



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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

No. 7067/KOM-D/SD-S1/2025

ANALISIS ISI TRASH TALKING KONTEN GAME MOBILE LEGENDS DI AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA MILIK PASCOL



UIN SUSKA RIAU

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 :

ILHAM KURNIAWAN

NIM. 12040313685

UIN SUSKA RIAU

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2025**

- 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.

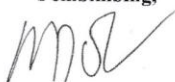
**ANALISIS ISI TRASH TALKING KONTEN GAME MOBILE
LEGENDS DI AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL
MIYA MILIK PASCOL**

Disusun Oleh :

**Ilham Kurniawan
NIM. 12040313685**

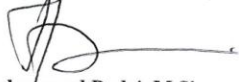
Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 3 Desember 2024

**Mengetahui,
Pembimbing,**



**Dr. Musfaldy, S.Sos, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003**

**Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,**



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



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة والاتصال

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 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 : Ilham Kurniawan
NIM : 12040313685
Judul : Analisis Isi Trash Talking Konten Game Mobile Legends di Akun Youtube Top Global Miya Milik Pascol

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

Hari : Senin
Tanggal : 6 Januari 2025

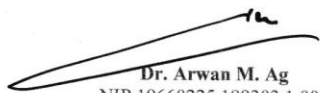
Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.



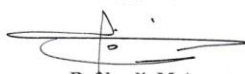
Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,


Dr. Arwan M. Ag
NIP.19660225 199303 1 002

Penguji III,


Rafdeadi, M.A
NIP.19821225201101 1 011

Sekretaris/ Penguji II,


Rusyda Fauzana, M. Si
NIP.19840504 201903 2 011

Penguji IV,


Suardi, M. Kom
NIP.19780912 200411 1 003

- 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.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة والاتصال

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 bertandatangan 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 : Ilham Kurniawan
NIM : 12040313685
Judul : Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Mobile Legends Di Akun Youtube Top Global Miya Dari Pascol

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 03 Mei 2024

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 Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 03 Mei 2024

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Dr. Nuridin, M.A
NIP/NIK. 19660620 200604 1 015

Penguji II,

Julis Puriani, M. I.Kom
NIP/NIK. 130417019

- 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 : Ilham Kurniawan
NIM : 12040313685
Tempat/ Tgl. Lahir : Pekanbaru, 4 Maret 2002
Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi
Prodi : Ilmu Komunikasi

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

ANALISIS ISI TRASH TALKING KONTEN GAME MOBILE LEGENDS DI AKUN YOUTUBUE TOP GLOBAL MIYA MILIK PASCOL

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, 20 Januari 2025
Saya buat pernyataan



Ilham Kurniawan
NIM. 12040313685

**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, 3 Desember 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 : Ilham Kurniawan
NIM : 12040313685
Judul Skripsi : **ANALISIS ISI TRASH TALKING KONTEN GAME MOBILE LEGENDS DI AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA MILIK PASCOL**

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,

Dr. Musfaldy, S.Sos, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

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



ABSTRAK

Berkembangnya era teknologi informasi dan media sosial, *YouTube* menjadi platform utama bagi orang-orang saling berbagi konten video, termasuk konten game online seperti game *Mobile Legends*. Salah satu fenomena yang ditemukan adalah praktik *Trash Talking* yang dilakukan oleh para pembuat konten, termasuk Pascol, seorang konten kreator yang terkenal di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isi dari penggunaan *Trash Talking* yang dilakukan oleh Pascol di dalam konten game online *Mobile Legends*. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis isi kualitatif, dengan fokus pada penggunaan *Trash Talking* yang digunakan oleh Pascol. Data diperoleh dari konten video Pascol di kanal *YouTube*-nya, dengan penelitian berfokus pada elemen *Trash Talking* dalam dialog konten game online *Mobile Legend*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten Pascol banyak sekali mengandung unsur-unsur *Trash Talking*, yang dipicu oleh kebiasaan spontan Pascol dalam melontarkan kata-kata kasar, serta sebagai bentuk mengekspresikan diri dan sebagai strategi untuk menarik perhatian para penontonnya. *Trash Talking* yang diucapkan oleh Pascol dalam konten ini didominasi oleh penggunaan nama hewan dan kata sifat. Kedua jenis *Trash Talking* tersebut yang sering kali digunakan dengan tujuan untuk memaki dan merendahkan, baik terhadap lawan main maupun rekan satu tim. Kata nama hewan yang sering digunakan seperti anjing, babi dan babi yang digunakan untuk memaki orang lain, sementara kata sifat yang sering digunakan seperti cok, bodoh, goblok, dan idiot yang ditujukan untuk mengejek pemain yang dianggap bermain tidak benar. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang praktik *Trash Talking* dalam konten game online.

