diri dengan berkata sultan gua nih. Pesan ini termasuk dalam indikator memprovokasi.

3. Video menit ke 2:25 – 2:45

Gambar 5.4

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.3

Dialog 3	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Rekan tim Kapten Zan berkata sultan tapi sombong, Kapten Zan dengan nada marah berkata, masalahkah sama elu, kenapa gua sombong lu ga mampu kah lu gua tanya, lu ga mampu atau apa kenapa kalau gua sombong.	kapten Zan emosi karena rekan timnya berkata sultan tapi sombong, sehingga membuat Kapten Zan mengeluarkan kata-kata yang merendahkan dan mengintimidasi rekan timnya. Jenis <i>trash talking</i> yang ada pada	Melalui dialog ini pesan tersiratnya adalah Kapten Zan menyombongkan diri dan memprovokasi rekan tinnya. Pesan ini termasuk dalam indikator terprovokasi dan memprovokasi

	<p><i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata sifat yaitu sombong.</p>	
--	---	--

4. Video menit ke 7:18 – 7:22

Gambar 5.5

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.4

Dialog 4	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Kenapa gua teriak-teriak tailah harusnya gua santai aja tadi.	Pada dialog ini Kapten Zan berbicara kepada <i>viewers</i> -nya, Kenapa gua teriak-teriak tailah harusnya gua santai aja tadi. Jenis <i>trash talking</i> yang ada pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata	Melalui dialog ini pesan tersiratnya adalah Kapten Zan menyampaikan kepada <i>viewers</i> -nya harusnya saya tidak terpancing dengan perkataan random tersebut. Pesan ini termasuk dalam indikator terprovokasi

	benda dengan sebutan tai	
--	--------------------------	--

5. Video menit ke 7:35 – 7:55

Gambar 5.6

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.5

Dialog 5	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Dari tadi bacot doang ga turun di <i>event</i> rupannya, bacot doang besar tidak turun di <i>event</i> bangke memang.	Dari dialog ini dapat dipahami kalau Kapten Zan mengintimidasi rekan timnya yang tidak turun di <i>event</i> (tempat yang ramai musuhnya), Jenis <i>trash talking</i> yang ada pada <i>scene</i> ini yaitu	Melalui dialog ini pesan tersiratnya adalah Kapten Zan mengintimidasi rekan timnya. Pesan ini termasuk dalam indikator mendominasi atau mengalahkan pemain lain.

	menggunakan kata kerja dan kata benda yaitu bacot dan bangke.	
--	---	--

6. Video menit ke 12:59

Gambar 5.7

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.6

Dialog 6	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Anjing	Jenis <i>trash talking</i> yang ada pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata hewan.	Melalui dialog ini pesan tersiratnya adalah Kapten Zan spontan berkata anjing karena dia <i>knock</i> (dilimpuhkan oleh lawan).

7. Video menit ke 19:32

Gambar 5.8

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.7

Dialog 7	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Dimana dia anjing	Jenis <i>trash talking</i> yang ada pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata hewan yaitu kata anjing	Melalui dialog ini pesan tersiratnya adalah Kapten Zan bertanya pada rekan timnya dimana musuh yang tadinya disini.

5.1.2 Video kedua berjudul “main random pake akun KD kecil, kena bacot sama *pro player*”, durasi video 18:13 menit

Gambar 5.9

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan

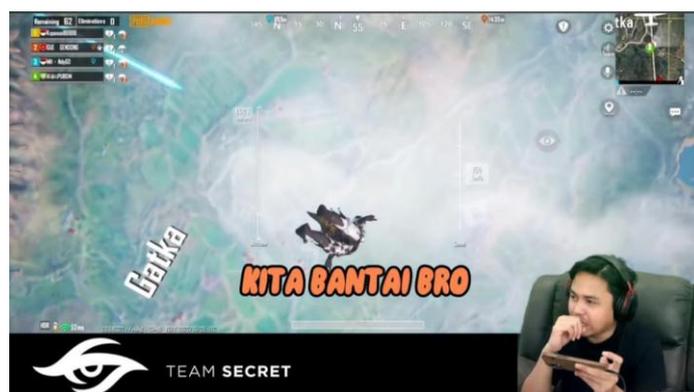


(Sumber: tangkapan layar penulis)

