



Hak Cipta Dilindungi Undang-
1. Dilarang mengutip sebagian
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

No. 6668/KOM/SD-S1/2024

**ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME
ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE
BRANDON KENT**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

MUHAMMAD RASYIDI
NIM. 11940314028

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2024**

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent

Disusun oleh :

M.Rasyidi

Nim. 11940314028

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal : 12 Juni 2024

Mengetahui

Pembimbing

Ketua Program Studi



Dr. Muhammad Badri, M.Si

NIP. 19810313 201101 1 004



Rohayati, S.Sos, M.I.Kom

NIP. 198808012020122018

2. Dilarang mengemukakan dan memperbarik sebagai bagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : M.Rasyidi
NIM : 11940314028
Judul : Analisis Trash Talking Pada Konten Game Online mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin
Tanggal : 3 Juni 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 3 Juni 2024



Dekan

Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Toni Hartono, M. Si
NIP. 19780605 200701 1 024

Penguji III,

Dra. Atjih Sukaesih, M. Si
NIP. 19691118 199603 2 001

Sekretaris/ Penguji II,

Edison, S.Sos.M.I.Kom
NIK. 130 417 082

Penguji IV,

Assyari Abdullah, M. I.Kom
NIK. 130 417 119



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertanda tangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : M.RASYIDI
NIM : 11940324028
Judul : ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE
MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 08 November 2023

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarifkasim Riau.

Pekanbaru, 08 November 2023

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Penguji II,

Dewi Sukarti, M.Sc.
NIK.130 311 019

Julis Suriyani, S.I.Kom.M.I.Kom
NIK. 130 417 019

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : M.Rasyidi

NIM : 11940314028

Tempat/ Tgl. Lahir : Labuhan Bilik, 11 Maret 2001

Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/S1

Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* :

Analisis Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 12 Juni 2024

mbuat pernyataan



M.Rasyidi

NIM. 11940314028

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 12 Juni 2024

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : M. Rasyidi
NIM : 11940314028
Judul Skripsi : "Analisis Isi Trastalking Pada Konten Game Online Mobile Legend di Akun YouTube Brandonkent"

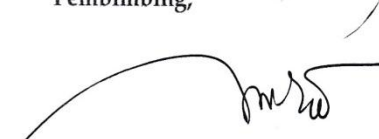
Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

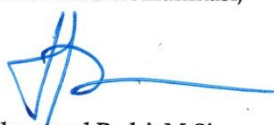
Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,



Rohavati, S.Sos. M.I.Kom
NIP. 198808012020122018

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004

ABSTRAK

Dalam era teknologi informasi dan media sosial, YouTube telah menjadi platform utama bagi berbagai konten video, termasuk konten game online yang populer seperti Mobile Legends. Salah satu fenomena menonjol adalah praktik Trash Talking yang dilakukan oleh para pembuat konten, termasuk Brandon Kent, seorang content creator terkemuka di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isi dari Trash Talking dalam konten game online Mobile Legends yang diunggah di akun YouTube Brandon Kent. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis isi kualitatif, dengan fokus pada penggunaan Trash Talking dan respons penonton terhadapnya. Data diperoleh dari konten video Brandon Kent di YouTube, dengan penelitian berfokus pada elemen-elemen Trash Talking dalam dialog permainan Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten Brandon Kent sering mengandung unsur Trash Talking, yang dipicu oleh kebiasaan spontan Brandon dalam melontarkan kata-kata kasar, serta sebagai strategi untuk menarik perhatian dan mempertahankan audiens. Trash Talking dalam konten ini sering kali menggunakan kata-kata merendahkan, baik terhadap lawan main maupun rekan satu tim. Kata-kata seperti anjing, monyet, dan babi digunakan untuk merendahkan, sementara kata-kata seperti tolol, bodoh, oblok, dan idiot ditujukan untuk mengejek pemain yang dianggap bermain dengan tidak benar. Penelitian ini memberikan wawasan tentang praktik Trash Talking dalam konten game online dan implikasinya terhadap budaya gaming di Indonesia.

Kata Kunci : Trash Talking, Mobile Legends, Brandon Kent

1. Dilarang mengutip, menyalin, atau menjiplak sebagian atau seluruh isi dari artikel ini tanpa izin UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

ABSTRACT

In the era of information technology and social media, YouTube has become the primary platform for various video content, including popular online gaming content like Mobile Legends. One prominent phenomenon is the practice of Trash Talking by content creators, including Brandon Kent, a prominent content creator in Indonesia. This research aims to analyze the content of Trash Talking in Mobile Legends online gaming content uploaded on Brandon Kent's YouTube account. The research method used is qualitative content analysis, focusing on the use of Trash Talking and audience responses. Data were obtained from Brandon Kent's YouTube videos, with a focus on the elements of Trash Talking in Mobile Legends gameplay dialogues. The results show that Brandon Kent's content often contains elements of Trash Talking, triggered by Brandon's spontaneous habit of using harsh words, as well as a strategy to attract and retain audiences' attention. Trash Talking in this content often uses derogatory terms, both towards opponents and teammates. Words like dog, monkey, and pig are used to degrade, while words like stupid, idiot, and moron are aimed at mocking players considered to be playing unfairly. This research provides insights into the practice of Trash Talking in online gaming content and its implications for gaming culture in Indonesia.

Keywords: *Trash Talking, Mobile Legends, Brandon Kent*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menjiplak atau menyalin dengan cara lain tanpa izin dari lembaga penerbitan dan mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
UIN Suska Riau
Satelit Islamic Universities of Sumatra
Syarif Kasim Riau

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah AWT yang maha megasah dan maha penyayang, penguasa seluruh alam yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada kita. Tidak sekutu bagi-nya. Atas rahmat dan karunia-nya kepada seluruh alam, sehingga sampai detik ini kita masih bisa menjalankan berbagai kewajiban, karena berkat rahmat dan karunia-nya semata sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan laporan skripsi penelitian dengan judul “ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT” Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi junjungan Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Rasa syukur serta sujud kulantunkan untuk kedua orang tua tercinta, terimakasih ayahanda dan Ibunda, yang telah membesarkan, mendoakan, serta mendidik penulis hingga bisa berada pada titik ini, motivasi dan dorongan yang setiap harinya diucapkan adalah kunci bagi penulis sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan. Tentu banyak pihak yang terlibat dalam memberikan bantuan, bimbingan serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Kasim Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di perguruan tinggi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, Bapak Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd, Edi Erwan, M.Pt., M.Sc., Ph.D, selaku wakil rektor I, II, dan III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Kasim Riau yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk membuat dan melakukan penelitian.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Bapak Dr. Masduki, M.Ag, Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si, dan Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag. selaku Wakil Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

5. Ibu Rohayati S.Sos., M.IKom selaku pembimbing yang telah membimbing penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini

6. Bapak dan Ibu Dosen yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama menuntut ilmu di Prodi Ilmu komunikasi dan staf yang ada di Prodi Ilmu Komunikasi yang telah banyak membantu penulis.

7. Teman-teman seperjuangan dan sepermainan atas kontribusinya selama penulis mengerjakan skripsi.

8. Serta semua yang berpartisipasi dalam menumbuhkan semangat dan dorongan kepada penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih untuk do'a dan semangatnya.

9. Kepada diri sendiri karena tidak pernah putus asa dan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan selalu berusaha sebisa semampu mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa didalam skripsi ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengharapkan masukkan dan kritik yang dapat membangun dari berbagai pihak dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang yang membaca dan membutuhkannya. Amin Ya Rabbal'Alamin

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 11 Juni 2024
Penulis

MUHAMMAD RASYIDI
NIM. 11940314028

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	7
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Kegunaan Penelitian	10
1.6 Sistematika Penulisan	11
BAB II PEMBAHASAN	12
2.1 Kajian Terdahulu	12
2.2 Landasan Teori	15
2.3 Konsep Operasional	32
2.4 Kerangka Pemikiran	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.3 Sumber Data Penelitian	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5 Teknik Analisis Data	36
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	38
4.1 Biodata Umum Lokasi Penelitian	38
4.2 <i>Channel</i> Youtube Brandon Kent	39
4.3 <i>Mobile Legend</i>	41



UIN SUSKA RIAU

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	43
5.1 Hasil Penelitian	43
5.2 Pembahasan	82
BAB VI PENUTUP	87
6.1 Kesimpulan	87
6.2 Saran	87

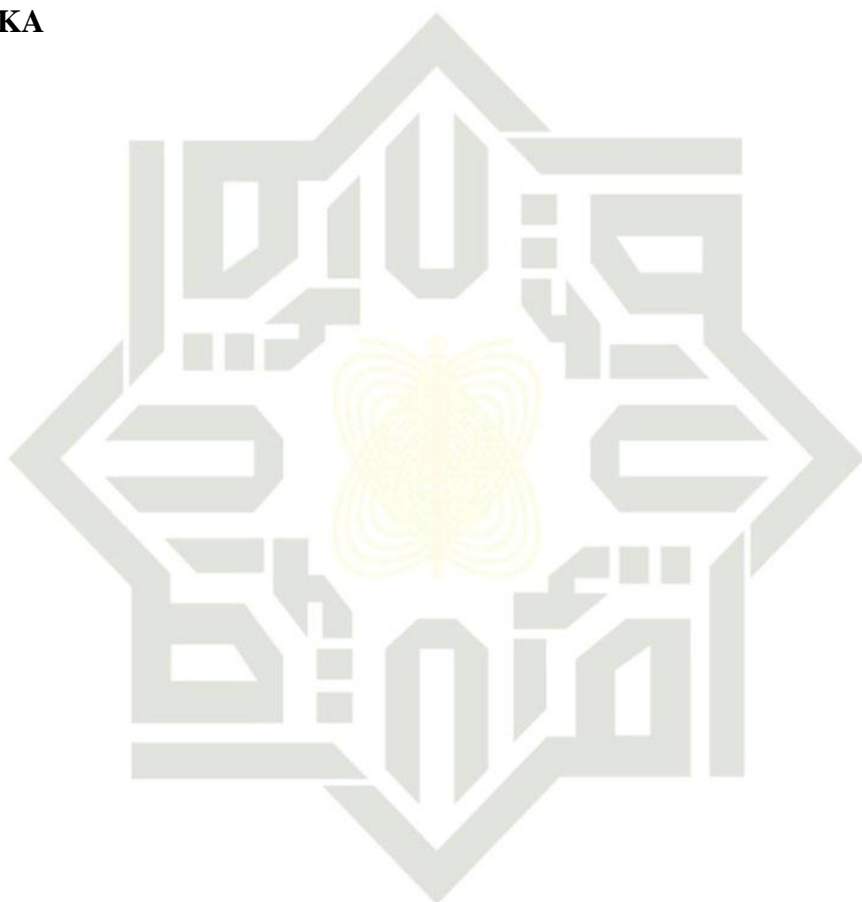
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- Hak Cipta dan Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta dan Undang-Undang UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1	Dialog 1 Video menit ke 1:15 – 1:33	45
Tabel 5.2	Dialog 2 Video Menit ke 2:38 – 2:53	46
Tabel 5.3	Dialog 3 Video Menit Ke 2:54 – 3:30	48
Tabel 5.4	Dialog 4 Video Menit Ke 4:55 – 5:10	50
Tabel 5.5	Dialog 5 Video Menit Ke 5:13 – 5:23	51
Tabel 5.6	Dialog 6 Video Menit Ke 6:05 – 6:30	53
Tabel 5.7	Dialog 7 Video Menit Ke 7:20 – 7:48	54
Tabel 5.8	Dialog 8 Video Menit Ke 8:40 – 9:06	56
Tabel 5.9	Dialog 9 Video Menit Ke 9:44 – 9:50	58
Tabel 5.10	Dialog 10 Vidio Menit ke 9:52 – 10:40	59
Tabel 5.11	Dialog 11 Video menit ke 0.40 – 0.45	62
Tabel 5.12	Dialog 12 Video Menit ke 0:54 – 0:56	64
Tabel 5.13	Dialog 13 Video Menit Ke 1:43 – 1:47	66
Tabel 5.14	Dialog 14 Video Menit Ke 2:18 – 2:21	67
Tabel 5.15	Dialog 15 Video Menit Ke 3:27 – 3:29	69
Tabel 5.16	Dialog 16 Video Menit Ke 5:33 – 5:36	70
Tabel 5.17	Dialog 17 Video Menit Ke 0:45 – 1:10	72
Tabel 5.18	Dialog 18 Video Menit Ke 1:11 – 1:20	74
Tabel 5.19	Dialog 19 Video Menit ke 1:25 – 1:42	75
Tabel 5.20	Dialog 20 Video Menit Ke 5:05 – 5:19	77
Tabel 5.21	Dialog 21 Video Menit Ke 7:12	78
Tabel 5.22	Dialog 22 Video Menit Ke 11:40 - 12:11	79
Tabel 5.23	Dialog 23 Video Menit Ke 14:05 – 14:41	81
Tabel 5.24	Jenis <i>Trash talking</i>	84
Tabel 5.25	Indikator <i>Trash talking</i>	85