Kata Kunci : Trash Talking, Mobile Legends, Youtube, Pascol

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
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

The development of the era of information technology and social media has made YouTube a primary platform for people to share video content, including online gaming content such as Mobile Legends. One phenomenon that is commonly found is the practice of trash-talking by content creators, including Pascol, a well-known content creator in Indonesia. This study aims to analyze the use of trash-talking by Pascol in online gaming content, specifically in Mobile Legends. The research method employed is qualitative content analysis, focusing on the trash-talking practices used by Pascol. Data was obtained from Pascol's video content on his YouTube channel, with the study concentrating on elements of trash-talking in the dialogues of Mobile Legends gaming content. The findings reveal that Pascol's content contains a significant amount of trash-talking, driven by his spontaneous habit of uttering offensive words, as a means of self-expression, and as a strategy to capture his audience's attention. The trash-talking used by Pascol predominantly involves the use of animal names and adjectives. These types of trash-talking are often employed to insult or demean, targeting both opponents and teammates. Examples of animal names frequently used include "dog" and "pig," which are intended as insults toward others. Meanwhile, adjectives such as "stupid," "dumb," and "idiot" are commonly used to ridicule players perceived as underperforming. This study provides new insights into the practice of trash-talking in online gaming content.

Keywords : *Trash Talking, Mobile Legends, YouTube, Pascol*

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
2. Dilarang mengutip, menyalin, atau menggunakan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Penelitian 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.

KATA PENGANTAR



Bismillahirrahmanirrahim 'alaikum Wr. Wb.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alhamdulillahirabbil 'alamin, Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, Penguasa seluruh alam, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Hanya kepada-Nya kita berserah, tanpa ada sekutu bagi-Nya. Berkat rahmat dan karunia-Nya, kita masih diberi kesempatan untuk menjalankan berbagai kewajiban, termasuk kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Shalawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW dengan mengucapkan *Allahmma Shalli'ala Muhammad Wa'alaaihi Sayaidina Muhammad*, yang menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik bagi umat manusia. Berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul:

“ANALISIS ISI TRASH TALKING KONTEN GAME MOBILE LEGENDS DI AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA MILIK PASCOL”

Selanjutnya, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing dan mendukung penulis baik secara moral maupun materil selama berlangsungnya proses penyusunan skripsi ini, mudah-mudahan hal tersebut mendapat pahala di sisi Allah SWT. Dengan segala kemurahan hati, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

- 1) Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag.
- 2) Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd, dan Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D.

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.

- 3) Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Imron Rosidi, S.Pd., MA., Ph.D.
- 4) Wakil Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Dr. Masduki, M.Ag.
- 5) Wakil Dekan II Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Dr. Toni Hartono, M.Ag.
- 6) Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag.
- 7) Ketua Prodi Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si.
- 8) Sekretariat Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Artis, M.I.Kom.
- 9) Bapak Dr. Musfialdy, S.Sos, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- 10) Kepada Orang tua penulis yang tercinta, Bapak Mardi dan Ibu Narni, yang senantiasa tulus memberikan motivasi, do'a, kasih sayang, keikhlasan dan kesabaran serta pengorbanan dan perhatian yang tak henti-hentinya diberikan untuk penulis dalam memberikan dukungan kepada penulis, baik secara materil dan moral dalam memfasilitasi segala kebutuhan perkuliahan sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Dan tak lupa juga kepada Kakak dan Abang yang telah mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 11) Kepada diri sendiri karena tidak pernah putus asa dan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan selalu berusaha sebisa semampunya mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 12) Kepada teman-teman dan sahabat seperjuangan dari Jurusan Ilmu Komunikasi atas kontribusinya selama penulis mengerjakan skripsi.
- 13) Serta semua yang berpartisipasi dalam menumbuhkan semangat dan dorongan kepada penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih untuk do'a dan semangatnya.