1. Video menit ke 0:26 – 0:54

Gambar 5.10

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.8

Dialog 1	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Kita bantai bro, semuanya kumpul kita turun disudut kiri jangan ada yang ke tempat lain.	Melalui dialog ini dapat dipahami kalau Kapten Zan mengajak rekan timnya untuk berkumpul agar mudah mengalahkan musuh. Jenis <i>trash talking</i> yang ada pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata sifat yaitu sombong.	Melalui dialog ini pesan tersirat yang disampaikan adalah Kapten Zan memberi tahu kepada rekan timnya agar turun bersama-sama agar mengalahkan musuh yang ada. Pesan ini termasuk dalam indikator memotivasi.

2. Video menit ke 8:26 – 8:53

Gambar 5.11

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.9

Dialog 2	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Sini semua kumpul di lantai dua diatas, nomor tiga kesini jangan disitu, nomor tiga bodoh.	Dari dialog ini dapat dipahami kalau Kapten Zan memarahi rekan timnya karena tidak berkumpul dilantai dua bersamanya, Jenis <i>trash talking</i> yang ada pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata sifat yaitu bodoh.	Melalui dialog ini pesan tersirat adalah bentuk kekecewaan Kapten Zan karena salah satu rekan timnya tidak mau berkumpul. Pesan ini termasuk dalam indikator kekecewaan

3. Video menit ke 9:12 – 9:21

Gambar 5.12

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.10

Dialog 3	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
<p>Jangan jadi beban, ngomong kalau mau maju jangan sendiri-sendiri, kalau gak gua back up pulang ke lobi lu.</p>	<p>Dari dialog ini dapat dipahami kalau Kapten Zan memarahi rekan timnya yang dilimpuhkan oleh musuh. jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu terhadap keadaan seseorang.</p>	<p>Melalui dialog ini pesan tersirat adalah Kapten Zan memarahi temannya yang gegabah dan ceroboh. pesan ini termasuk dalam indikator mendominasi atau mengalahkan pemain lain.</p>

4. Video menit ke 10:25 – 11:06

Gambar 5.13

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.11

Dialog 4	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
<p>Random: sok ngatur</p> <p>Kapten Zan: iyalah gua paling jago disini apa lu</p> <p>Random: jago mah jadi <i>pro player</i> bego</p> <p>Kapten Zan: emang gua <i>pro player</i> kenapa gak terima lu. Gua ditawarin masuk tim esport bro direbutin gua</p> <p>Random: <i>pro player</i> kok main klasik</p> <p>Kapten Zan: karena gua dibayar, emang lu dibayar main ha, goblok anjing lu dibayar ga main anjing lu anjing</p> <p>Random: kalau <i>pro player</i> main scrim</p> <p>Kapten Zan: ngapain main scrim kalau diklasik aja dibayar gua anjing, anjing lu</p>	<p>Dari perdebatan antara Kapten Zan dengan rekan timnya ini dapat dipahami kalau Kapten Zan sedang memprovokasi rekan timnya. Jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata hewan, dan kata sifat.</p>	<p>Melalui dialog ini pesan tersirat yang disampaikan adalah Kapten Zan terpancing dengan ucapan rekan timnya dan marah-marah ke salah satu rekan timnya. Dalam hal ini pesan tersirat termasuk dalam indikator memprovokasi.</p>

5. Video menit ke 12:11

Gambar 5.14

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.11

Dialog 5	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Goblok anjing	Kapten Zan berkata goblok anjing yang ditujukan kepada rekan timnya. Jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata hewan, dan kata sifat.	Melalui dialog ini pesan tersirat adalah berkata kotor yang ditujukan pada rekan timnya. Ini termasuk dalam indikator memprovokasi.

