

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi terus menghadirkan inovasi baru yang tidak pernah berhenti yang akhirnya hal tersebut menjadi bagian dari kehidupan manusia, contohnya adalah media sosial pada saat ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, baik digunakan untuk komunikasi, hiburan, dan mencari informasi. Jika dulu teknologi komunikasi hanya berupa perangkat keras, namun kini teknologi komunikasi juga dapat ditemukan dalam bentuk perangkat lunak (Barkatullah, Halim, 2017). Teknologi yang dimaksud contohnya adalah aplikasi seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *Tiktok*, dan *YouTube*, berbagai informasi pada aplikasi ini bisa diakses bagi semua pengguna selama 1 x 24 jam. Kemudahan akses internet juga mendukung penyebaran informasi dengan cepat diberbagai kalangan. Kehadiran internet yang pesat memungkinkan media sosial berkembang secara luas, cepat, dan efisien, memungkinkan pengguna untuk mendistribusikan berita dan konten tanpa batasan waktu (Fitriani et al., 2023)

Youtube adalah platform *online* yang memungkinkan pengguna untuk berbagi video. Pengguna yang telah mendaftar dapat mengunggah video ke server *Youtube* untuk ditonton oleh pengguna internet di seluruh dunia. Selain sebagai salah satu platform video terbesar saat ini, *Youtube* juga berfungsi sebagai media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi video secara gratis. Pengguna dapat dengan bebas mengakses dan menonton video karena tidak ada batasan khusus (Wiriany dan Pratami, 2019). *Youtube* merupakan pilihan yang ideal bagi mereka

yang ingin mendapatkan informasi tanpa membaca artikel. Konten di *Youtube* mencakup klip, video klip, acara TV, film, dan karya video dari pengguna.

Konten kreator adalah seorang yang menciptakan, mengedit, dan membagikan konten seperti video, gambar, dan artikel tertulis di *platform* media sosial. Ada beberapa profesi konten kreator, seperti *Youtuber*, *Fotografer*, *Selebgram*, *Travel blogger* (Hermawan, Ab, & Si, 2018). Konten kreator berfokus pada pembuatan dan berbagi konten berkualitas tinggi, menarik, dan relevan dengan penonton mereka. Dalam pembuatan konten di media sosial terutama *Youtube*, banyak sekali yang harus diperhatikan salah satunya konten harus dikemas semenarik mungkin baik dari isi konten itu sendiri maupun dari tampilan agar konten yang dibagikan atau ditayangkan dapat memberi informasi dan hiburan kepada khalayak.

Konten *gaming* merupakan salah satu jenis konten yang paling diminati oleh berbagai kalangan masyarakat, terutama remaja pelajar hingga orang dewasa yang gemar bermain *game online* (Anggraini, Rahayu, & Djunaidi, 2019). Hal ini terkait dengan tingginya jumlah pengguna *game online* di Indonesia. Konten *gaming* yang disajikan mencakup berbagai informasi tentang *game online*, aksesoris *game*, dan cara memainkan *game* tersebut. Bahkan, banyak *Youtuber* yang fokus hanya pada bermain *game online* saja dan berhasil menarik perhatian jutaan penonton. Industri konten kreator *gaming* telah mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir ini, hal ini terjadi karena adopsi teknologi yang semakin luas dan peningkatan akses internet yang pesat. Popularitas *platform* seperti *Youtube*, *Twitch*, *Tiktok*, *Facebook* dan *platform* media sosial lainnya, menyediakan fitur bagi hasil untuk konten kreator berdasarkan hitungan jumlah pemirsa (Putranto, 2023). Tidak

heran, profesi ini menjadi pekerjaan baru di era sekarang karena mampu menghasilkan penghasilan yang besar, serta menciptakan fenomena budaya baru yang mempengaruhi industri hiburan secara keseluruhan.