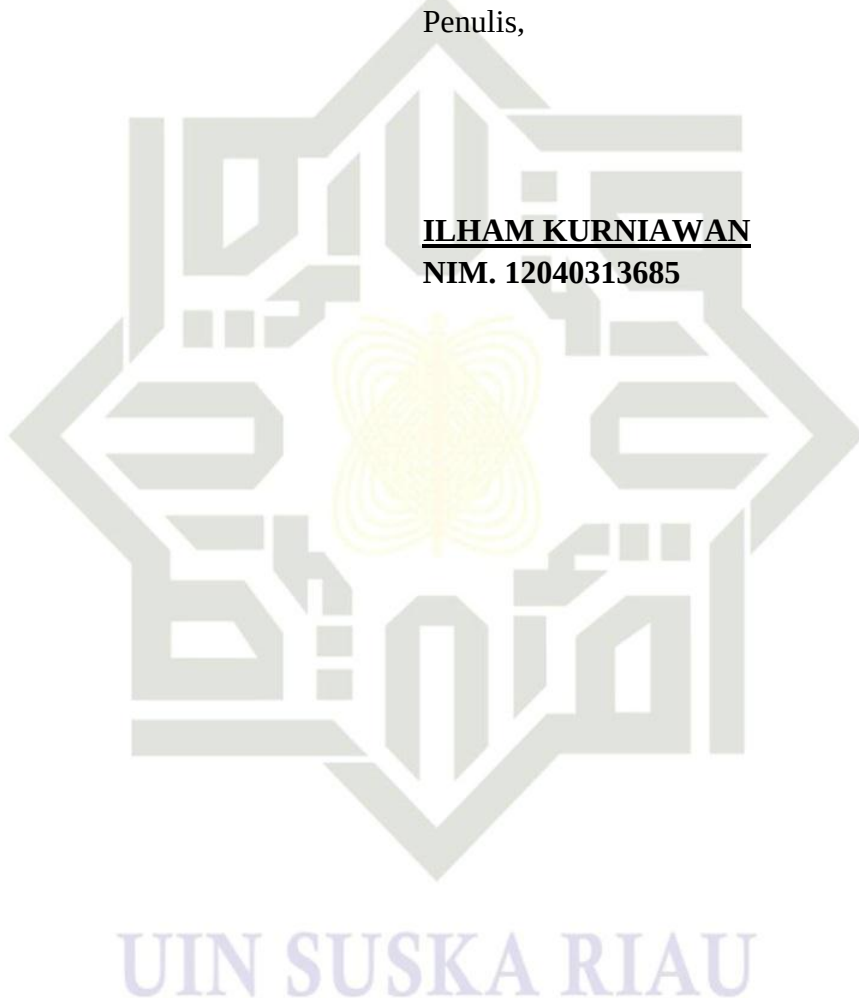
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis juga berharap karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi para pembaca.

Pekanbaru, 13 Januari 2025
Penulis,

ILHAM KURNIAWAN
NIM. 12040313685



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
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 Manfaat Penelitian	10
1.6 Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Landasan Teori	17
2.2.1 Analisis Isi	17
2.2.2 <i>Trash Talking</i>	25
2.2.3 Jenis – jenis <i>Trash Talking</i>	27
2.2.4 Indikator Terjadinya <i>Trash Talking</i>	29
2.2.5 Konten	31
2.2.6 Game Online	32
2.2.7 Game Mobile Legends : Bang Bang (MLBB)	34
2.2.8 YouTube	36
2.3 Konsep Operasional	37
2.4 Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Jenis Penelitian	39

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.

3.2 Objek Penelitian.....	39
3.3 Lokasi Penelitian.....	39
3.4 Sumber Data Penelitian.....	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6 Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV GAMBARAN UMUM.....	43
4.1 Panjaitan Dana	43
4.2 Kanal YouTube Top Global Miya	45
BAB V HASIL DAN PENELITIAN.....	47
5.1 Hasil Penelitian	47
5.2 Pembahasan.....	105
BAB VI PENUTUP	111
6.1 Kesimpulan	111
6.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