DAFTAR GAMBAR

<p>© Hak Cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 1. Dilarang Mengutip Sebagian atau Seluruh kata dan kalimat secara lisan dan tertulis di seluruh media 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p>	<p>Gambar 2.1 Perbedaan pesan Terlihat dan Tersirat 18</p> <p>Gambar 2.2 Kerangka Konseptual 33</p> <p>Gambar 4.1 Foto Brandon Kentjana 39</p> <p>Gambar 4.2 Akun Youtube Gaming Brandon Kent 40</p> <p>Gambar 5.1 Cover Konten Brandon Kent 43</p> <p>Gambar 5.2 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 44</p> <p>Gambar 5.3 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 2 46</p> <p>Gambar 5.4 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 3 47</p> <p>Gambar 5.5 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 4 49</p> <p>Gambar 5.6 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 5 51</p> <p>Gambar 5.7 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 6 53</p> <p>Gambar 5.8 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 7 54</p> <p>Gambar 5.9 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 8 56</p> <p>Gambar 5.10 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 9 57</p> <p>Gambar 5.11 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 10 59</p> <p>Gambar 5.12 Cover Konten Brandon Kent 61</p> <p>Gambar 5.13 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 13 62</p> <p>Gambar 5.14 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 14 64</p> <p>Gambar 5.15 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 15 65</p> <p>Gambar 5.16 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 16 67</p> <p>Gambar 5.17 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 17 68</p> <p>Gambar 5.18 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 18 70</p> <p>Gambar 5.19 Cover Konten Brandon Kent 2 71</p> <p>Gambar 5.20 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 20 74</p> <p>Gambar 5.21 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 21 75</p> <p>Gambar 5.22 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 22 78</p> <p>Gambar 5.23 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 23 79</p> <p>Gambar 5.24 Gameplay <i>Mobile legend</i> Brandon Kent 24 81</p>
---	--

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat mempengaruhi masyarakat. Terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin diminati bahkan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi media juga memberikan andil yang sangat besar dalam perkembangan dan kemajuan dalam berkomunikasi. Lahirnya New Media (media baru) seperti media sosial Youtube, Facebook, Instagram dan lainnya. Kini, eksistensi media tidak hanya media cetak dan siar. Berdasarkan dari banyak media komunikasi yang ada, New Media merupakan media yang paling sering diakses dalam kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai media yang paling berpengaruh bagi kehidupan masyarakat. Media sosial, merupakan sebuah terobosan baru yang digunakan sebagai alat komunikasi pada saat ini. Hadirnya media sosial sebagai wujud dari perkembangan teknologi internet, telah banyak sekali membawa perubahan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia. Media sosial memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan setiap orang, bahkan orang yang sulit dijangkau akibat jarak sekalipun (Cempaka, 2019).

Media sosial atau juga yang akrab disebut jejaring sosial memiliki banyak sekali jenis dan fungsi yang berbeda-beda. Saat ini sudah ada beberapa jenis media sosial yang banyak dikenal dan digunakan orang antara lain Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Tumblr dan lain-lain. Salah satu media sosial yang memiliki banyak pengguna yaitu Youtube. Youtube merupakan media massa berbasis web video sharing yang sering digunakan serta fenomenal dikalangan masyarakat. Hal ini dibuktikan dari informasi data yang dibagikan melalui DataIndonesia.id yang menyatakan bahwa :

“Data Indonesia.id-Indonesia memiliki 127 juta pengguna Youtube hingga Januari 2023. Jumlah itu menjadi yang terbesar ketiga di dunia. Youtube telah menjadi salah satu platform media sosial yang populer dewasa ini. Peralnya, berbagai konten video yang diunggah di platform tersebut banyak menarik perhatian masyarakat. Hal itu pun membuat pengguna Youtube mencapai angka yang fantastis.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan laporan We Are Social, ada 2,56 miliar pengguna platform tersebut hingga Januari 2023. India menjadi negara dengan pengguna Youtube terbesar di dunia, yakni 467 juta. Amerika Serikat menyusul dengan 240 juta pengguna. Posisi ketiga ditempati oleh Indonesia dengan 127 juta pengguna Youtube. Adapun, pangsa pasar Youtube di Indonesia mencapai 21,42% per April 2023, tertinggi kedua setelah Facebook. Brasil menempati urutan selanjutnya dengan 107 juta pengguna Youtube. Lalu, Terdapat 99 juta pengguna Youtube yang berada di Rusia. Jepang memiliki 93.8 juta pengguna Youtube. Setelahnya ada Meksiko dan Jerman dengan jumlah pengguna platform tersebut berturut-turut sebanyak 74.1 juta dan 66 juta. Youtube memfasilitasi penggunanya untuk membagikan video yang mereka miliki, atau sebaliknya menikmati berbagai video yang diunggah berbagai pihak. Masyarakat menggunakan youtube baik dalam melihat berita terkini, mencari informasi, bahkan untuk hiburan seperti menonton film, mendengarkan lagu atau menonton berbagai hiburan lainnya.

Youtube adalah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. Youtube mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung. Youtube dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat populer terutama dikalangan generasi muda dan bahkan youtube sebagai situs untuk berbagi informasi di era digital saat ini. Tidak hanya remaja, dari balita hingga orang dewasa menggunakan youtube dalam kehidupan sehari-hari mereka (Sianipar, 2013).

Youtube seperti pisau bermata dua dimana bisa menjadi pengaruh positif dan pengaruh negatif dalam kehidupan masyarakat. Youtube banyak memberikan informasi-informasi yang berguna kepada masyarakat. Pengaruh positif youtube adalah masyarakat dapat menggunakannya sebagai alat menambah pengetahuan. Negatifnya adalah bila digunakan untuk menonton video-video yang tidak berguna dan dapat merusak moral bila tidak dibatasi penggunaannya. Youtube saat ini menjadi salah satu platform yang sangat digemari oleh anak anak, salah satu studi menyatakan youtube dapat



- Hak Cipta dan Merek Dagang UIN Suska Riau
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan banyak manfaat bagi anak-anak, terutama dalam mengajarkan hal-hal baru pada anak-anak. Namun ada pula dampak negatif yang dapat merubah perilaku mereka jika konten yang mereka lihat bukanlah konten yang seharusnya dilihat. Perubahan perilaku yang sangat sering terjadi dikalangan anak-anak dibawah umur hingga remaja saat ini adalah kekerasan verbal atau berbicara kasar. Hal ini terjadi karena beberapa konten dewasa yang mengandung unsur kekerasan verbal dapat diakses dengan leluasa oleh semua kalangan umur (Putri, 2021)

Salah satu contoh konten dewasa yang sangat diminati oleh anak-anak saat ini adalah konten game online mobile legend, pasalnya saat ini game online mobile legend sangat diminati oleh semua kalangan masyarakat Indonesia terutama anak-anak. dengan tujuan untuk mencari hiburan ataupun mencari ilmu baru dalam bermain game mobile legend, mereka akan mencari youtuber yang mampu memenuhi kebutuhan hiburannya dan sesuai dengan apa yang mereka inginkan tanpa melihat siapa dan apa yang ada didalam konten tersebut hingga menimbulkan perasaan fanatik terhadap seorang youtuber lalu meniru tindakan ataupun perkataan yang dilakukan oleh youtuber tersebut tanpa tau sebab dan akibat dari perilaku yang dilakukan. Saat ini game menjadi suatu budaya yang menjadi gaya hidup sehari-hari bagi sebagian masyarakat Indonesia terutama bagi anak-anak hingga remaja yang menjadi generasi muda bangsa Indonesia. Tidak hanya untuk kesenangan melainkan sudah menjadi kebutuhan sehari-hari.

Game merupakan suatu media permainan yang menggunakan suatu media elektronik baik itu berupa komputer maupun handphone. Seiring berkembangnya teknologi, game menjadi sangat mudah untuk dimainkan hanya dengan memiliki smartphone saja sudah bisa bermain berbagai macam game yang disediakan di aplikasi smartphone. Hal ini membuat siapa saja bisa bermain game kapanpun dimanapun karena sebagian besar masyarakat sudah menggunakan smartphone.

Pada umumnya masyarakat sering menyebutkan bahwa game online merupakan bagian dari kategori atau genre dari permainan. Hal tersebut



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbeda dengan apa yang dikemukakan oleh Andrew Rollings dan Ernest game online merupakan sebuah teknologi bukan jenis atau genre permainan. Dimana game online ini merupakan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain secara bersamaan dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Selanjutnya game online adalah suatu game yang dapat dimainkan menggunakan jaringan internet, adanya suatu interaksi antara satu orang dengan yang lainnya secara bersamaan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, juga dapat menyelesaikan berbagai macam misi sehingga dapat meraih nilai tertinggi dalam game (Ofori, 2020)

Game online kini dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi yang terdapat di dalam smartphone juga bahkan terhubung dengan dunia internet. Kini berbagai macam aplikasi permainan, maupun genre game sudah semakin bervariasi dan sangat diminati oleh masyarakat Indonesia seperti Game Mobile legend. Salah satu Game Online yang bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang saat ini tengah populer adalah Mobile legend.

Berdasarkan data dari google playstore, game ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali dan menduduki posisi ke 3 pada kategori game yang paling diminati. Terdapat beberapa alasan mengapa Mobile legend menjadi favorit di kalangan remaja hingga dewasa. Selain gameplay yang bagus, pemain juga dimudahkan dalam bermain dengan kontrol gaya joystick virtual di sebelah kiri layar dan tombol skill di sebelah kanan lalu adanya berbagai macam fitur pintar untuk para pemula dan dapat dinonaktifkan untuk para pemain yang sudah profesional. Permainan Mobile legend juga menampilkan hero favorit dengan desain yang keren dan banyak sekali tampilan skin atau kostum yang bisa dipilih pemain sesuai dengan keinginan masing-masing. Pemain bisa membangun tim dengan teman ataupun dengan orang lain untuk mengalahkan tim lawan. Permainan cukup menarik dimana para pemain saling bekerjasama, melancarkan strategi untuk menghancurkan menara utama milik lawan. Game mobile legend ini memiliki tujuan untuk menghancurkan markas lawan dengan bertim untuk memenangkan suatu pertandingan seperti Dota, League Of legends. Game mobile legend merupakan game yang dimainkan secara



bersama-sama atau berkelompok dan memerlukan sebuah kerjasama antar anggota untuk saling melengkapi antara kelebihan maupun kekurangan dari setiap hero yang telah dipilih oleh pemain.

Fenomena *Trash talking* dalam dunia game online semakin menjadi-jadi sekarang ini terurama di Indonesia. Tidak hanya dikalangan orang dewasa saja, melainkan anak-anak pun mulai mengikuti kebiasaan buruk para player game online. Hal ini tidak bisa dihindari karena banyaknya pemain yang melakukan *Trash talking* tanpa pandang bulu. *Trash talking* merupakan bagian dari toxic. Menurut Mustofa (2018) tidak ada penjelesan secara baku mengenai toxic, namun secara umum toxic adalah perilaku yang dapat merusak kenyamanan orang lain secara disengaja. Dalam pengertian toxic berbeda-beda, toxic berasal dari bahasa Inggris berarti racun. Ketika toxic ini berada dalam konteks game maka itu ditujukan kepada pemain. Maksud dari *toxic user/player* ini adalah para pemain game yang merusak alur pemain yang merugikan teman setimnya ataupun merugikan lawannya (Pramudya, 2023)

Terdapat berbagai macam toxic player/user dalam game diantaranya adalah away from keyboard (AFK), feeder, sering mati, memilih hero sembarangan, kill steal (nyampah), tidak bisa diajak bekerja sama dan berkata kotor (*Trash talking*) (www.mastekno.com). Ketika user melakukan salah satu dari tindakan di atas maka user tersebut di katakan sebagai toxic user, termasuk *Trash talking* karena dapat merusak atau mengganggu kenyamanan user lain dalam bermain game.

Di tahun 2021 Youtube kian populer di Indonesia, dengan berbagai content creatornya. Banyak sekali orang-orang yang memanfaatkan peluang menjadi content creator youtube atau biasa disebut dengan youtuber, karena membuat konten di youtube bisa dengan mudah hanya dengan bermodalkan smartphone saja sudah bisa menjadi bagian dari content creator di youtube. Banyak sekali macam-macam genre konten yang dibuat oleh para content creator mulai dari vlog, berbagai macam tutorial, prank, gaming, dan lain lain.