Live streaming adalah siaran langsung yang dialirkan banyak orang (pemirsa) pada saat yang bersamaan dengan peristiwa aslinya, melalui media data komunikasi atau jaringan baik dihubungkan dengan kabel atau nirkabel (Bonald, et al., 2008). Adapun Menurut Chen & Lin, (2018) *Live streaming* merupakan media dimana suara dan gambar dapat direkam dan ditransmisikan secara *real time* menggunakan satu atau lebih teknologi komunikasi. Sehingga selama siaran langsung, memberikan perasaan seperti berada di sana secara langsung kepada pemirsa. Saat ini banyak sekali aplikasi layanan video *live streaming* menambahkan fitur ini, bahkan aplikasi jejaring sosial populer pun mengikutinya mengadopsi layanan video siaran langsung. Memang benar adanya fitur *live streaming* ini sangat membantu untuk komunikasi karena memungkinkan pengguna dapat mengobrol, berinteraksi satu sama lain secara *real time*. Aplikasi yang memiliki layanan *live streaming* antara lain, *Instagram*, *Youtube Facebook Live Streaming*, *ome.tv*, *Live.me*, *ome.tv*, *Bigo Live* dan lain-lain (Islamy, 2016). Dari sekian banyak jenis *live streaming* yang ada di internet, video *game streaming* menempati posisi pertama (Tassi, 2013). Karena popularitasnya, ditemukan bahwa banyak orang lebih memilih menonton daripada melakukan aktivitas yang mereka tonton, seperti bermain *game online* (Kaytoue, et al., 2015). Siaran langsung menyediakan interaksi manusia dengan *real time* antara *streamer* dan pemirsa, memungkinkan mereka berinteraksi satu sama lain (Bruce, et al, 2018).

Berbagai genre yang terdapat pada *game online* seperti olahraga, petualangan, perang, *puzzle*, dan *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Di antara jenis *game* tersebut, genre paling populer saat ini adalah *game* bergenre *MOBA*. Sebuah permainan di mana dua orang atau lebih bermain pada waktu yang sama dan bersaing untuk meraih kemenangan. Salah satu *game* bergenre *MOBA* yang saat ini sedang booming di masyarakat terutama dikalangan pelajar atau remaja sekarang adalah *game Mobile Legends*. Saat ini *game Mobile Legends* adalah salah satu dari 5 *game MOBA* yang paling banyak dimainkan di pasar *android* (Soukotta, 2016). *Game Mobile Legends* juga populer di kalangan Mahasiswa, mereka sering kali menghabiskan waktunya di depan perangkat dan *game online* favoritnya sehingga dapat mengakibatkan kerugian. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari bermain *game Mobile Legends* dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja, misalnya di kantin, kelas ataupun di tempat mereka tinggal. Pengaruh *game* pada aspek disiplin ataupun berbahasa dapat diperoleh dampak negatifnya, dimana dampak dari bermain *game* adalah mereka akan malas dan berkata kasar atau *toxic* ketika kalah saat bermain *game*.

Toxic adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada bahasa atau perilaku yang bersifat merendahkan, menyinggung, terutama di lingkungan *online* seperti media sosial, forum, atau permainan daring. Kata "*Toxic*" dalam bahasa *inggris* merujuk pada racun atau zat yang sangat berbahaya dan sangat menyakitkan. Menurut Borkan et al (2019) mengartikan istilah *toxic* sebagai segala sesuatu yang buruk, tidak sopan, atau tidak masuk akal yang menyebabkan seseorang ingin menghindari pembicaraan bahkan meninggalkan pembicaraan. Kata kasar sering kali

berasal dari emosi negatif atau kekurangan pengendalian diri dalam berkomunikasi. Ungkapan yang diucapkan seseorang dalam keadaan emosi sehingga mengeluarkan kata-kata yang tabu, keji, tidak pantas diucapkan dalam komunikasi, sangat mengandung kebencian, serta dampaknya bisa merugikan orang lain (Jannah et al., 2018). Latar belakangnya bisa bervariasi, termasuk penggunaan kata-kata kasar sebagai bentuk ekspresi emosi, kebiasaan dari lingkungan atau budaya tertentu, kurangnya pendidikan tentang etika berbahasa, atau bahkan sebagai tindakan intimidasi atau agresi dalam suatu konflik. Dalam konteks sosial, penggunaan kata kasar dapat dianggap tidak santun, tidak hormat, atau bahkan merugikan dalam interaksi antar individu.