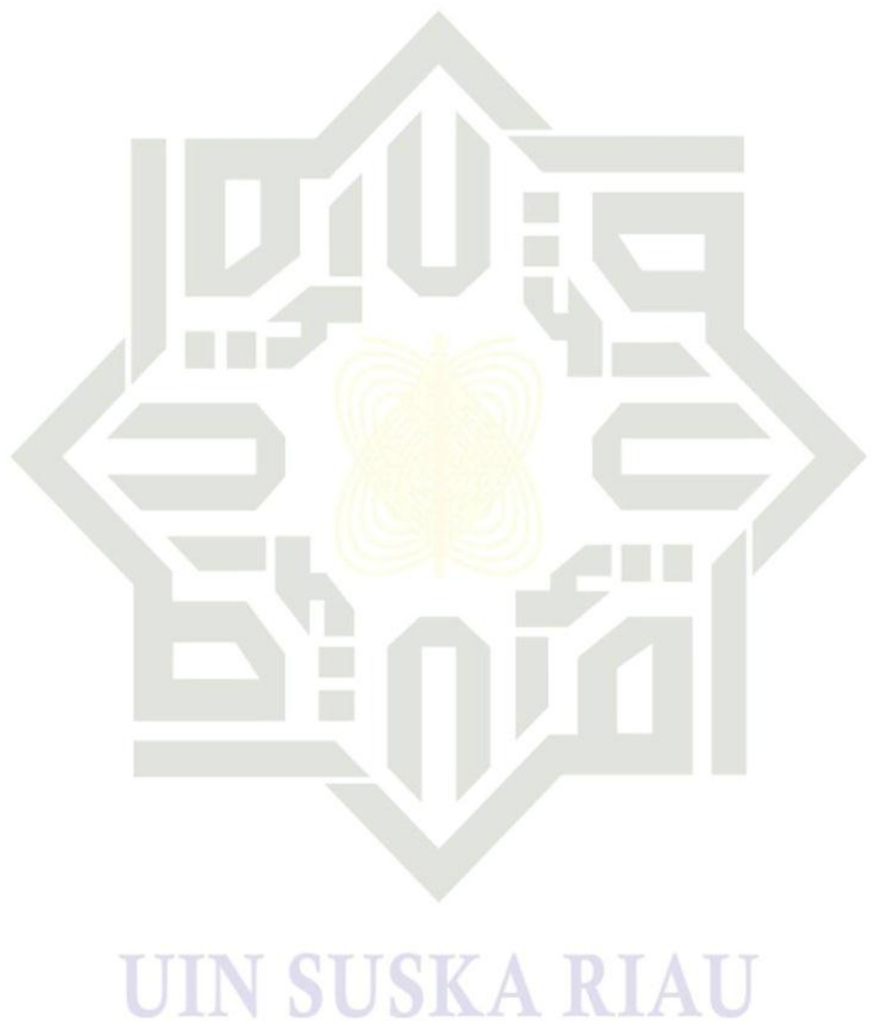
Tabel 5.1	Dialog 1 Video Menit 0 : 10 – 0 : 13	49
Tabel 5.2	Dialog 2 Video Menit 0 : 15 – 0 : 25	51
Tabel 5.3	Dialog 3 Video Menit 0 : 30 – 0 : 38	53
Tabel 5.4	Dialog 4 Video Menit 0 : 40 – 0 : 56	56
Tabel 5.5	Dialog 5 Video Menit 1 : 01 – 1 : 15	58
Tabel 5.6	Dialog 6 Video Menit 1 : 41 – 1 : 55	60
Tabel 5.7	Dialog 7 Video Menit 2 : 52 – 2 : 56	62
Tabel 5.8	Dialog 8 Video Menit 3 : 18 – 3 : 29	64
Tabel 5.9	Dialog 9 Video Menit 3 : 58 – 4 : 11	66
Tabel 5.10	Dialog 10 Video Menit 5 : 25 – 5 : 35	68
Tabel 5.11	Dialog 11 Video Menit 5 : 57 – 6 : 08	70
Tabel 5.12	Dialog 12 Video Menit 6 : 25 – 6 : 30	72
Tabel 5.13	Dialog 13 Video Menit 7 : 30 – 7 : 47	74
Tabel 5.14	Dialog 14 Video Menit 8 : 04 – 8 : 33	77
Tabel 5.15	Dialog 15 Video Menit 10 : 35 – 10 : 45	80
Tabel 5.16	Dialog 16 Video Menit 11 : 03 – 11 : 17	82
Tabel 5.17	Dialog 17 Video Menit 1 : 43 – 1 : 52	85
Tabel 5.18	Dialog 18 Video Menit 5 : 05 – 5 : 29	87
Tabel 5.19	Dialog 19 Video Menit 8 : 48 – 9 : 01	90
Tabel 5.20	Dialog 20 Video Menit 11 : 31 – 11 : 40	92
Tabel 5.21	Dialog 21 Video Menit 12 : 00 – 12 : 06	93
Tabel 5.22	Dialog 22 Video Menit 15 : 31 – 15 : 50	95
Tabel 5.23	Dialog 23 Video Menit 16 : 21 – 16 : 30	97
Tabel 5.24	Dialog 24 Video Menit 17 : 27 – 17 : 35	99
Tabel 5.25	Dialog 25 Video Menit 17 : 40 – 17 : 45	101
Tabel 5.26	Dialog 26 Video Menit 17 : 58 – 18 : 19	103
Tabel 5.27	Jenis-Jenis Trash Talking.....	107
Tabel 5.28	Indikator Trash Talking	109