6. Video menit ke 14:32 – 14:40

Gambar 5.15

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.12

Dialog 6	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
<p>Yah elah udah ngebokong tembak tidak mati pula, nembak tu yang benar baru ajak scrim bodoh tolol.</p>	<p>Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Kapten Zan memprovokasi rekan timnya yang menembak musuh dari belakang tetapi musuhnya tidak mati. Jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata sifat.</p>	<p>pada dialog ini pesan tersirat adalah Kapten Zan merendahkan rekan timnya yang menembak musuh tetapi tidak mati. Ini termasuk indikator memprovokasi.</p>

7. Video menit ke 15:44 – 15:51

Gambar 5.16

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.13

Dialog 7	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Siapa di Indonesia ini yang bisa ngalahin KD gua dan rank gua. kasih tau gua siapa?	Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Kapten Zan merendahkan pemain lain dan merasa angkuh. Jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata sifat yaitu menyombongkan diri.	pada dialog ini pesan tersirat yang diungkapkan adalah merendahkan pemain lain. pesan ini termasuk dalam indikator memprovokasi

8. Video menit ke 16:27 – 16:55

Gambar 5.17

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.14

Dialog 8	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
<p>Kapten Zan: masuk tim mana lu</p> <p>Random: Victim kenapa</p> <p>Kapten Zan: Victim?, gua ini tim Secret, <i>brand ambassador</i>-nya tim Secret, lu cari aja postingannya di Instagramnya tim Secret gua udah di <i>announment</i>, mana lu tai lu.</p>	<p>Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Kapten Zan terpancing amarahnya oleh ucapan rekan timnya sehingga menimbulkan rasa amarah dan mengucapkan kata <i>trash talking</i> kata benda dan kata sifat.</p>	<p>pada dialog ini pesan tersirat yang diungkapkan adalah merendahkan pemain lain. pesan ini termasuk dalam indikator memprovokasi.</p>

<p>Random: TS badut cui</p> <p>Kapten Zan: itu tim internasional tai, goblok banget.</p>		
--	--	--

9. Video menit ke 17:03 – 18:07

Gambar 5.18

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.15

<p>Dialog 9</p>	<p>Pesan yang terlihat (Minifest)</p>	<p>Pesan yang tersirat (Latent)</p>
<p>Kapten Zan: tim lu ada kemarin di SEA ?</p> <p>Random: ga ada waktu gua buat ngurusin lu</p> <p>Kapten Zan: yah kena mental tai, KD kok tiga <i>diamond</i> (rank) goblok,</p>	<p>Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Kapten Zan merasa geram kepada random tersebut sehingga timbul rasa amarah dan mengucapkan kata <i>trash</i></p>	<p>pada dialog ini pesan tersirat yang diungkapkan adalah Kapten Zan merendahkan random tersebut dan membuatnya takut. Ini termasuk dalam indikator memprovokasi dan mendominasi atau mengalahkan pemain lain.</p>

<p>minimal conqu (rank tertinggi di PUBG) goblok.</p> <p>Mana akun asli lu, pertama kali main PUBG KD lu berapa tai.</p> <p>Random: sama akun kecil gua aja kalah kd lu apa lagi sama akun asli gua</p> <p>Kapten Zan: ya mana keluarin akun asli lu, gua tantangin lu tinggi-tinggian KD tinggi-tinggian rank. ga usah bawa-bawa nama tim esport disini tai kau goblok.</p>	<p><i>talking</i> kata sifat, dan kata benda.</p>	
--	---	--

5.1.3 Video ketiga berjudul “random awalnya toxic, kena mental bacot Kapten | PUBG mobile Indonesia”, durasi video 10:48 menit

Gambar 5.19

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan

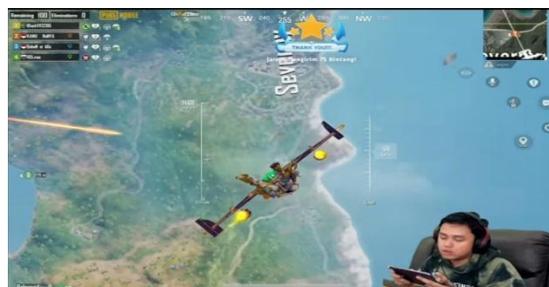


(Sumber: tangkapan layar penulis)

1. Video menit ke 0:55

Gambar 5.20

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.16

Dialog 1	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Ga usah banyak bacot kau.	Pada dialog ini bisa dipahami adalah Kapten Zan berkata bacot yang	Melalui dialog ini pesan tersirat yang di sampaikan adalah berkata kotor yang ditujukan pada rekan

	ditujukan kepada rekan timnya. Jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata kerja.	tinnya. Ini termasuk dalam indikator memprovokasi.
--	---	--