Youtube memiliki beberapa fitur menarik salah satunya adalah fitur Live Streaming, Awalnya fitur ini hanya tersedia untuk beberapa partner

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



YouTube, tidak untuk semua pengguna YouTube. Pada tahun 2017, Live Streaming mulai digunakan secara publik, bersamaan dengan menghadirkan fitur *Live Chat* sehingga pengguna dapat saling berkomentar saat menonton streaming. Orang yang melakukan *live streaming* biasanya kita kenal sebagai Streamer. Banyak pilihan *live streaming* yang bisa dilihat di youtube contohnya *live streaming* memasak, bermain musik, juga ada *live streaming* bermain game dan masih banyak lagi.

Mulai tahun 2018 hingga saat ini peningkatan peminat konten gaming sangatlah pesat. Salah satu yang membuat banyaknya pengguna youtube memiliki konten gaming adalah konten game online atau *live streaming* Mobile legend. Seiring berjalannya waktu banyak youtuber yang awalnya tidak membuat konten gaming menjadi tertarik untuk membuat konten gaming, bahkan tidak sedikit pula youtuber-youtuber baru bermunculan untuk membuat konten gaming karena banyaknya minat pengguna youtube untuk melihat konten tersebut.

Menurut Kepala YouTube Gaming, Ryan Wyatt, pengguna situs YouTube telah menonton lebih dari 100 miliar jam konten game di platform tersebut sepanjang tahun 2020, meningkat dua kali lipat jumlah jam yang ditonton pada tahun 2018. (kompasiana.com) Youtuber adalah salah satu profesi yang banyak disegani anak muda. Berbagai jenis channel pun telah hadir di YouTube, mulai dari masak-memasak, tutorial membuat alat, hingga gaming. Berbagai macam tipikal karakter content creator gaming menjadi daya tarik tersendiri bagi para viewersnya. Ada content creator gaming yang ramah dan tidak berbicara kotor atau melakukan *Trash talking* contohnya seperti MIAWAUG, AUORA GAMING, APIP YULISTIAN dan masih banyak lagi, ada juga content creator atau streamer game online yang melakukan *Trash talking* saat sedang melakukan *live streaming* ataupun pada konten-konten game online yang di upload di youtube contohnya DONKEY BARBAR, BRANDON KENT dan masih banyak lagi.

Fenomena yang terjadi hingga saat ini adalah *Trash talking* yang dilakukan oleh Content Creator menjadi salah satu ciri khas atau daya tarik

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- ©Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersendiri bagi beberapa content creator atau streamer untuk mendapatkan jumlah viewer yang banyak. Brandon Kent adalah salah satu youtuber gaming yang memiliki jumlah subscriber lebih dari 6,6 juta subscriber pada akunnya yang bernama “BRANDONKENT EVERYTHING”. Konten yang ada pada akun youtube Brandon Kent 80% adalah konten game online Mobile legend. Tidak hanya bermain, sebagai mantan profesional player disalah satu Team E-SPORT ternama yaitu GENFLIX AEROWOLF, Brandon Kent juga memberikan beberapa tips dan trick bermain Mobile legend. Brandon Kent memiliki karakter tersendiri ketika sedang melakukan *Live Streaming* ataupun membuat konten bermain game. Pembawaannya yang selalu tampak terlihat marah-marah menjadi ciri khas tersendiri hingga membuatnya terkenal dan banyak disukai para penonton. Tidak hanya marah-marah, *Trash talking* menjadi ciri khas lain dari Brandon Kent, youtuber ini sangat sering berkata kasar saat live stream dengan mengucapkan umpatan atau makian kepada beberapa pemain di dalam timnya maupun kepada lawannya. Berdasarkan alasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah studi dengan judul : “ANALISIS ISI *TRASH TALKING* PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna dari *Trash talking* pada konten game online mobile legend di akun youtube Brandon Kent.

2. Penegasan Istilah

Dalam judul penelitian “ANALISIS ISI *TRASH TALKING* PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT” untuk menghindari kesalah pahaman, penulis menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul diatas, yaitu:

1.2.1 Trash talking

Trash talking merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif motif terhadap pemain lain. Positif jika tujuannya digunakan dalam memotivasi dan negatif ketika mengganggu dan mengintimidasi. *Trash talking* merupakan tindakan atau perilaku sombong atau menghina



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan tujuan menurunkan moral, mengintimidasi, merendahkan seseorang, terutama dalam suatu pertandingan (*oxford dictionaries*).

Dalam konteks game MOBA, Mobile legend termasuk dalam game online seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. Mobile legends Bang Bang sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre RPG (*roling player games*), karena kita juga harus menaikkan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam Mobile legends Bang Bang masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit.

Di dalam sub-genre MOBA ini merupakan gabungan antara action games dan real time strategy games (Nosrati & Karimi, 2013). Dapat disimpulkan bahwa Trash talking pada game online mobile legend merupakan setiap perkataan pemain yang bersifat sombong atau menghina pemain lain dengan tujuan menurunkan moral, mengintimidasi, dan merendahkan pemain lain yang dilakukan di dalam sebuah pertandingan game online mobile legend (Fadhli, 2023).

1.2.2. Konten

Konten Pengertian konten dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dapat diartikan sebagai informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium seperti internet, televisi, CD audio, bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

Konsep konten menurut Saylor dan Alexander dalam bukunya Ortiz, A. L. (2004) adalah fakta, observasi, data, persepsi, klasifikasi, disain dan pemecahan masalah yang telah dihasilkan pengalaman dan hasil pikiran manusia yang tersusun dalam bentuk ide-ide, konsep, prinsip-prinsip, kesimpulan, perencanaan dan solusi. Sedangkan menurut Hymen, konten berupa Ilmu pengetahuan (seperti fakta, keterangan,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

prinsip-prinsip, definisi), ketrampilan dan proses (seperti membaca, menulis, ber hitung, menari, berfikir kritis, berkomunikasi lisan dan tulisan) (Darajat, 2016)

1.2.3. Game Online

Game Online Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al dalam Azis (2011) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.

Akbar (2012) dalam Adiningtyas (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

Firdaus et al (2018) game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama (Hartari, 2021)

1.2.4 Mobile legend

Mobile legend Adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis. Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "hero". Karakter komputer yang lebih lemah disebut "minions".

1.2.2 Youtube

Youtube mempunyai pengertian sebagai situs media digital (video) yang dapat di download, diunggah, serta dibagikan (*share*) di seluruh penjuru negeri. Youtube merupakan situs sosial media yang sering dipakai serta fenomenal dikalangan masyarakat.

Masyarakat menggunakan youtube baik dalam melihat berita terkini, mencari informasi, bahkan untuk hiburan seperti menonton film, mendengarkan lagu atau menonton berbagai tutorial. Menurut Sianipar (2013) youtube ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. Youtube mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung (Azwina, 2020)

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang di uraikan dalam latar belakang masalah, Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana bentuk *Trash talking* pada konten game online mobile legend di akun youtube Brandon kent?

4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk *Trash talking* pada konten game online mobile legend di akun youtube Brandon kent

1.5 Kegunaan Penelitian

a. Akademis

Secara Akademis penelitian ini di harapkan menjadi bahan informasi dan menambah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang ilmu komunikasi dan menjadi masukan baru bagi kalangan akademis yang ingin meneliti hal yang sama.

b. Praktis

Secara Praktis penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan ataupun contoh dalam menghadapi trash talking pada anak-anak.



1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan dan pembahasan dalam penelitian, maka penulisan membagi penjelasan setiap bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, penegasan istilah, permasalahan, tujuan, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Bab ini menjelaskan tentang teori, kajian teori dan kerangka pikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode dan jenis pendekatan dalam penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data yang digunakan dalam penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

1. Kajian Terdahulu

Peneliti menggunakan penelitian sebelumnya untuk memperluas penelitian dan menjaga kredibilitas. Peneliti menggunakan referensi penelitian atau jurnal yang memuat kejadian atau topik serupa yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Muhammad Rais Almajid (2019), Tindak *Verbal Abuse* dalam Permainan Mobile legend di Indonesia. Dari penelitian ini ditemukan berbagai jenis umpatan verbal yang digolongkan menjadi tujuh berdasarkan (1) hewan, (2) profesi, (3) anggota tubuh, (4) sifat, (5) keadaan, (6) kata kerja, serta (7) kata benda. Umpatan-umpatan yang dilontarkan pemain mengakibatkan penurunan kepercayaan pemain dalam memainkan game Mobile legend dengan baik serta mengakibatkan kemarahan pemain yang dilontari umpatan-umpatan yang menyakitkan hati. Dari penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai tema yang akan diteliti, sama sama meneliti tindakan *Trash talking* atau kekerasan verbal yang dilakukan pemain game online. Sedangkan perbedaannya adalah dari metode penelitian dan objek penelitian
2. Muhammad Bagus Rizkyanto (2020) Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan Mobile legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile legend. Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan mengetahui dan menggunakan kekerasan verbal sebelum adanya permainan Mobile legend. Selain itu berdasarkan hasil penelitian bahwa kekerasan verbal pada permainan Mobile legend memiliki dampak yang membuat informan pada penelitian ini menggunakan kekerasan komunikasi verbal baik dalam permainan Mobile legend dan interaksi sosial. Pengaruh lingkungan juga mempengaruhi penggunaan kekerasan komunikasi verbal pada individu. Kata kunci : Kekerasan verbal, Permainan Mobile legend, Interaksi sosial. Dari penelitian tersebut



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai tema yang akan diteliti, sama sama meneliti tindakan *Trash talking* atau kekerasan verbal yang dilakukan pemain game online. Sedangkan perbedaannya adalah dari metode penelitian dan objek penelitian

Berdyanto Tanyo Nugroho, analisis Wacana Kritis Trash-Talk Pada Konten Game Mobile Legends Di Kanal Youtube Gerrard Wijaya. Pada Konten Game “DADADADADADAR ML RASA PUBG” di Kanal Youtube Gerrard Wijaya, Trash-talk direpresentasikan melalui kata-kata kasar seperti “Anjing”, “Bangsat”, “Cok”, “Goblok”, “Mampus Kau”, “Tai” yang kemudian dimaknai sebagai Simbol Keakraban, Umpatan, dan Strategi Meningkatkan Viewers. *Trash-talk* yang muncul dalam setiap kontennya dimaknai berdasarkan bagaimana kata *Trash-talk* diucapkan secara spontan dalam situasi tertentu dengan tujuan sebagai simbol keakraban apabila Trash-talk ditujukan kepada teman dengan menimbulkan respon positif dari temannya dan dikategorikan sebagai umpatan ketika *Trash-talk* diucapkan bersamaan dengan perasaan emosi yang diluapkan. Namun, penggunaan *Trash-talk* yang secara sadar dapat dijadikan sebagai strategi agar penonton tertarik untuk menonton kembali konten-konten dari Gerrard Wijaya sehingga *Trash-talk* ini dapat meningkatkan viewers. Dari penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai tema yang akan diteliti, sama sama meneliti tindakan *Trash talking* atau kekerasan verbal yang dilakukan pemain game online. Sedangkan perbedaannya adalah dari metode penelitian dan objek penelitian

4. Linda Apriliya Sugiono, *Trash-Talking* Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends dan Arena of Valor). bahwa identitas user game online Mobile Legends dan Arena Of Valor tidak hanya identitas *total ononymity* melainkan *partial ononymity* dan real name yang tidak membatasi user dalam melakukan *trash-talking*. Pemilihan kata dalam melakukan trash-



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

talking pun bervariasi, mulai dari hal kecerdasan dan intelegensi, alat kelamin, nama binatang, aktivitas seksual, dan umpatan bahasa Jawa. Selain itu trash-talking digunakan sebagai strategi dalam mendapatkan kemenangan dengan memecahkan konsentrasi lawan untuk fokus dalam chat. *Trash-talking* juga digunakan sebagai motivasi dalam bermain game online agar lebih baik dari sebelumnya dan sebagai motivasi hiburan. Dari penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai tema yang akan diteliti, sama sama meneliti tindakan *Trash talking* atau kekerasan verbal yang dilakukan pemain game online. Sedangkan perbedaannya adalah dari metode penelitian dan objek penelitian

5. Dean Marcella, FENOMENA *TRASH-TALKING* ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA), terdapat 6 bentuk kategori trash-talking yaitu : 1). Kecerdasan, meliputi : Tolol, Bodoh, Bego, Paok, Pake Otak, Blog/Goblok, dan Hapus ML. 2). Hewan yang menjijikkan, meliputi : Anjing, Asu, dan Anjrit 3). Seksualitas, meliputi : Kimbek 4). Status, meliputi : Yteam 5). Fisik, meliputi : Buta Map dan 6). Umum meliputi : Bangsat, Lol, dan Jancok. Beberapa hal yang menyebabkan mereka mengeluarkan kata-kata *trash-talking* yaitu mendapatkan anggota tim dengan permainan yang sangat buruk, mendapatkan kekalahan, dan pemain yang AFK (*Away From Keyboard*) atau keluar dari permainan saat permainan berlangsung. Dari penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai tema yang akan diteliti, sama sama meneliti tindakan *Trash talking* atau kekerasan verbal yang dilakukan pemain game online. Sedangkan perbedaannya adalah dari metode penelitian dan objek penelitian
6. MUHAMMAD RIZAL, TINGKAT MOTIVASI PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM FENOMENA *TRASH TALK* DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UTU (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komunikasi UTU), peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara tingkat motivasi pemain game online mobile legends dalam fenomena *trash talk* pada mahasiswa ilmu komunikasi UTU. Dari penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai tema yang akan diteliti, sama sama meneliti tindakan *Trash talking* atau kekerasan verbal yang dilakukan pemain game online. Sedangkan perbedaannya adalah dari metode penelitian dan objek penelitian.