DAFTAR GAMBAR

2.1	Perbedaan pesan Terlihat dan Tersirat	21
2.2	Kerangka Berpikir	38
4.1	Foto Panjaitan Dana	44
4.2	Kanal YouTube Top Global Miya	45
5.1	Thumbnail Konten Top Global Miya	48
5.2	Gameplay Mobile Legends Pascol	49
5.3	Gameplay Mobile Legends Pascol 2	51
5.4	Gameplay Mobile Legends Pascol 3	53
5.5	Gameplay Mobile Legends Pascol 4	55
5.6	Gameplay Mobile Legends Pascol 5	57
5.7	Gameplay Mobile Legends Pascol 6	60
5.8	Gameplay Mobile Legends Pascol 7	62
5.9	Gameplay Mobile Legends Pascol 8	64
5.10	Gameplay Mobile Legends Pascol 9	66
5.11	Gameplay Mobile Legends Pascol 10	68
5.12	Gameplay Mobile Legends Pascol 11	70
5.13	Gameplay Mobile Legends Pascol 12	72
5.14	Gameplay Mobile Legends Pascol 13	74
5.15	Gameplay Mobile Legends Pascol 14	77
5.16	Gameplay Mobile Legends Pascol 15	79
5.17	Gameplay Mobile Legends Pascol 16	82
5.18	Thumbnail Konten Top Global Miya 2	84
5.19	Gameplay Mobile Legends Pascol 17	85
5.20	Gameplay Mobile Legends Pascol 18	87
5.21	Gameplay Mobile Legends Pascol 19	89
5.22	Gameplay Mobile Legends Pascol 20	91
5.23	Gameplay Mobile Legends Pascol 21	93
5.24	Gameplay Mobile Legends Pascol 22	95
5.25	Gameplay Mobile Legends Pascol 23	97

- 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.

Gambar 5.26	Gameplay Mobile Legends Pascol 24.....	99
Gambar 5.27	Gameplay Mobile Legends Pascol 25.....	101
Gambar 5.28	Gameplay Mobile Legends Pascol 26.....	103



BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi pada bidang informasi dan komunikasi saat ini sangat berpengaruh ke dalam kehidupan masyarakat. Terutama setelah diciptakannya jaringan internet yang mana semakin diminati dan bahkan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari para penggunanya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat modern. Perkembangan ini dipandang sebagai solusi terhadap beragam tantangan yang dihadapi. Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan jenis-jenis media baru yang membawa perubahan signifikan dalam peradaban manusia (Rosana, 2010). Lahirnya *New Media* (Media Baru) tersebut menciptakan media-media komunikasi yang lebih maju seperti media sosial. Saat ini eksistensi media tidak hanya dalam berbentuk media cetak atau media siar saja. Karena dari banyaknya media yang telah ada sebelumnya, *New Media* yang menjadi media yang paling sering diakses bahkan menjadi media yang sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat akibat dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (Indrawan *et al*, 2020).

Media sosial adalah suatu bentuk terobosan baru dari berkembangnya teknologi media yang mana media sosial digunakan sebagai alat komunikasi yang maju pada saat ini. Media sosial sendiri saat ini sudah memiliki berbagai jenis media sosial sesuai kebutuhan kita. Jenis-jenis media sosial yang sudah banyak dikenal dan digunakan oleh kita sebagai masyarakat seperti *YouTube*, *Facebook*, *X/Twitter*, *Instagram* dan lainnya. Salah satu dari jenis media sosial yang saat ini memiliki banyak penggunanya yaitu adalah *YouTube* (Ardiansyah, 2018).

Menurut laporan Statista (2024), platform ini memiliki 2,7 miliar pengguna pada Juli 2024. India menjadi negara dengan jumlah pengguna *YouTube* terbesar di dunia dengan 476 juta orang, disusul Amerika Serikat dengan 240 juta pengguna. Posisi ketiga dari negara Brazil dengan 147 juta pengguna. Sedangkan, Indonesia menempati peringkat keempat dengan 139 juta pengguna (Ceci, 2024). *YouTube* memberikan fasilitas kepada para penggunanya untuk memungkinkan



2. Dilarang mengemukakan 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.

pengguna dapat mengunggah, menonton, dan berbagi video. YouTube umumnya menampilkan klip video dari film, acara TV, maupun video buatan penggunanya sendiri (Hendra & Laugu, 2020).

YouTube merupakan platform penyimpanan konten video media sosial yang populer dan sumber informasi yang sangat berguna. Fiturnya meliputi pencarian informasi video dan tayangan langsung. YouTube dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat populer di kalangan generasi muda bahkan menjadi salah satu sumber informasi penting di era digital saat ini. Hampir seluruh generasi muda menggunakan YouTube secara rutin dalam kehidupan sehari-hari (Sianipar, 2013).

YouTube dapat dianggap sebagai alat yang memiliki sisi baik dan buruk yang dapat memengaruhi kehidupan masyarakat, khususnya di Indonesia.

YouTube dapat menjadi sumber berbagai informasi yang bermanfaat bagi masyarakat. Kekurangannya adalah yaitu ketika *YouTube* digunakan untuk menonton konten yang tidak bermanfaat dan bahkan dapat merugikan secara moral jika tidak diawasi dengan cermat. Saat ini *YouTube* merupakan salah satu platform yang sangat populer di kalangan anak-anak. Menurut sebuah penelitian, *YouTube* bisa memberikan banyak manfaat bagi anak, terutama dalam mengenalnya pada hal-hal baru. Namun ada juga dampak negatif yang dapat mempengaruhi perilaku mereka, terutama jika konten yang mereka tonton tidak sesuai dengan usia mereka (Nihwan *et al.*, 2023). Perubahan perilaku yang umum terlihat pada anak-anak dan remaja antara lain peningkatan kekerasan verbal atau penggunaan bahasa kasar. Hal ini disebabkan oleh mudahnya akses terhadap konten kekerasan verbal dewasa yang dapat diakses oleh semua umur (Hambali *et al.*, 2023).