Kesantunan berbahasa mengatur bagaimana kita berbicara, termasuk gaya bicara, penggunaan kata-kata, dan cara menyampaikan ide. Ini mencakup memilih kata-kata yang tepat, menghindari penggunaan kata-kata kasar, dan memastikan bahwa komunikasi kita jelas dan efektif (Anggraini dkk., 2019). Kesantunan berbahasa sangat penting untuk menciptakan lingkungan masyarakat yang bertutur bahasa santun yang saling menghormati dan tidak menyinggung, tujuannya adalah untuk menciptakan suasana interaksi yang menyenangkan, aman, dan efektif. Kesantunan berbahasa menekankan pada nilai-nilai sosial dan menghormati perasaan orang lain. Pemilihan kata yang tepat juga sangat penting untuk menjaga bahasa yang santun. Menurut Leech (1983) Kesantunan adalah suatu ujaran yang memungkinkan orang lain untuk menerima dan tidak menyakiti hati orang lain (Safira & Yuhdi, 2022). Topik dalam penelitian ini adalah membahas fenomena kata-kata *toxic* konten kreator *gaming* terhadap etika berbahasa, peneliti mengamati langsung kegiatan

konten kreator ketika melakukan *live streaming* tentang perilaku berbahasa khususnya dalam menggunakan kata *toxic* ketika berbahasa. Platform *live streaming* sendiri digunakan sebagai konten yang disiarkan secara langsung dan melengkapi fiturnya dengan kolom komentar bagi para pemirsa yang ingin menyampaikan sesuatu terhadap konten video yang disiarkan, tetapi pesan di kolom komentar lebih banyak mengarah kepada *hate speech* (ujaran kebencian). Komentar *hate speech* ini biasanya lebih mengarah ke konten kreator atau *live streaming* (*Youtube*), baik dari cara gestur, penyampaian pesan ataupun gaya bicara yang digunakan melalui konten videonya.

Topik dalam penelitian ini adalah membahas kata-kata *toxic* konten kreator kanal *Youtube Jangkriz* dan kolom komentar pada *live streaming*. Lufhti Siregar atau biasa dikenal sebagai *Jangkriz* dalam melakukan *live streaming* kepada para penonton atau pemirsa menggunakan berbagai macam bahasa dan pola komunikasi, sebagai konten kreator pada dasarnya mereka berinteraksi kepada para khalayak melalui proses komunikasi satu arah. Kanal *Youtube Jangkriz* yang sudah hadir sejak tahun 2019 yang memiliki jumlah pengikut 361 ribu dan telah membuat berbagai macam konten video yang dapat dengan mudah diakses di *Youtube* sehingga memudahkan peneliti untuk menganalisis kata-kata *toxic* yang ada pada kanal *Youtube Jangkriz*.

Alasan peneliti melaksanakan penelitian “*Fenomena Kata-Kata ‘Toxic Konten Kreator Gaming’ Terhadap Etika Berbahasa Berdasarkan Prinsip Kesantunan Berbahasa*” karena penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya. Selain itu, kata *toxic* sering kali kita temukan di media sosial dan jika dihubungkan

dengan kanal *Youtube Jangkric* maka akan terlihat peran prinsip kesantunan berbahasa karena di dalam kolom komentar dan yang diucapkan konten kreator tersebut banyak kata-kata *toxic* yang diujarkan untuk mengekspresikan kekesalan, kesenangan dan kekaguman terhadap cara bermain konten kreator tersebut. Banyaknya kata-kata *toxic* yang ada pada *live streaming* kanal *Youtube Jangkric* menjadikan peluang bagi peneliti untuk menganalisisnya.

Sebagai dasar dalam melaksanakan penelitian, penelitian serupa pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian pertama dari Ayudya et al (2019) yang berjudul “ Analisis Wacana *Hate Speech* dalam *Live Streaming Youtube Ligagame E-sport TV*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa pembawaan seperti apapun *caster* dalam siaran langsung akan tetap menimbulkan komentar *hate speech* dari pemirsa, dan *caster* dapat bereaksi dengan cara membalas komentar *hate speech*, ataupun mengabaikan komentar *hate speech* tersebut.