2. Landasan Teori

2.2.1 Teori Analisis Isi

Menurut Berelson & Kerlinger, analisis isi merupakan suatu metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif, dan kuantitatif terhadap pesan yang tampak (Wimmer & Dominick). Sedangkan menurut Budd, analisis isi adalah suatu teknik sistematis untuk menganalisis isi pesan dan mengolah pesan atau suatu alat untuk mengobservasi dan menganalisis isi perilaku komunikasi yang terbuka dari komunikator yang dipilih (Krisyanto, 2020).

Penggunaan Analisis Isi mempunyai beberapa manfaat atau tujuan. McQuail dalam buku *Mass Communication Theory* mengatakan bahwa tujuan dilakukan analisis terhadap isi pesan komunikasi adalah mendeskripsikan dan membuat perbandingan terhadap isi media, membuat perbandingan antara isi media dengan realitas sosial, isi media merupakan refleksi dari nilai-nilai sosial dan budaya serta sistem kepercayaan masyarakat, mengetahui fungsi dan efek media, mengevaluasi media *performance* dan mengetahui apakah ada bias media.

a. Analisa Isi Kualitatif

Analisis isi adalah sebuah alat penelitian yang difokuskan pada konten aktual dan fitur internal media. Hal ini digunakan untuk menentukan keberadaan kata-kata tertentu, konsep, tema, frase, karakter,

atau kalimat dalam teks-teks atau serangkaian teks. Teks dapat didefinisikan secara luas sebagai buku, bab buku, esai, wawancara, diskusi, tajuk berita dan artikel surat kabar, dokumen sejarah, pidato, percakapan, iklan, atau dalam bentuk dokumen. Weber menyatakan bahwa kajian isi adalah metodologi yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku atau dokumen (Sugiono, 2019).

Analisis isi merupakan analisis rinci yang digunakan untuk metode Kualitatif maupun Kuantitatif atas pesan-pesan yang memanfaatkan metode ilmiah dan tidak terbatas pada jenis variable yang dapat dievaluasi Berikut beberapa definisi konsep tentang analisis isi dari beberapa ahli: Eryanto mengatakan dalam bukunya analisis isi adalah salah satu metode utama dari ilmu komunikasi. Penelitian yang mempelajari isi media (surat kabar, radio, film dan televisi) menggunakan analisis isi. Lewat analisis isi, penelitian dapat mempelajari gambaran isi, karakteristik pesan, dan perkembangan (tren) dari suatu 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.

Analisis Isi (*Content Analysis*) digunakan untuk memperoleh keterangan dari komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang yang terdokumentasi atau dapat didokumentasikan. Analisis isi yang sifatnya kualitatif tidak hanya mampu mengidentifikasi pesan-pesan manifest, melainkan juga latent messages dari sebuah dokumen yang diteliti. Jadi lebih mampu melihat kecenderungan isi media berdasarkan context (situasi yang sosial diseputar dokumen atau teks yang diteliti), process (bagaimana suatu proses produksi media atau isi pesannya dikreasikan secara actual dan diorganisasikan secara bersama) dan emergence (membentukan secara gradual atau bertahap dari makna sebuah pesan melalui pemahaman dan intepretasi) dari dokumen-dokumen yang diteliti.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cara kerja atau logika analisis data ini sesungguhnya sama dengan kebanyakan analisis data kuantitatif. Peneliti memulai analisisnya dengan menggunakan kategori-kategori tertentu, mengklasifikasikan data tersebut dengan kriteria-kriteria tertentu serta melakukan prediksi dengan teknik analisis yang tertentu pula. Berdasarkan definisi konsep diatas, analisis isi dalam penelitian ini adalah pendekatan terhadap suatu objek untuk memperoleh keterangan dari komunikasi yang disampaikan dalam bentuk komunikasi yang terdokumentasi atau dapat didokumentasikan.

Selanjutnya dikemukakan oleh Holsti (2009) bahwa kajian isi adalah teknik yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan, dan dilakukan secara objektif dan sistematis. Analisis Isi Kualitatif merupakan analisis isi yang mampu mengidentifikasi pesan-pesan yang terlihat (manifest) atau pesan-pesan yang tersembunyi atau tersirat (latent message). Sedangkan menurut sumber lain Analisis isi Kualitatif merupakan suatu analisis isi yang lebih mendalam detail untuk memahami produk isi media dan mampu menghubungkannya dengan konteks sosial/realitas yang terjadi sewaktu pesan dibuat. Karena semua pesan teks, simbol, gambar, dan sebagainya adalah produk sosial dan budaya masyarakat. Analisis isi Kualitatif ini lebih ditekankan pada bagaimana peneliti melihat isi, bagaimana interpretasi atau pemaknaan, membaca simbol-simbol dan interpretasi isi interaksi simbolis yang terjadi.

Menurut Fiske (1990) ada dua bentuk aliran (paradigma) dalam studi isi, yakni aliran transmisi dan aliran produksi.

Aliran transmisi, aliran ini melihat komunikasi sebagai bentuk pengiriman pesan. Asumsi dari aliran pertama ini yaitu adanya hubungan satu arah antara media kepada khalayak. Peranan yang digambarkan yaitu komunikator berperan aktif sedangkan komunikan berperan pasif.

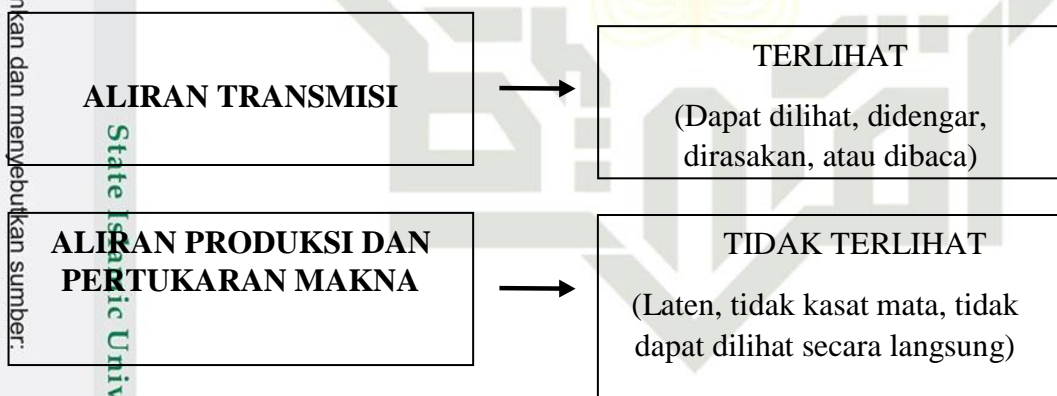
Aliran produksi dan pertukaran makna, aliran ini melihat proses komunikasi sebagai proses penyebaran.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kedua aliran diatas mempunyai penekanannya masing-masing, seperti pada aliran pertama penekanannya terdapat pada seorang komunikator yang berperan aktif untuk menyampaikan pesan melalui media berupa berita, kartun, film, iklan, dan sebagainya kepada khalayak dan hubungan ini bersifat hanya satu arah saja karena komunikan berperan pasif. Sementara pada aliran dan pertukaran makna, inti tersebut adalah (meaning). Makna yang dimaksud disini adalah bukan apa yang dikirim, melainkan apa yang dikonstruksi, atau apa yang dibaca (Martono, 2012)

Pada analisis isi aliran transmisi, pesan adalah apa yang terlihat (dapat didengar, dirasakan, atau dibaca). Sebaliknya, pada analisis isi aliran produksi dan pertukaran makna, adalah pesan yang tersirat, bersifat laten, tidak dapat dilihat ataupun didengar secara langsung. Penelitian yang pada aliran transmisi peneliti dituntut menghitung secara cermat aspek-aspek yang tampak pada suatu pesan, sedangkan pada aliran produksi dan pertukaran makna, peneliti ditunjuk jeli dalam pemaknaan sesuatu yang ada dibalik suatu pesan



Gambar 2.1 Perbedaan pesan Terlihat dan Tersirat

Dalam penerapannya, aliran transmisi melahirkan teknik analisis kuantitatif (*quantitative content analysis*), dimana data yang di dapatkan dengan cara menghitung serta mengukur dengan akurat aspek . Sedangkan pada aliran produksi dan pertukaran makna, yang terjadi adalah data dapat menghasilkan berbagai macam metode analisis antara lain seperti analisis framing, wacana, semiotika, naratif. Semua aliran ini



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memiliki satu kesamaan, yakni menekankan pada pemaknaan atau penafsiran. Peneliti tidak memusatkan perhatiannya hanya kepada apa yang terlihat dalam teks, tetapi juga makna dari teks tersebut (Achmad, 2023)

Menerangkan analisis isi yang digunakan pada suatu penelitian, dapat digunakan untuk melihat semua karakteristik dari isi pesan, baik secara yang tampak (*manifest*) ataupun yang tidak tampak (*latent*). Disini dijelaskan bahwa analisis isi tidak semata tentang penilaian yang terhadap sesuatu yang objektif pada hasil akhir penelitiannya, melainkan hasil dari pemaknaan suatu pesan juga didapat melalui analisis isi. Dilihat dari pendekatan dalam analisis isi, terdapat tiga bagian utama / besar, yaitu analisis isi deskriptif, eksplanatif, dan prediktif.

1. Deskriptif

Analisis isi deskriptif merupakan salah satu jenis analisis isi untuk memvisualisasikan teks atau pesan tertentu secara rinci, dan analisis isi deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu atau memverifikasi hubungan antar variabel. Pesannya deskriptif.

2. Eksplanatif

Analisis isi Ekplanatif adalah analisis isi yang menguji suatu hipotesis tertentu. Analisis ini juga menetapkan keterkaitan antara satu variabel terhadap variabel yang lainnya. Ekplanatif tidak sekedar memvisualisasikan secara grafis isi pesan, akan tetapi juga mencoba membangun keterkaitan antara isi pesan dan juga variabel lainnya. Ekplanatif pada analisis isi dapat dibagi menjadi dua kelompok. Pertama uji hipotesis Anda atau jawab pertanyaan tentang hubungan antara variabel. Kemudian memandu hipotesis atau menjawab pertanyaan tentang perbedaan variabel berdasarkan relevansi, waktu, atau konteks.

Prediktif

Analisis isi yang terakhir merupakan bagian analisis isi yang mencoba memprediksi hasil yang diperoleh pada analisis isi dengan

menggunakan variabel lain. Peneliti tidak sekedar memakai variabel lain, akan tetapi juga hasil penelitian lain dengan menggunakan metode lain seperti eksperimen, survei, dll.

Tahapan Analisis Kualitatif:

Menurut Ida dalam Marcella (2023), memberikan pandangan terhadap tahapan dalam penelitian analisis isi kualitatif, yaitu identifikasi masalah, mulai terlibat atau mengenal dengan proses dan konteks dari sumber informasi seperti stasiun televisi dengan observasi partisipan atau melalui studi etnografi surat kabar, mulai sertakan lebih banyak contoh dokumen yang relevan, pilih unit analisis, seperti artikel. Unit analisis sering disebut fokus penelitian.

Buat protokol seperti enkripsi dan daftar objek sebagai kategori yang mengarah pada pengumpulan data dan desain protokol seperti lembar pengumpulan data. melakukan percobaan protokol beserta mengoleksi data persebagian dokumen. merevisi protokol yang ada dan memilih kasus tambahan untuk membuat protokol adalah definisi dari kategori yang dibuat.

Umumnya penunjukan sampling ini adalah sampling teoritis. Penekanan utama dari analisis isi kualitatif ialah untuk memahami makna, fitur dan topik berita dan organisasi dan proses untuk memahami bagaimana mereka disajikan di media. Koreksi pengumpulan data berlangsung dalam bentuk pengumpulan informasi dan berbagai contoh dijelaskan. Ini mengembalikan data dalam bentuk dokumen asli, tetapi juga memasukkan data teks-ke-teks ke komputer untuk mempermudah mendapatkan serta menyandikan teks.