Konten game *Mobile Legends* merupakan salah satu contoh konten dewasa yang saat ini banyak diminati oleh anak-anak. Hal ini dikarenakan game *Mobile Legends* saat ini sedang banyak diminati oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia, khususnya di kalangan anak-anak, dengan tujuan untuk mencari hiburan ataupun hal baru yang terkait tentang game *Mobile Legends*. Mereka mencari YouTuber yang dapat memenuhi kebutuhan mereka akan hiburan tersebut,



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.

terlepas dari siapa dan apa yang dilihat termasuk dalam konten tersebut. Anak-anak yang menikmati konten *YouTube* tersebut meniru tindakan atau perkataan dalam konten kreator yang mereka sukai tanpa mengetahui sebab dan akibat dari tindakan tersebut. Bermain game sudah menjadi budaya yang menjadi gaya hidup sehari-hari bagi sebagian masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak dan remaja generasi muda bangsa Indonesia. Bukan hanya untuk bersenang-senang tapi itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari.

Game merupakan sebuah aktivitas yang memanfaatkan perangkat elektronik sebagai sarana hiburan multimedia seperti sarana elektronik komputer atau pun *smartphone*, dengan tujuan memberikan kesenangan kepada pemain dan memenuhi kebutuhan emosional mereka. Seiring berkembangnya teknologi, saat ini hanya melalui *smartphone* saja seseorang sudah dapat memainkan beraneka macam game yang tersedia dalam *smartphone*. Sehingga hal ini membuat siapa saja dapat bermain game kapanpun dan dimanapun. (Saputri *et al*, 2016).

Secara umum, game online sering dianggap sebagai salah satu kategori atau genre dalam dunia permainan. Namun, pendapat Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) berbeda, mereka berargumen bahwa game online sebenarnya adalah suatu teknologi dan bukan sebuah jenis atau genre game. Game online merupakan mekanisme yang menghubungkan pemain secara daring dan bukan merupakan model game spesifik. Game online juga merupakan salah satu jenis permainan yang terhubung melalui internet dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer (PC), laptop, telepon genggam dan lain-lain. Permainan ini memungkinkan partisipasi banyak pemain melalui Internet, dengan beragam jenis permainan mulai dari berbasis teks hingga grafik kompleks yang membentuk dunia virtual, dan dimainkan secara kolaboratif. Melalui game online, pemain dapat terlibat dalam aktivitas sosial, berinteraksi secara virtual, dan bahkan membentuk komunitas dalam game (Firdaus *et al*, 2018).

Saat ini game online dapat dengan mudah diakses melalui aplikasi pada *smartphone* yang terkoneksi dengan internet. Berbagai jenis aplikasi game dan genre game berkembang sangat pesat dan menjadi sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia, seperti halnya game *Mobile Legends*. Berdasarkan data



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.

Google Play Store (2024), game ini telah diunduh oleh 500 juta pemain dan memiliki jutaan pengguna aktif setiap harinya. *Mobile Legends* merupakan salah satu game MOBA yaitu kependekan dari *Multiplayer Online Battle Arena* yang dapat dimainkan melalui smartphone. Game bergenre MOBA dimainkan secara online oleh banyak pemain dalam sebuah arena bertema pertarungan (Jumansyah, 2017). Remaja maupun orang dewasa sama-sama menyukai *Mobile Legends* karena berbagai alasan. Selain gameplay yang menarik, pemain juga memiliki akses yang mudah mengontrol karakter mereka menggunakan kontrol virtual bergaya joystick yang terletak di sisi kiri layar, serta tombol pintar yang terletak di sisi kanan layar. Game ini juga menyediakan beberapa fitur yang memudahkan pemain pemula dan dapat diatur sesuai kebutuhan pemain profesional. *Mobile Legends* adalah sebuah permainan pertempuran daring yang dirancang untuk dimainkan melalui ponsel atau gadget. Permainan ini melibatkan dua tim yang masing-masing terdiri dari 5 orang pemain, sehingga total setiap permainan berjumlah 10 orang pemain. Dalam permainan ini, kedua tim bertarung untuk menghancurkan markas lawan dan melindungi markas mereka sendiri, namun juga harus mewaspadaai kemungkinan serangan lawan yang dapat menyerang wilayah mereka sendiri (Rustini *et al*, 2022).