Pada tahun 2022 dari penelitian yang dilakukan Risyanto dan Juandi (2022) membahas tentang “Diskriminasi Kesantunan Berbahasa dalam Ucapan *Youtuber Game Online Mobile Legend*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa beberapa ucapan kasar dan hinaan sering kali diucapkan oleh *Youtuber* yang merasa emosi terhadap dirinya sendiri atau kesalahan yang dilakukan oleh timnya dalam bermain, yang mengakibatkan kekalahan dalam permainan *Mobile Legend*. Jenis-jenis hinaan antara lain kondisi orang, hinaan binatang, hinaan bagian tubuh, hinaan kata benda, dan hinaan kata sifat.

Penelitian yang ketiga dari Arzulan & Hasmira (2023) yang berjudul “Humor Bahasa *Toxic* dalam Konten Kreator *Gaming* dan Implikasinya terhadap Perilaku Berbahasa Mahasiswa: Analisis Etika Komunikasi Islam”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa humor bahasa *toxic* bertentangan dengan prinsip-prinsip etika komunikasi Islam, yakni: berkomunikasi dengan cara yang sopan, baik, benar, bijak, jujur, bermatabat, menjaga adab dan menjaga lisan.

Penelitian yang keempat dari Wahdiyati dan Putra (2022) yang berjudul tentang “Kekerasan Verbal dalam Konten *Gaming* di *Youtube* (Analisis isi kualitatif konten ulasan permainan *online minecraft* dan *mobile legends* pada akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*). Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dengan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi verbal dan hasil penelitian ini ditemukan adanya kekerasan verbal di dalam konten *Miuveox* dan *Brandonkent* penuh dengan kata-kata kotor berupa hinaan dengan kata yang tidak senonoh untuk mengekspresikan kekesalan, kesenangan, dan kekaguman.

Penelitian yang kelima dari Nugroho dan Febriyanti (2023) yang membahas tentang “Analisis Wacana Kritis *Trash-Talk* Pada Konten *Game Mobile Legends* di Kanal *Youtube Gerrard Wijaya*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis wacana kritis merupakan model dari Teun A. van Dijk menjelaskan bahwa Analisis Wacana Kritis digunakan untuk wacana-wacana kritis sebagai berikut, yaitu politik, kelas sosial, hegemoni, gender dan ras, dan lain-lain. Hasil penelitian ini adalah penggunaan *Trash-talk* sebagai identitas pembuat konten dan

suatu cara mempermudah dia untuk mencari popularitas yang dia inginkan seperti cara *konten kreator* lainnya yang memakai cara yang sama tetapi berbeda ciri khas.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas terdapat perbedaan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan penelitian ini. Perbedaannya terletak pada teori dan objeknya yaitu ujaran kata *toxic* konten kreator dan kolom komentar pada *live streaming* kanal *Youtube Jangkric*. Novelty dari penelitian dari penelitian ini adalah ujaran kata *toxic* konten kreator dan kolom komentar *live streaming*.

Melihat latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Fenomena Kata-Kata ‘Toxic Konten Kreator Gaming’ Terhadap Etika Berbahasa Berdasarkan Prinsip Kesantunan Berbahasa”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja kata-kata *Toxic* yang digunakan oleh konten kreator dan pemirsa *live streaming*?
2. Bagaimana etika berbahasa yang digunakan oleh konten kreator dan pemirsa berdasarkan prinsip kesantunan berbahasa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan inti yang sudah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui etika berbahasa yang digunakan oleh konten kreator berdasarkan prinsip kesantunan berbahasa.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah manfaat untuk pembaca, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis. Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi untuk pembaca dalam mengetahui etika berbahasa yang digunakan oleh konten kreator berdasarkan prinsip kesantunan berbahasa, serta bermanfaat untuk pengembangan ilmu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa penelitian ini dapat menjadi wawasan dan pengetahuan tentang etika berbahasa yang digunakan oleh konten kreator berdasarkan prinsip kesantunan berbahasa yang terjadi pada media sosial khususnya *live streaming*.
- b. Bagi Masyarakat penelitian ini diharapkan menjadi ilmu pengetahuan tentang etika berbahasa.
- c. Bagi Peneliti dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa untuk menambah wawasan dalam media sosial serta dapat menjadi ilmu, pengetahuan, dan referensi baru untuk memulai membuat karya akhir.