Perhatikan bahwa data kualitatif agak subjektif, yang berarti bahwa perisai terkait dengan konsep, relevansi, proses pengembangan protokol dan logika kategori internal, dan pengembangan analisis selanjutnya. Melakukan analisis data, termasuk pengkodean data dan spesifikasi konsep yang dikembangkan. Tinjau data yang diperoleh selama proses penelitian dan baca catatan yang dibuat selama proses tersebut.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Melakukan perbandingan dan perbandingan intensif dan pilih perbedaan signifikan yang muncul pada setiap kategori atau item teks. Buat catatan teks. Tulis ringkasan singkat sebagai gambaran umum dari data yang dikumpulkan untuk setiap kategori. Gabungkan semua data dan contoh kasus saat ini.

Dalam penyajian data ini dimungkinkan untuk merekam kutipan wawancara atau membuat deskripsi pengamatan dan ilustrasi yang dibuat berdasarkan ringkasan protokol informasi untuk setiap kasus yang diselidiki. Mengintegrasikan semua temuan data dengan interpretasi periset dan konsep-konsep kunci dalam draft atau format yang berbeda.

b. Analisis Isi Kuantitatif

Sesuai dengan namanya, analisis isi kuantitatif adalah analisis yang dipakai untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari isi yang dilakukan secara kuantitatif. Prosedurnya adalah dengan jalan mengukur atau menghitung aspek dari isi (*content*) dan menyajikannya secara kuantitatif. Analisis isi (kuantitatif) yang dipakai hanya memfokuskan pada bahan yang tersurat saja. Peneliti hanya meng-coding (memberi tanda) apa yang dilihat (pada konten).

Analisis isi kuantitatif harus dibedakan dengan jenis-jenis analisis isi lainnya seperti semiotika, framing, wacana, naratif, dan banyak lagi. Analisis isi kuantitatif mempunyai karakteristik yang berbeda dengan analisis teks lainnya. Secara umum, analisis isi kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi. Analisis isi ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak (*manifest*), dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel, dan dapat direplikasi.

Analisis isi memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

Objektif

Salah satu ciri penting dari analisis isi adalah objektif. Penelitian dilakukan untuk mendapatkan gambaran dari suatu isi

secara apa adanya, tanpa adanya campur tangan dari peneliti. Penelitian menghilangkan bias, keberpihakan, atau kecenderungan tertentu dari peneliti. Analisis isi memang menggunakan manusia (*human*), tetapi ini harus dibatasi sedemikian rupa sehingga subjektivitas ini tidak muncul. Hasil dari analisis isi adalah benar-benar mencerminkan isi dari suatu teks, dan bukan akibat dari subjektivitas (keinginan, bias, atau kecenderungan tertentu) dari peneliti.

Sistematis

Analisis isi selain objektif, juga harus sistematis. Sistematis ini bermakna, semua tahapan dan proses penelitian telah dirumuskan secara jelas, dan sistematis. Sistematis ini juga berarti setiap kategori yang dipakai menggunakan suatu definisi tertentu, dan semua bahan dianalisis dengan menggunakan kategori dan definisi yang sama.

3) Replikabel

Salah satu ciri penting dari analisis isi yaitu ia harus replikabel. Penelitian dengan temuan tertentu dapat diulang dengan menghasilkan temuan yang sama pula. Hasil-hasil dari analisis isi sepanjang menggunakan bahan dan teknik yang sama, harusnya juga menghasilkan temuan yang sama. Temuan yang sama ini berlaku untuk peneliti yang berbeda, waktu yang berbeda, dan konteks yang berbeda

4) Isi Yang Tampak (*manifest*)

Isi yang tampak adalah bagian dari isi yang terlihat secara nyata, ada di dalam teks (dalam penelitian ini berita), dan tidak dibutuhkan penafsiran untuk menemukannya.

Perangkuman (*summarizing*)

Ciri lain dari analisis isi yaitu ditujukan untuk membuat perangkuman/s ummarizing. Analisis isi umumnya dibuat untuk membuat gambaran umum karakteristik dari suatu isi/pesan. Analisis isi sebaliknya tidak berpretensi untuk menyajikan secara detail satu



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau beberapa kasus isi. Analisis isi dapat dikategorikan sebagai penelitian yang bertipe nomotetik yang ditujukan untuk membuat generalisasi dari pesan, dan bukan penelitian jenis idiographic yang umumnya bertujuan membuat gambaran detail dari suatu fenomena

Generalisasi

Analisis isi tidak hanya bertujuan untuk melakukan rangkuman (*summarizing*) tetapi juga berpretensi untuk melakukan generalisasi. Ini terutama jika analisis isi menggunakan sampel. Hasil dari analisis dimaksudkan untuk memberikan gambaran populasi. Analisis isi tidak dimaksudkan untuk menganalisis secara detail satu demi satu kasus.

c. Objektivitas

Objektivitas adalah suatu tindakan atau sikap tertentu terkait dengan mengumpulkan, mengolah dan menyebarluaskan informasi. Dalam pengertian objektivitas ini, termasuk pula keharusan media untuk menulis dalam konteks peristiwa secara keseluruhan tidak terpotong oleh kecenderungan subjektif. Objektivitas dalam pengertian sempit yaitu hanya melaporkan apa yang penting untuk dikatakan dan dilakukan dan kurang menghiraukan tentang sebab musababnya. Bahkan ada yang berpendapat bahwa demi objektivitas, tidak perlu untuk memberi suatu penjelasan terhadap suatu masalah dan membiarkan penonton untuk memecahkannya sendiri.

Dalam sistem media massa yang memiliki keanekaragaman eksternal, terbuka kesempatan untuk penyajian informasi yang memihak. Oleh karena itu, tidak sedikit media yang mendapatkan tuduhan media itu tidak objektif. Objektivitas berarti tidak menambahkan pendapat, sesuatu yang tidak terjadi ke dalam berita, pandangan subjektif pembuat berita, jujur dan seimbang terhadap semua pihak. Pada dasarnya, tidaklah mudah untuk membuat kriteria mengenai pemberitaan yang objektif atau sebaliknya. Westerstahl (1983) dalam penelitiannya di Swedia mengemukakan kriteria objektif dalam upayanya untuk mengukur derajat



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

objektivitas media massa di negara itu. Pada skema berikut, terlihat bahwa pemberitaan yang objektif harus memiliki dua kriteria, yaitu bahwa berita harus bersifat faktual, yang berarti berita ditulis berdasarkan fakta (*factuality*) dan tidak berpihak (*impartiality*).

Konsep objektivitas pemberitaan yang dikembangkan di atas memiliki dua dimensi, yakni *factuality* dimensi kognitif atau kualitas informasi pemberitaan, dan *impartiality* dimensi evaluative pemberitaan dihubungkan dengan sikap netral wartawan terhadap objek pemberitaan, menyangkut kualitas penanganan aspek penilaian, opini, interpretasi subjektif, dan sebagainya. Dimensi *factuality* memiliki dua sub-dimensi, yakni *truth* dan *relevance*. Sub-dimensi *truth* adalah tingkat kebenaran atau keterandalan (*reliabilitas*) fakta yang disajikan, ditentukan oleh *factuality* (*factualness*) (pemisahan yang jelas antara fakta dan opini), *accuracy* (ketepatan data yang diberitakan seperti jumlah, tempat, waktu, nama dan sebagainya), dan *completeness* (menjawab pertanyaan apakah semua fakta dan peristiwa telah diberitakan seluruhnya dengan memenuhi unsur 5W+1H). Sedangkan sub-dimensi *relevance* mensyaratkan perlunya seleksi menurut prinsip kegunaan yang jelas, demi kepentingan khalayak. Relevansi mencakup nilai berita seperti *proximity*, *timeliness*, *significance*, *prominence* dan *magnitude* (Krisyanto, 2010).

Dimensi kedua, yakni *impartiality* merupakan dimensi evaluatif, dikaitkan dengan sikap wartawan yang harus menjauhkan setiap penilaian pribadi (*personal*) dan subjektif. *Impartiality* mempunyai dua sub-dimensi, yaitu *neutrality* dan *balance*. Yang disebut pertama bersangkut paut dengan penyajian, sedangkan yang terakhir berkaitan dengan proses seleksi. Sub-dimensi *neutrality* ditentukan oleh penyajian yang non-evaluatif (tidak adanya percampuran fakta/opini dari wartawan) dan penyajian yang non-sensasional (tidak adanya dramatisasi dan kesesuaian antara judul dan isi berita). Sedangkan sub-dimensi *balance* mensyaratkan perlunya proses seleksi yang memberikan equal access yakni pemberitaan akses, kesempatan dan perhatian yang sama terhadap para pelaku penting



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam berita; dan even handled yakni pemilihan penilaian positif dan negatif yang berimbang setiap pihak yang diberitakan.

2.2.2 *Trash talking*

Trash talk adalah *cyber bullying* yang dilakukan di dunia Game online. Para *toxic player*, sebutan bagi Gamer yang sering melakukan *Trash talk* tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh pada saat di dalam Game online, namun bisa berpengaruh pula pada komunitas atau kehidupan nyata mereka. *Trash talking* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif motif terhadap pemain lain. Positif jika tujuannya digunakan dalam memotivasi dan negatif ketika mengganggu dan mengintimidasi.

Trash talking ini memiliki sejarah tersendiri, dimana hal tersebut biasa digunakan oleh juara tinju kelas berat Muhammad Ali di tahun 1960an dan 70an. Pada tahun 1963, Ali bahkan pernah merilis album rekaman panjang yang populer dimana sebagian besar terdiri dari puisi yang berkaitan dengan *Trash Talk* yang berjudul *I Am the Greatest!*, sebuah frase yang akan menjadi tanda tangannya. Sejak saat itu, sudah umum bagi petinju, pegulat, dan bahkan kini menjadi salah satu bentuk intimidasi dari dunia gaming menggunakan kata-kata sampah alias *Trash Talk* sebagai bagian dari perilaku mereka.

Berperilaku *Trash talking* dalam game online dapat dibagi menjadi dua faktor yakni faktor internal (faktor yang berasal dari dalam game) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar game). Faktor internal diantaranya: bermain dengan orang yang tidak dikenal, karakter pemain egois, pemain lainnya yang berperilaku *trahs-talk*, keterbatasan bahasa pemain, pengaruh media game online MLBB, pemain yang tidak mengetahui *rule of game* dan cara bermain yang benar, hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Sedangkan faktor eksternal diantaranya: perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan yang ditimbulkan oleh provider penyedia jasa internet, alat atau media yang

digunakan untuk bermain (HP) yang tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan game, dan pengaruh media online.

2.2.2 Jenis *Trash talking*

Trash talking yang menggunakan kata hewan.

Hewan merupakan makhluk hidup yang tidak memiliki insting seperti manusia. Hewan juga merupakan makhluk hidup yang bebas. Namun, hewan dan manusia ada yang hidup berdampingan. Ada juga binatang yang memang hidup tidak berdampingan dengan manusia karena alasan dilarang oleh agama dan tidak baik untuk kesehatan. Dari sifat hewan-hewan yang negatif ini banyak sekali manusia dan para pemain game menggunakan nama hewan sebagai umpatan. Beberapa contohnya adalah kata “anjing” termasuk makna leksikal karena memiliki satu arti yaitu binatang menyusui yang bisa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu (Niode, 2016)

Dalam bahasa Jawa sendiri anjing berarti asu. Pemilihan anjing sebagai kata umpatan karena hewan ini merupakan hewan yang najis menurut agama islam. Dan anjing ini merupakan hewan yang memiliki sifat liar suka mengeluarkan air liur dan mengendus. Inilah kenapa manusia terinspirasi untuk menggunakan hewan anjing sebagai umpatan. Seperti babi merupakan hewan yang hidup secara beranak. Hewan ini merupakan hewan yang hidup di tempat yang berlumpur dan mau memakan apa saja yang ada termasuk kotorannya sendiri. Hewan ini memiliki sifat pemalas dan memiliki besar nafsu. Hal itu yang menyebabkan manusia menggunakan nama Babi sebagai umpatan.

Trash talking yang menggunakan bagian tubuh manusia

Anggota tubuh merupakan susunan yang struktur yang dibuat oleh tuhan secara sempurna. Dan semua anggota tubuh manusia itu memiliki cara kerja yang masing masing berbeda. Namun, tidak semua bagian tubuh dapat disebutkan di muka umum. Hal ini membuat beberapa orang menyebutkan bagian tubuh yang tidak umum menjadi sebuah bentuk *Trash talking* dengan tujuan tertentu.



c. *Trash talking* yang menggunakan kata sifat.