Meskipun *Mobile Legends* memiliki kepopuleran dan banyaknya pemain yang memainkan game tersebut, terdapat suatu fenomena yang terkenal dan sering dijumpai dalam memainkan game tersebut. Salah satunya adalah *Trash-Talking*. *Trash-Talking* yaitu istilah yang menggambarkan bentuk komunikasi yang agresif dengan menggunakan kata-kata yang bersifat menghina. perilaku tersebut muncul sebagai salah satu bentuk perilaku agresif di kalangan remaja dan umum terjadi pada pemain game *Mobile Legends*. Bentuk trash talking dapat berupa bualan, intimidasi, dan provokasi. Perilaku *Trash Talking* dinilai beracun dan merupakan pelanggaran terhadap nilai moral dan norma sosial. Perilaku tersebut tentunya berdampak buruk pada kepribadian pemainnya (Setiawati *et al*, 2019).

Menurut Mustofa (2018), Tidak ada definisi resmi yang bersifat standar mengenai konsep "toxic" itu sendiri, tetapi secara umum, *toxic* merujuk pada perilaku yang disengaja yang mengganggu kenyamanan orang lain. Dalam

konteks permainan, "toxic" merujuk pada perilaku pemain yang bertujuan untuk merusak pengalaman bermain bagi pemain lainnya. Istilah "toxic" berasal dari bahasa Inggris yang berarti racun. Ketika digunakan dalam konteks permainan, itu merujuk pada perilaku pemain yang merugikan sesama pemain atau tim mereka. Ada berbagai jenis perilaku "toxic" dalam game, seperti AFK (*Away From Keyboard*), ngefeed/feeder (membangun karakter musuh dengan sengaja), pemilihan hero secara acak, nyampah kill, tidak kooperatif, dan berbicara kasar. Jika seorang pemain terlibat dalam salah satu tindakan tersebut, mereka dianggap sebagai pemain yang *toxic* karena perilaku mereka dapat mengganggu pengalaman bermain dan kenyamanan pemain lainnya.

Pada tahun 2024, *YouTube* semakin populer di Indonesia, terutama melalui kehadiran berbagai konten kreatornya. Banyak orang yang memanfaatkan kesempatan untuk menjadi pembuat konten *YouTube* atau sering disebut *Youtuber*. Hal ini disebabkan oleh kemudahan pembuatan konten di platform tersebut, dimana siapa pun hanya bermodal *smartphone* dapat bergabung menjadi pembuat konten di *YouTube*. Jenis konten yang dihasilkan sangat beragam, mulai dari vlog, berbagai tutorial, pranks, konten gaming hingga kategori lainnya.

Live Streaming merupakan salah satu perkembangan teknologi dari platform *YouTube*. Pada tahun 2017, *YouTube* meluncurkan fitur siaran langsung melalui aplikasi seluler, yang awalnya hanya tersedia bagi pembuat konten yang memiliki setidaknya 10.000 pelanggan. Orang yang melakukan siaran langsung biasa disebut *streamer*. Ada berbagai jenis siaran langsung di *YouTube* yang bisa Anda nikmati, seperti memasak, memutar musik, bermain game, dan berbagai kategori lainnya.

Sejak tahun 2018, minat terhadap konten game di *YouTube* meningkat secara signifikan. Salah satu faktor yang menarik perhatian pengguna *YouTube* terhadap konten gaming adalah siaran langsung game online seperti *Mobile Legends*. Seiring berkembangnya tren ini, banyak pembuat konten yang awalnya tidak fokus pada game mulai tertarik untuk membuat konten bertema game. Bahkan banyak bermunculan developer baru yang menjadikan konten gaming sebagai fokus utama karena tingginya minat penonton terhadap kategori ini.

Youtuber adalah orang yang membuat dan mengunggah konten video ke platform *YouTube*. Mereka memilih topik untuk saluran *YouTube* mereka berdasarkan berbagai aktivitas waktu luang seperti memasak, menyanyi, bermain musik, membaca, trik, tes sosial, mengajar latihan, menonton sepak bola, bermain game, mengambil foto, atau topik lainnya (Mutiah, 2020). Beragamnya karakteristik pembuat konten game sangat menarik bagi pemirsanya. Ada pembuat konten gaming yang ramah dan tidak menggunakan bahasa kasar atau nada kosong seperti MIAWAUG, ACI GAMESPOT, DEREN FIRDAUS dan masih banyak lagi. Namun ada pula pembuat atau streamer konten game online yang melakukan berbicara kasar saat live streaming atau konten game online yang diunggah ke *YouTube*, seperti BRANDON KENT, LUTHFI HALIMAWAN, PASCOL, dan lain-lain.