2. Video menit ke 3:26 – 3:29

Gambar 5.21

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.17

Dialog 2	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Kalau bisa nembak jangan kebanyakan ngendok bro, nanti jadi bot kau.	Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Kapten Zan meremehkan musuh yang dibunuhnya dengan ucapan Kalau bisa nembak jangan kebanyakan ngendok bro,	Melalui dialog ini pesan tersirat yang di sampaikan adalah bentuk intimidasi terhadap musuh yang sudah di lumpuhkan. Pesan Ini termasuk indikator mendominasi atau mengalahkan pemain lain.

	nanti jadi bot kau. Jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata sifat yaitu menyombongkan diri.	
--	---	--

3. Video menit ke 6:09

Gambar 5.22

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.18

Dialog 3	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Anjing darah gua bangke	Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Kapten Zan merasa kesal karena hendak ingin masuk <i>zona</i> aman, dia ditembak oleh musuh hingga darahnya berkurang. Jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata hewan dan kata benda.	Melalui dialog ini pesan tersirat yang di sampaikan adalah bentuk emosi Kapten Zan karena hendak ingin masuk <i>zona</i> aman, dia ditembak oleh musuh. Pesan ini termasuk dalam indikator terprovokasi.

4. Video menit ke 8:07 – 8:10

Gambar 5.23

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.19

Dialog 4	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Gimana sih cara nembak kepalanya, sentaja tai	Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Kapten Zan merasa kesal karena saat menggunakan senjata bertipe <i>sniper</i> , dia susah mengontrol senjatanya. Jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata benda.	Melalui dialog ini pesan tersirat yang di sampaikan adalah bentuk kekecewaan Kapten Zan saat menggunakan senjata bertipe <i>sniper</i> , yang susah dikontrol. Pesan ini termasuk indikator kekecewaan.

5. Video menit ke 10:13 – 10:18

Gambar 5.24

Tangkapan Layar Konten Kapten Zan



(Sumber: tangkapan layar penulis)

Tabel 5.20

Dialog 5	Pesan yang terlihat (Minifest)	Pesan yang tersirat (Latent)
Gua ini adalah conqueror terbaik di indonesia, pantas gua jago sekali anjir (anjing).	Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Kapten Zan merasa senang karena memenangkan pertempuran. Jenis <i>trash talking</i> pada <i>scene</i> ini yaitu menggunakan kata hewan.	Melalui dialog ini pesan tersirat yang di sampaikan adalah bentuk menyombongkan diri. Ini termasuk dalam indikator mendominasi atau mengalahkan pemain lain.

Pada ketiga konten *game online Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)* yang sudah di analisis oleh penulis terdapat banyak sekali ungkapan-ungkapan *trash talking* yang diucapkan oleh Kapten Zan, jenis *trash talking* yang ditemukan oleh penulis yaitu,

menggunakan nama hewan, kata sifat, kata benda, dan kata kerja, dan indikator yang ditemukan oleh penulis yaitu tidak menerima keadaan, memprovokasi pemain lain, terprovokasi pemain lain, mendominasi atau mengalahkan pemain lain, kekecewaan, dan memotivasi.

5.2 Interpretasi data

Di dalam ketiga konten *game online* *PUBG mobile* ini, terdapat banyak sekali ungkapan-ungkapan *trash talking* yang diucapkan oleh Kapten Zan selaku pembuat konten, yang sesuai dengan jenis *trash talking* yang ditemukan yaitu, menggunakan nama hewan, menggunakan kata sifat, menggunakan kata benda, menggunakan kata kerja, dan indikator *trash talking* yang ditemukan yaitu : mendominasi atau mengalahkan pemain lain, memprovokasi pemain lain, memotivasi, terprovokasi, dan kekecewaan. Karena pada konten ini Kapten Zan bermain *game online* *PUBG mobile* bersama orang yang tidak dikenal dan sering terjadi kejadian yang tidak sesuai harapan ataupun kejadian yang tidak menyenangkan.

Trash talking adalah usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui kata-kata verbal atau simbol-simbol non-verbal. Dalam konteks *game online* merupakan suatu wadah pertandingan atau persaingan, dimana *trash talking* yang sering terjadi dalam bermain *game online* diantaranya memprovokasi, menentang pemain lain, menyombongkan diri, mengintimidasi, menjatuhkan mental lawan secara verbal maupun non-verbal, (Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed, 2018).