Kata sifat merupakan kata yang menunjukkan watak atau gambaran mengenai seseorang atau benda. Kata ini diambil oleh orang-orang hanya yang negatif saja untuk dijadikan sebuah umpatan yang dapat menyakitkan perasaan lawan contohnya kata-kata goblok merupakan kata bahasa jawa yang dalam bahasa indonesia memiliki arti bodoh. Bodoh sendiri memiliki arti yang tidak lekas mengerti jika diberi informasi. Hal ini alasan mengapa orang - orang sering menggunakan umpatan ini untuk ditunjukkan kepada lawan pemainnya.

Trash talking yang menggunakan kata benda.

Kata benda merupakan kata yang menunjukkan sebuah benda. Agar manusia bisa memahami dengan mudah semua jenis benda. Akan tetapi sekarang banyak yang menggunakan kata benda sebagai umpatan yang tidak baik. Salah satu contohnya adalah kata tai adalah kata yang tidak baku dari kata tahi. Tahi merupakan ungkapan dalam bahasa Mandarin yang berarti sedang buang air besar. Aktivitas ini dianggap memiliki nilai yang buruk di lingkungan. Tai merupakan kotoran sisa metabolisme makhluk hidup yang keluar dari anus makhluk hidup. Tai memiliki sifat benda yang menjijikan. Dengan itu orang-orang menjadikan tahi sebagai umpatan yang menggambarkan lawanya yang menjijikan karena cara bermainnya.

Trash talking dengan menggunakan kata kerja.

Sebagai contohnya menggunakan kata bacot merupakan bentuk kata dari bahasa Jawa yang di dalam bahasa Indonesia memiliki arti ngomong. Bacot sendiri dikalangan umum dapat dikatakan sebagai sebutan orang yang kebanyakan berbicara. Hal ini dijadikan manusia sebagai umpatan untuk memberikan respon kepada orang yang banyak bicara namun tidak bertindak atau agar segara diam.

Trash talking terhadap keadaan seseorang.

Umpatan keadaan orang merupakan umpatan di mana melihat keadaan orang yang akan diberi umpatan sesuai dengan keadaanya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Orang - orang sering menggunakan umpatan tersebut untuk merendahkan orang lain. Salah satu contohnya adalah kata botak, dalam bahasa kamus bahasa Indonesia botak merupakan keadaan di mana orang tidak memiliki rambut sama sekali. Hal ini dijadikan manusia sebagai umpatan untuk membuat malu yang diberi umpatan.

Trash talking terhadap profesi.

Umpatan dengan sebutan profesi merupakan umpatan yang biasanya menjelek jelekkan pekerjaan. dalam umpatan profesi menggunakan model yang mengacu pada profesi rendah atau yang dharamkan agama. Banyak dari manusia menggunakan profesi yang rendah untuk dijadikan umpatan karena status sosial.

Salah satu contoh umpatan profesi adalah bajingan. Bajingan dalam kamus bahasa Indonesia memiliki arti sebagai pencuri atau pencopet. Bajingan ini merupakan profesi yang sangat dilarang agama dan profesi yang paling rendah karena merugikan sesama manusia. Bajindul, bajigur, bajingseng, bajingpret, dan bajinguk adalah pelesetan yang berasal dari kata bajingan.

2.2.4 Indikator *Trash talking*

Indikator tidak menerima keadaan

Tidak menerima keadaan biasanya terjadi ketika seseorang mengalami kejadian yang membuatnya terganggu dan menimbulkan rasa amarah. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak menerima keadaan berarti pemain tidak suka dan merasa kesal dengan kejadian yang mereka alami didalam game.

Indikator Menantang pemain lain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menantang berasal dari kataantang yang berarti mengajak berkelahi, bertanding, atau berperang. Maka dapat disimpulkan bahwa menantang pemain lain berarti mengajak pemain lain untuk berkelahi, bertanding, atau berperang.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Indikator Memprovokasi pemain lain

Memprovokasi pemain lain berarti melakukan perbuatan untuk menghasut, atau memancing yang bertujuan untuk membangkitkan rasa amarah orang lain.

Indikator Terprovokasi pemain lain

Terprovokasi pemain lain berarti terhasut atau terpancing untuk marah terhadap pemain lain yang melakukan provokasi

Indikator Mendominasi Atau Mengalahkan pemain lain

Mendominasi atau mengalahkan pemain lain adalah sebuah penguasaan dari permainan. Pemain yang lebih unggul atau lebih kuat akan menguasai permainan dan mulai mengintimidasi yang lemah.

Indikator Kekecewaan

Kekecewaan adalah merasa tidak puas karena tidak sesuai dengan keinginan, harapan, dan sebagainya. Maka dapat disimpulkan bahwa kekecewaan merupakan bentuk ketidakpuasan dari hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain.

d. Indikator Memotivasi

Secara makna motivasi adalah hasrat atau dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa memotivasi adalah memberikan dorongan kepada pemain lain agar bisa melakukan sesuatu dengan lebih baik lagi.

2.2.5 Konten

Pengertian konten dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah content atau diartikan sebagai isi, merupakan struktur dan desain dari informasi yang terdapat pada halaman situs. Konten (dalam bahasa Inggris: *content*) adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Sedangkan konten media merupakan berbagai bentuk konten atau isi dalam sebuah media di dunia teknologi yang ada pada saat ini seperti blog, wiki, forum, gambar digital, video, file audio, iklan hingga berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

buatan dari para pengguna sistem atau layanan online yang seringkali dilakukan lewat sebuah situs media online. Maka istilah konten ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media (Roosind, 2019)

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia menjelaskan konten adalah sebuah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Sehingga dapat digunakan untuk menampilkan berurut sedemikian rupa lewat penyampaian konten dilakukan melalui berbagai media sosial seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah dapat melalui telepon genggam (*handphone*). Sedangkan menurut Ikapi dalam kutipan yang ditulis Finy F. Basarah dan Gustina, juga menjelaskan pengertian konten adalah struktur informasi yang terdapat pada halaman situs atau informasi yang tersedia melalui media. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

Dengan begitu dapat diambil kesimpulan bahwa konten adalah bentuk sajian informasi yang di dalamnya dapat berupa hiduran, berita atau informasi lain yang disajikan secara orisinal melalui media konten dapat berupa artikel, video, audio maupun multimedia yang diunggah di internet sehingga dapat diakses secara mudah. Konten di media sosial memang ada yang bersifat positif maupun negatif, sangat disayangkan apabila banyak beberapa konten yang memuat nilai negatif ketimbang nilai positif. Di sini khususnya remaja diharapkan bisa merancang ide mengenai konten media sosial yang positif khususnya yang bersifat edukatif, meskipun karakteristik media siber dapat dilihat melalui media sosial yang memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis siber lainnya.

2.2.6 Mobile legend

Mobile legend adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis. Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "hero". Karakter komputer yang lebih lemah disebut "minions"

Pengertian game Mobile legends bang-bang adalah game online multiplayer game mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. Game Mobile legends Bang Bang termasuk dalam game online seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan.

Mobile legends Bang Bang sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre RPG (*roling player games*), karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam Mobile legends Bang Bang masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018) Mobile legends BangBang biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang jagoan. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di game yang selanjutnya.

Game Mobile legends Bang Bang akhir-akhir ini sering peneliti melihat banyak dari kalangan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari smart phone-nya, baik itu disekitar rumah, di kampus, diwarung kopi, ataupun di cafe-cafe. Game Mobile legends Bang Bang memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu game online yang bernama *Clash of Clans* (COC) yang juga sangat 7 populer.

Tetapi seiring berjalannya waktu game COC mulai ditinggalkan, dan sekarang banyak dari kalangan masyarakat yang beralih ke game



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mobile legends Bang Bang. Game jenis multiplayer online battle arena (MOBA) ini berada di kategori “populer” dan sempat menjadi peringkat pertama di Play Store. Layaknya game MOBA (multiplayer online battle arena) pada umumnya, ada karakterkarakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.

Konsep Operasional

Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan Analisis Isi *Trash Talking* Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent. Kinerja didefinisikan sebagai catatan tentang hasil yang diperoleh dari fungsi pekerjaan spesifik atau kegiatan tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis isi (content analysis). Fraenkel dan Wallen (2007) menyatakan analisis isi adalah teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengkaji perilaku manusia secara tidak langsung melalui analisis terhadap komunikasi mereka seperti : buku teks, esay, koran, novel, artikel majalah, lagu, gambar iklan dan semua jenis komunikasi yang dapat dianalisis.

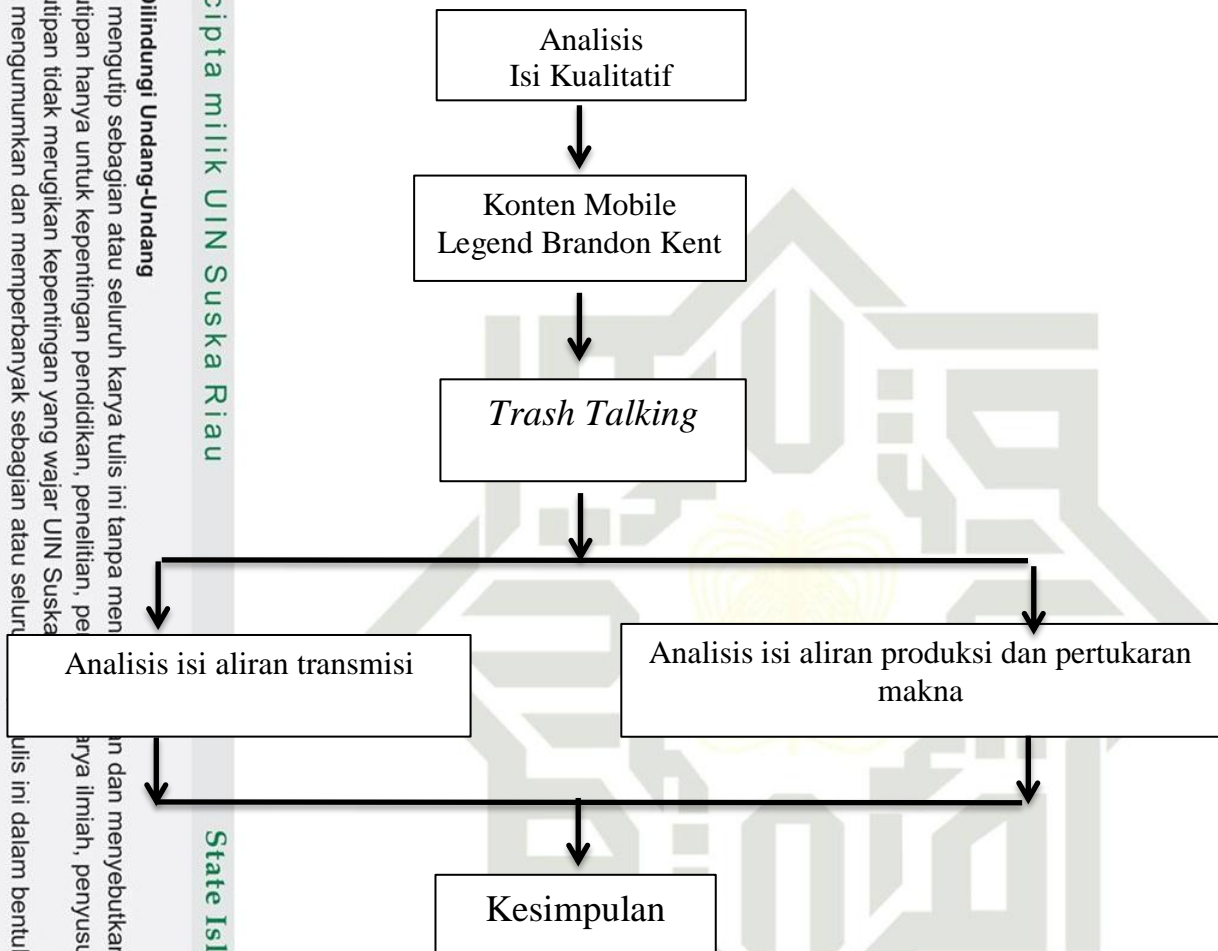
Bukan bagaimana seseorang yang mengirimkan pesan yang menjadi perhatian utama, melainkan bagaimana masing-masing pihak saling memproduksi dan mempertukarkan makna. Kedua aliran diatas mempunyai penekanannya masing-masing, seperti pada aliran pertama penekanannya terdapat pada seorang komunikator yang berperan aktif untuk menyampaikan pesan melalui media berupa berita, kartun, film, iklan, dan sebagainya kepada khalayak dan hubungan ini bersifat hanya satu arah saja karena komunikan berperan pasif. Sementara pada aliran dan pertukaran makna, inti tersebut adalah (meaning). Makna yang dimaksud disini adalah bukan apa yang dikirim, melainkan apa yang dikonstruksi, atau apa yang dibaca.

Pada analisis isi aliran transmisi, pesan adalah apa yang terlihat (dapat didengar, dirasakan, atau dibaca). Sebaliknya, pada analisis isi aliran produksi dan pertukaran makna, adalah pesan yang tersirat, bersifat laten, tidak dapat dilihat ataupun didengar secara langsung.



2.4. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur yang digunakan peneliti sebagai skema untuk melatarbelakangi penelitian ini.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti terkait dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, topik ini lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) dan bukan kuantitas (kuantitas) data lebih ditekankan disini. Metode pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan menyajikan data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian.

Penelitian ini memberikan gambaran secara detail mengenai suatu permasalahan berdasarkan data yang ada, untuk di analisis diidentifikasi dan mengambil data-data *Trash talking* yang di ucapkan secara lisan oleh Brandon Kent didalam permainan Mobile legend pada konten youtubenya. Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut dengan mencari data, mengelola data, dan menyajikan data yang ada. Pada proses pencarian data, peneliti menggunakan metode memotret, menulis, dan mengamati (Sugiyono, 2019)

Objek penelitian ini adalah konten-konten video saat bermain game online Mobile legend yang dibagikan di akun youtube Brandon Kent, dan meneliti lebih dalam mengenai perilaku *Trash talking* yang dilakukan oleh Brandon Kent saat bermain game online Mobile legend. Melalui konten - konten game online mobile legend pada akun youtube Brandon Kent ini banyak sekali penyebutan ataupun penggunaan kata-kata *Trash talking*.

Objek yang akan diteliti antara lain adalah dialog pada konten tersebut dengan mengambil perkataan dan membagi dari beberapa video. sehingga dapat dipahami akan indikator perkataan *Trash talking* pada konten game online mobile legend tersebut. Unit analisis dalam penelitian ini mencakup beberapa indikator yang ada didalam sebuah konten game online pada video youtube, yaitu dialog-dialog yang dikatakan oleh brandon kent yang mengandung unsur *Trash talking*.



3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kampus UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan rumah penulis.

3.3 Sumber dan Data Penelitian

Sumber data adalah hal yang menjadi instrument kunci dari sebuah penelitian. Yang mana data sendiri bermakna fakta mentah yang menjadi hasil dari sebuah penelitian yang memerlukan pengolahan data sehingga menjadi sesuatu yang mampu memiliki makna yang dapat di pertanggung jawabkan. Sumber data sendiri didalam sebuah penelitian harus merepresentatifkan golongan atau kelompok tertentu yang berkaitan dengan permasalahan penelitian (Setiawan, 2019)

3.3.1 Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen. berupa dokumentasi dari konten game online mobile legend di akun youtube Brandon Kent Everything (<https://www.youtube.com/c/BrandonKentEverything>).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penyusunan penelitian ini dilakukan dengan beberapa metode, yaitu:

3.4.1 Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap fenomena penelitian. Menurut Creswell pengamatan adalah sebuah proses pengumpulan informasi langsung tanpa ujung yang dilakukan dengan mengamati orang dan tempat disebuah situs penelitian. Teknik observasi dilakukan penulis untuk mendapatkan data dengan cara mengamati serta mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian penulis

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu poses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik yang bersifat tulisan, lisan maupun gambar. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berupa berupa dokumentasi dari konten game online mobile legend di akun youtube Brandon Kent Everything (<https://www.youtube.com/c/BrandonKentEverything>). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dengan cara mengobservasi konten game online Brandon kent yang memiliki unsur *Trash talking* dengan unit analisis dialog dari Brandon kent pada konten tersebut.

Observasi sendiri merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari beberapa macam proses biologis serta psikologis, yang terpenting dalam hal tersebut ialah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam mengumpulkan sebuah data dalam penelitian ini, peneliti memilih observasi sebagai alat sebab peneliti dapat mendengar, melihat, dan juga merasakan informasi yang ada secara langsung.

Aktivitas observasi dalam penelitian ini peneliti melangsungkan pengamatannya pada hal-hal yang menunjuk pada *sign, object*, serta *interpretasi Trash talking* dalam konten game online di akun youtube Brandon Kent dan juga informasi atau sumber-sumber data lainnya yang dianggap pantas atau relevan. 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. Dari proses pengumpulan data ini peneliti mengumpulkan data dari tayangan-tayangan konten gaming di akun Youtube Brandon Kent sebagai data analisis.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi kualitatif. Alasan peneliti menggunakan analisis isi kualitatif karena analisis isi kualitatif tidak hanya memfokuskan risetnya pada isi komunikasi yang tersurat (tampak atau manifest) saja, akan tetapi dapat digunakan juga untuk mengetahui isi komunikasi yang tersirat (tersembunyi atau *latent message*).



Teknik analisis isi kualitatif ini peneliti gunakan dengan tujuan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah, dan menganalisis keseluruhan dialog yang terdapat pada konten game online di youtube Brandon Kent untuk mengetahui dan memahami Trash talking yang terkandung didalam pesan yang tampak (*manifest*) maupun pesan yang tersembunyi (*latent message*).

Setelah data dan materi penelitian diklasifikasikan, kemudian analisis dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik isi yang tampak dan yang tidak tampak sesuai dengan Teori Analisis Isi Fiske 1990. Menurut Fiske (1990) secara umum, ada dua bentuk aliran (paradigma) dalam studi analisis isi. Pertama aliran Transmisi, yang menitikberatkan komunikasi sebagai bentuk pengiriman pesan, yang secara linier dari pengirim ke penerima serta asumsi dari aliran ini adalah adanya hubungan satu arah dari media kepada khalayak. Kedua aliran produksi dan pertukaran makna. Aliran ini menitikberatkan pada makna pesan yang tersirat dari suatu objek.

Aliran ini melihat komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna. Jika pada aliran transmisi terdapat kunci yakni pada pesan, sementara pada aliran produksi dan pertukaran makna kata kuncinya ada pada makna, dimana yang dimaksudkan adalah makna yang telah dikonstruksikan oleh si penerima pesan (komunikasikan). Teknik analisis isi kualitatif ini peneliti gunakan dengan tujuan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah, dan menganalisis keseluruhan dialog yang terdapat pada konten game online mobile legend untuk mengetahui dan memahami makna dari *Trash talking* yang terkandung didalam pesan yang tampak (*manifest*) maupun pesan yang tersembunyi (*latent message*).

- Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang
© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
Sifat Isinya University of Sultan Syarif Kasim Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Biodata Umum Lokasi Penelitian

Brandon kent adalah salah satu youtuber asal Palembang, yang sering membuat konten tentang *prank* dan *game*. Kedua konten tersebut diunggah secara terpisah dalam kanal youtube yang berbeda. Sebelum Brandon Kent terjun ke dunia youtube, Brandon Kent merupakan seorang pengusaha di bidang elektronik khususnya gadget. Brandon Kent menjalankan usaha ini kurang lebih selama 3 tahun

Brandon Kent sempat melanjutkan karir dan pendidikannya di Australia hanya dengan bermodalkan uang dari bisnis toko elektroniknya. tidak hanya berkuliah, Brandon Kent juga bekerja sebagai tukang cuci piring dan juga memasak di sebuah restoran di Australia. Brandon bekerja selama 12 jam sehari dan hal ini membuat brandon kesulitan dan tidak tahan untuk berkuliah. Setelah 4 bulan lamanya brandon tinggal di Australia akhirnya brandon memutuskan untuk pulang ke Indonesia.

Brandon memiliki hobi menonton video-video prank dari luar negeri yang ada di youtube, hingga akhirnya brandon kent memutuskan untuk terjun sebagai content creator di Youtube dan konten pertamanya adalah konten prank yang di unggah pada akun Youtubanya yang bernama Brandon Kent, karena brandon melihat bahwa di Indonesia youtuber yang membuat konten tentang prank masih belum banyak.

Brandon kent memulai karirnya di youtube sebagai youtuber prank pada tahun 2016. Brandon kent memilih konten prank karena terinspirasi oleh video-video prank di youtube yang sering dilihatnya, hingga brandon mendapat julukan *prankster* generasi pertama indonesia. Brandon kent berhasil mendapatkan banyak penonton dan konten-konten pranknya banyak digemari oleh penonton, hingga akhirnya subscriber channel youtubanya menyentuh angka 1 juta subscriber

Seiring berjalannya waktu biaya produksi konten prank dan juga kerumitan dalam pembuatan konten prank, membuat brandon akhirnya



- Hak cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memutuskan untuk mencari konten dengan tema yang lain. Semenjak kemunculan game-game *mobile* seperti *Mobile legend*, banyak penggiat *e-sport* yang terjun keranah ini. Brandon melihat potensi lain pada tema konten game online yang jauh berbeda dengan tema konten sebelumnya.

Brandon akhirnya mulai membuat konten game online *mobile legend* pada tahun 2018 di akun youtubenya yang baru yaitu BrandonKent Everything. Konten game onlinenya sangat berkembang pesat, dengan gaya khasnya yang selalu marah-marah saat bermain game. Hal ini banyak dianggap lucu dan menarik oleh para penontonnya

Nama Lengkap	: Brandon Kentjana
Nama Panggilan	: Brandon Kent (BKent)
Tempat Tanggal Lahir	: Palembang, 26 November 1992
Usia	: 29 Tahun
Agama	: Kristiani
Pekerjaan	: <i>Content Creator, Streamer</i>
Kota Tinggal	: Jakarta



Gambar 4.1 Foto Brandon Kentjana
(Sumber : Google)

4.2 Channel Youtube Brandon Kent

Merupakan sebuah akun yang dibuat pertama kali oleh brandon kentjana yang bernama brandon kent yang bergabung sejak 23 Mei 2015. Brandon Kent adalah nama singkatan dari Brandon Kentjana, Sebelum terkenal lewat video bermain game, Brandon Kent justru sudah dikenal lewat



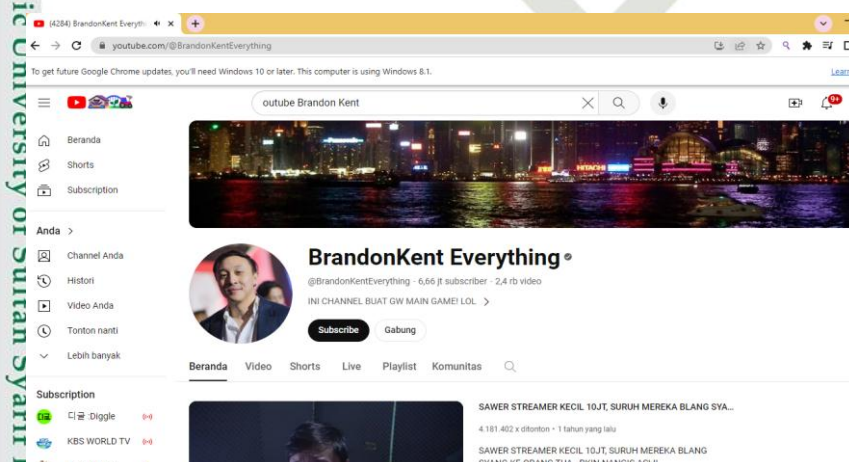
aksi-aksi gilanya dalam membuat prank.

Inspirasinya untuk membuat channel prank berasal dari kebiasaannya yang suka menyaksikan konten-konten seperti itu hingga larut malam di YouTube. Beberapa channel YouTube yang ia jadikan inspirasi untuk membuat video prank antara lain adalah BigDawsTv, ThatWasEpic, dan angrypicnic.

BrandonKent bisa dibilang adalah orang pertama yang mempunyai konsep prank menarik di Indonesia bersamaan dengan David Beat. Ia memulai konten prank-nya pertama kali pada tahun 2016 dengan konsep eksperimen sosial tentang tanggapan orang Indonesia saat melihat orang Singapura yang sedang mencari teman. Adapun untuk latar tempatnya ia ambil di Universitas Pelita Harapan (UPH) dengan modal kamera ayahnya.