5.2.1 Jenis *Trash Talking*

Pada konten pertama, di awal *game* Kapten Zan sudah dibuat emosi oleh salah satu teman tim yang berkata kasar kepada Kapten Zan dengan sebutan monyet, hingga membuat Kapten Zan emosi, mereka sempat adu mulut dengan random tersebut, dan Kapten Zan sempat mengucapkan beberapa kata *trash talking* karena merasa kesal dengan random tersebut. Hingga pada saat random tersebut sudah mengetahui kalau yang dia bacot adalah

Kapten Zan, random tersebut langsung kaget lalu mulai memuji Kapten Zan, sampai akhirnya Kapten Zan bicara kepada random tersebut jadi penjilat kau ya.

Pada konten kedua, awal permainan Kapten Zan menjadi seorang kapten dalam timnya, dengan memberi tahu strategi kepada rekan timnya, hingga pada menit ke 10:25 ada salah satu rekan timnya yang tidak suka di atur-atur oleh Kapten Zan, hingga random tersebut mengeluarkan kata sok ngatur, yang membuat Kapten Zan emosi dan berkata gua paling jago disini, tidak sampai disitu saja aduh mulut pun berlangsung hingga permainan selesai.

Pada konten ketiga, Kapten Zan dibacot random dan dibuat emosi, Kapten Zan emosi kepada tiga orang rekan timnya karena tidak turun bersama-sama melain kan mereka ngendog (bermain aman, tidak ingin perang di awal *game*), dan Kapten Zan sempat bercecek dengan rekan timnya.

Pada konten ketiga, Kapten Zan dibacot random dan dibuat emosi, Kapten Zan emosi kepada tiga orang rekan timnya karena tidak turun bersama-sama melain kan mereka ngendog (bermain aman, tidak ingin perang di awal *game*), dan Kapten Zan sempat bercecek dengan rekan timnya.

Tabel 5.22 Jenis *Trash Talking*

NO	Jenis <i>Trash Talking</i>	Temuan
1.	Kata Hewan	Anjing dan babi
2.	Kata Sifat	Bodoh, tolol dan bego
3.	Kata Benda	Tai dan bangke
4.	Kata Kerja	Bacot

(Sumber: data primer)

Berdasarkan data temuan penelitian yang disajikan dalam tabel di atas, terlihat bahwa terdapat empat jenis *trash talking* yang ada pada konten tersebut. Terdapat *trash talking* menggunakan nama hewan yaitu anjing dan babi, *trash talking* menggunakan kata sifat yang

terdapat pada konten tersebut adalah kata bodoh dan bego, *trash talking* menggunakan kata benda yang terdapat pada konten tersebut adalah kata tai dan bangke, *trash talking* menggunakan kata kerja yang terdapat pada konten tersebut adalah kata bacot.

Pada ketiga konten *game online PUBG mobile* ini jenis *trash talking* yang paling sering diucapkan oleh Kapten Zan adalah menggunakan kata hewan yaitu kata anjing, yang diucapkan sebanyak 12 kali . Karena pada konten ini adalah konten Kapten Zan bermain *game online PUBG mobile* bersama orang yang tidak dikenal dan sering terjadi kejadian yang tidak sesuai harapan ataupun kejadian yang tidak menyenangkan.

5.2.2 Indikator *Trash Talking*

Menurut Hamzah (2023:1) Terdapat tujuh jenis indikator *trash talking* yaitu, indikator menentang pemain lain, mendominasi atau mengalahkan pemain lain, memprovokasi pemain lain, memotivasi, tidak menerima keadaan, terprovokasi pemain lain, dan kekecewaan.

Dari hasil analisis peneliti, peneliti menemukan adanya lima indikator *trash talking* yang terdapat pada konten tersebut yaitu indikator mendominasi atau mengalahkan pemain lain, indikator memprovokasi pemain lain, indikator motivasi, indikator terprovokasi pemain lain, dan indikator kekecewaan.

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

Indikator kedua, 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 tim.

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.

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 tim.

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

Pada ketiga konten *game online* *PUBG mobile* ini indikator *trash talking* yang paling banyak muncul pada ketiga konten ini yaitu memprovokasi pemain lain, yaitu Kapten Zan menyombongkan diri, dan menghasut rekan timnya untuk membenci salah satu rekan timnya, ini termasuk dalam indikator memprovokasi pemain lain.