BrandonKent dikenal sebagai prankster yang tidak pernah menggunakan unsur settingan atau rekayasa ketika membuat konten kontennya. walaupun tidak ada rekayasa, bradonkent selalu memiliki prinsip untuk tidak melakukan prank-prank yang menurutnya tidak baik untuk dilakukan seperti prank membohongi ojek online yang sempat ramai dilakukan oleh beberapa prankster indonesia. Karena kemurnian dan konsistensinya dalam membuat konten, akhirnya brandonkent banyak disukai dan subscriernya berkembang dengan pesat. Meski mendapatkan subscriber yang banyak, brandonkent merasa pengeluaran dan penghasilan ketika membuat konten prank tidak sebanding, alasan tersebut membuat brandonkent memutuskan untuk beralih keranah gaming.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- © Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.2 Akun Youtube Gaming Brandon Kent
(sumber : YoutubeBrandonKent)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Brandon kent awalnya hanya menayangkan *live streaming* bermain game *Mobile legends* di channel youtubenanya dan mendapatkan perhatian banyak penonton hingga membuatnya semakin semangat memproduksi konten gaming. Karena tidak mau mengganggu channel youtube Pranknya, Brandon kent membuat channel youtube baru khusus gaming pada 30 Oktober 2017 bernama Brandonkent Everything. Kini Brandon kent lebih fokus rutin melakukan upload konten seperti reaction, vlog, gaming, review skin, dan berbagai konten lainnya yang akan sangat menghibur dengan kata - kata toxic dan tingkah lucunya. Tidak hanya menghibur melalui kata kata toxic dan tingkahnya saja, tetapi brandon juga sangat terampil ketika bermain game *Mobile legend* layaknya seorang pemain profesional. Pasalnya brandon kent pernah menjadi bagian dari salah satu team *E-Sport* Indonesia yaitu GENFLIX AEROWOLF.

3 Mobile Legend

Mobile Legends atau yang biasa disebut dengan Bang-bang adalah sebuah permainan piranti bergenre jenis MOBA. Diterbitkan oleh Shanghai Moonton. Dirancang khusus untuk permainan game online di ponsel, platform ISO, dan Android. Mobile legends bergenre arena pertarungan daring multi pemain dan dirilis pada tanggal 11 Juli 2016. Dibawah ini merupakan gambar terkait bagaimana cara bermain mobile legends yang penulis unduh melalui situs youtube.

Dalam permainan mobile legends ini jumlah pemain 10 orang dengan tujuan permainan menghancurkan markas milik musuh. Permainan ini menggunakan sebuah peta dengan tiga jalur, empat area hutan, delapan belas menara pertahanan, dan dua Boss Creep. Pemain akan terbagi ke dalam dua tim yang saling bermusuhan dengan wilayah markas yang berlawanan arah peta bagian atas dan bawah. Kedua tim akan berperang mempertahankan markas masing-masing, dengan tujuan permainan menghancurkan markas tim lain. Pada tiap tim biasanya ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang biasa dikenal dengan sebutan Hero dari perangkat mereka sendiri dan akan mengontrol hero tersebut selama permainan. Pemain



akan berada satu tim dengan empat pemain lainnya, dibutuhkan strategi dan kerjasama tim yang baik untuk memenangkan sebuah permainan. Selain itu pemain dalam satu tim juga dapat berkomunikasi satu sama lain ketika permainan tersebut berlangsung. Durasi permainan mobile legends yaitu 30 menit hingga 60 menit dan bisa di mainkan dimana saja. Kalah atau menangnya pemain itu ditentukan oleh kekuatan hero dan juga kekompakan tim

Para pemain mendapatkan hero yang kuat dengan menukar Battle Points (BP) yang dikumpulkan selama bermain. Semakin sering orang bermain mobile legends maka semakin banyak pula Battle Points yang didapatkan. Menariknya dalam mobile legends itu hero-hero yang kuat selalu dirilis setiap sebulan sekali. Jadi, para pemain yang tidak mau ketinggalan dan selalu ingin lebih unggul dari pemain lainnya mau tidak mau harus memiliki hero-hero yang baru dan yang lebih kuat dari sebelumnya dengan cara menukar battle point. Menurut Handri, caranya menukar Battle Points atau membelinya menggunakan pulsa atau dengan menukar diamond yang dimiliki. Namun apabila pemain merasa kesulitan karena Battle Points nya tidak mencukupi dan tidak memiliki diamond yang tidak mencukupi untuk membeli hero, maka pemain harus membeli diamond. Rata-rata orang membeli diamond dengan mudah yaitu melalui akun Unipin.co.id, lalu mengisi saldo melalui kartu kredit, pulsa maupun saldo google play. Harga diamond berbeda-beda, untuk mendapatkan 19 diamond harganya 5.000, 36 diamond harganya 10.000, 184 diamond 50.000, 220 diamond harganya 60.000 hingga semakin banyak diamond yang ingin dimiliki, semakin banyak pula uang yang dikeluarkan untuk membelinya. Dengan demikian, tanpa disadari pemain mengeluarkan uang jika ingin bermain lebih unggul ketimbang gamers mobile legends lainnya karena tidak dapat mengandalkan BP(Battle Points) untuk membeli hero baru, sebab mengumpulkan BP(Battle Points) itu dengan proses yang lama. Fungsi Diamond dan Battle Points selain untuk membeli hero juga dapat digunakan untuk membeli skin. Skin dalam mobile legends berupa kostum, sepatu, ataupun senjata yang akan diubah sesuai keinginan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari pembahasan pada bab V dapat ditarik kesimpulan bahwa konten game online *mobile legend* di akun youtube Brandon Kent memiliki banyak unsur *Trash talking* pada kontennya yang diucapkan langsung oleh Brandon Kent melalui dialog – dialog sepanjang permainan game *mobile legend*. Tindakan *trash talking* tersebut terjadi dikarenakan beberapa faktor yaitu karena kebiasaan Brandon secara spontan melontarkan kata kata *Trash talking* dalam membuat kontennya serta sebagai daya tarik dan ciri khas Brandon dalam membuat konten, dan karena faktor di dalam permainan yang membuat Brandon meluapkan emosinya dengan cara berbicara kasar atau mengumpat.

Kata *trash talking* yang sering kali muncul pada konten tersebut adalah kata hewan, dan kata sifat. Kedua jenis *Trash talking* tersebut merupakan perkataan yang sering digunakan dalam dunia game online dengan tujuan untuk memaki atau merendahkan lawan bermain ataupun teman satu team. Kata hewan yang digunakan adalah anjing, monyet, dan babi karena ketiga hewan tersebut memiliki ciri buruk dan banyak hal negatif dari hewan inilah kemudian menjadi sebuah kata umpatan yang sering digunakan oleh masyarakat indonesia. Sedangkan kata sifat digunakan karena kondisi seseorang yang bermain dengan tidak benar sehingga membuat orang-orang merendahkan pemain tersebut dengan sebutan tolol, bodoh, goblok, dan idiot.

6.2 Saran

Berdasarkan dari pembahasan dan hasil analisis pada konten game online *mobile legend* di akun youtube Brandon kent, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Melihat semakin banyak para youtuber ataupun pembuat konten yang memiliki konsep tentang game online. Diharapkan bisa memberikan batasan usia pada konten-kontennya yang mengandung unsur *Trash talking* ataupun hal dewasa



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Melihat dari tahun ke tahun semakin banyaknya pengguna Youtube dan kebanyakan dari mereka adalah penikmat konten game online dari kalangan anak kecil. Diharapkan kepada para pembuat konten tersebut memilih bahasa ataupun perkataan yang baik agar tidak ditiru oleh para penggemarnya ataupun penontonnya yang masih dibawah umur.
3. Bagi masyarakat diharapkan untuk memilih atau membatasi diri terhadap hal hal yang disajikan oleh youtube. Jika itu hal yang positif maka hal tersebut baik untuk ditiru, tetapi jika terdapat hal yang negatif sebaiknya jangan ditiru.
4. Bagi orang tua yang memberikan keleluasaan anaknya yang masih dibawah umur menggunakan gadget, diharapkan selalu memantau kegiatan anaknya selama menggunakan gadget. Karena pengaruh dari gadget sangatlah besar terhadap perkembangan anak.
5. Bagi pemain game online *mobile legend*, diharapkan lebih bisa menjaga perkataan dan tindakan, agar bisa menjadikan game online ini sebagai wadah hiburan bukan wadah untuk meluapkan emosi dan ajang saling membenci.

DAFTAR PUSTAKA

- © Hak Cipta UIN Suska Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Alimurrahman, Zainal Abidin, Universitas Pembangunan, Nasional Veteran, Jawa Timur, and Heidy Arviani. "VIRALITAS TRASH-TALKING DI TIKTOK." *Journal of communication* 3, no. May 2 (2023): 112.
- Alkhatib, G. (2021). "Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi!". *Studi Ilmu Komunikasi* et, a. (2022). *VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK PEMAIN GAME MOBILE*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Almawardi, Putri Surya, and Johannes Haryatmoko. "Hyperreality Among Defense of the Ancients 2's Players." *Jurnal Komunikasi Indonesia* 7, no. 3 (2019).
- Almawardi, Onong Uchjana. 2002. *Komunikasi; Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya..
- Almawardi, 2011. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Almawardi, Muhammad Nurul. "Strategi Komunikasi Organisasi Di MIS Azzaky Medan." *Ability: Journal of Education and Social Analysis* 2, no. 2 (2021): 8–21.
- Almawardi, Latif Ahmad. (2019). *Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile legends: Bang Bang)*. Tesis Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada.
- Almawardi, J. (2013, September 2). *MOBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming's biggest, most impenetrable genre*.
- Almawardi, Ni Gusti, Ni Made Gelgel, and Ni Luh Purnawan. "Analisis Isi Berita Kekerasan Seksual Tribunnews.Com (Periode Berita Desember 2018)." *E-Jurnal Medium* 1, no. 2 (2019): 1–12.
- Almawardi, & Laugu. (2020). *Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia*. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*. S
- Almawardi, Klaus. 2006. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Edisi ke-2 Thousand Oaks: Sage Publications.
- Almawardi, Dean. "FENOMENA TRASH-TALKING ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA)." *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi* 4, no. 3 (2023): 1138–1145.



- Moh. Adli Ahdiyat. 2020. “Kekerasan Verbal di Konten Youtube Indonesia Dalam Perspektif Kultivasi Pascasarjana Universitas Indonesia Jalan Salemba” 101 Ettisal : Journal Of Communication. Vol. 5, No.2, December 2020 : 212- 224.
- Muhammad Rais Almajid. 2019. “Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik” Skripsi Fakultas Adab dan Bahasa , Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Nurul Warits Marinsa Putri. 2020. “Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash talking Pada Remaja” Jurnal Psikologi Malahayati. Volume 7 No.2. September 2020: 72-85.
- Fori, D. A., P. Anjarwalla, L. Mwaura, R. Jamnadass, P. C. Stevenson, P. Smith, Wojciech Koch, et al. “Penggunaan Komunikasi Non-Verbal Dalam Bertukar Informasi Ketika Berkendara Bersama Dikalangan Anggota Forum Nusantaride.” *JURNAL PURNAMA BERAZAM* 2, no. 1 (2020): 1–12. <http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201>.
- Pramudya, Dafa Ahmad, Oky Oxygentri, and Nurkinan. “Pengaruh Perilaku Trash Talking Dalam Game Online Mobile Legends Terhadap Agresivitas Pada Komunitas Cikarang Gamers.” *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 10, no. 2 (2023): 595–599. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>.
- Putri, Aprillia, Yeni Rahmwati, and Panji Ariyanto. “Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk?” *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif* 2 (2021): 1–44.
- Rolling, Andrew; Ernest Adams (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Roosind, Fitria Widiyani. “STRATEGI KONVERGENSI @GEN1031FMSBY GUNA MENAMBAH PEMINAT PENDENGAR RADIO MELALUI MEDIA SOSIAL TIKTOK.” *Komunikasi* 2, no. 1 (2019): 114.
- Samuel Henry (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.
- Samuel Henry, 2010. *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.
- Santoso, Billy Cahyo, Brian Mikhael Tanrio, Christoper Jordan Lipaw, Phance Karyadi, and Stephen Winata. “Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi.” *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan* (2022) 1, no. 1 (2022): 17–44. <http://ejurnal.itats.ac.id/integer/article/view/1171/967>.



Sianipar, Aritas Puica. (2013). Vol 2, No 3 (2013). PEMANFAATAN YOUTUBE DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification.

Pratiwi, Linda Apriliya. "Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia." *Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga* (2019): 1–12.

Rahmawati, 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Rahmawati, 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Rupriadi, 2020. "Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan Mobile legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile legend". Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sahid Jakarta.

Wahdiyati, & Putra. (2022). KEKERASAN VERBAL DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE (ANALISIS ISI KUALITATIF KONTEN ULASAN PERMAINAN ONLINE MAINCRAFT DAN MOBILE LEGEND PADA AKUN YOUTUBE MIUVEOX DAN BRANDONKENT EVERYTHING. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 203-218.

Wirahyuni, K., & Sudiana, N. (2020). NALISIS WACANA KRITIS MODEL TEUN A VAN DIJK PADA PEMBERITAAN KOMPAS DENGAN JUDUL "DI BALIK KASUS PENUSUKAN WIRANTO DAN PENANGKAPAN SEJUMLAH TERDUGA TERORIS". *Bahtera: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Dan Budaya.*, 801-818.

Yong, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issuesfor adolescents".*The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.