Fenomena *Trash Talking* yang terus berlanjut hingga saat ini menjadi nilai jual tersendiri yang menarik banyak konten kreator dan *streamer* untuk merebut perhatian pemirsa. Pascol, seorang *youtuber* gaming dengan lebih dari 3 juta subscriber di channel “TOP GLOBAL MIYA”, menyajikan hampir seluruh konten di akunnya berupa game *Mobile Legends*. Selain bermain game, Pascol juga pernah tergabung dalam tim esports Geng Kapak (GPX), dimana ia berperan sebagai streamer dan konten kreator yang fokus pada game *Mobile Legends*. Pascol sering sekali memberikan tips dan trik bermain. Pascol mempunyai gaya unik dalam mengarahkan siaran langsung atau membuat konten game, dengan kualitasnya yang selalu tampil emosional dan sering marah-marah, memiliki daya tarik tersendiri di kalangan penggemarnya. Selain itu ia juga dikenal sebagai Top Global Miya yang mengacu pada salah satu hero yang ada di *Mobile Legends*. Ciri khas lain dari Pascol adalah kebiasaannya *Trash Talking*, di mana ia sering melontarkan kata-kata kasar atau makian baik kepada anggota tim maupun lawan, sehingga semakin menambah keunikan gaya kontennya. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah studi penelitian yang berjudul : “ANALISIS ISI *TRASH TALKING* KONTEN GAME *MOBILE LEGEND* DI AKUN *YOUTUBE* TOP GLOBAL MIYA MILIK PASCOL”.

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

1.2. Penegasan Istilah

Dalam judul penelitian “ANALISIS ISI *TRASH TALKING* PADA KONTEN GAME ONLINE *MOBILE LEGENDS* DI AKUN *YOUTUBE* TOP GLOBAL MIYA MILIK PASCOL” untuk menghindari kesalahpahaman, penulis menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul diatas, yaitu:

1.2.1 Trash Talking

Trash Talking merupakan salah satu bentuk komunikasi yang provokatif dan sering digunakan untuk mengganggu lawan atau menunjukkan dominasi dalam permainan. *Trash Talking* adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan oleh individu karena berbagai alasan, seperti motivasi pribadi, kesenangan, atau untuk mengganggu lawan dengan mengintimidasi dan mengalihkan fokus. Saat berinteraksi dengan teman, *Trash Talking* tersebut sering kali dimaksudkan sebagai lelucon, mencampurkan sikap mencela diri sendiri atau kebanggaan dengan nada lucu (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018).

Dalam konteks game MOBA, *Mobile Legends* termasuk dalam kategori game online Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang fokus pada strategi dan biasanya melibatkan 5 hingga 10 pemain dalam sebuah permainan. *Mobile Legends: Bang Bang* memiliki kemiripan dengan game RPG (role-playing game), karena pemain juga perlu meningkatkan levelnya untuk melawan musuh-musuh yang ada di dalam game tersebut. Namun di *Mobile Legends: Bang Bang*, setiap pemain dalam tim langsung terlibat dalam pertarungan yang intens. Subgenre MOBA ini merupakan gabungan antara game aksi dan game strategi real-time (Nosrati & Karimi, 2013).

Dapat disimpulkan bahwa *Trash Talking* pada game online *Mobile Legends* adalah pernyataan-pernyataan yang dilakukan oleh pemain yang bersifat sombong atau menghina pemain lain dengan tujuan untuk melemahkan semangat, mengintimidasi lawan saat permainan dan... mempermalukan.

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 - 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.

1.2.2 Konten

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konten mengacu pada informasi yang diberikan melalui media atau produk elektronik. Pendistribusian konten dapat terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai media, seperti internet, televisi, CD audio bahkan perangkat seluler seperti telepon seluler.

Menurut Saylor dan Alexander, seperti yang dikutip dalam buku Ortiz A.L. (2004), konsep isi mencakup fakta, pengamatan, data, persepsi, klasifikasi, desain dan pemecahan masalah yang dihasilkan dari pengalaman dan pemikiran manusia dan disusun dalam bentuk gagasan. , konsep, prinsip, kesimpulan, rencana dan solusi. Sedangkan Hymen mengartikan konten sebagai pengetahuan seperti fakta, informasi, prinsip, dan definisi, serta keterampilan dan proses seperti membaca, menulis, berhitung, menari, berpikir kritis, dan komunikasi lisan dan tulisan (Hymen, 1973).

1.2.3 Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah game online terdiri dari dua kata, yaitu “permainan” dan “online”. Dalam bahasa Indonesia, “game” berarti permainan, sedangkan “online” berarti sesuatu yang terhubung dalam suatu jaringan atau online. Dalam KBBI, “game” diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain game, sedangkan “online” berarti terhubung dengan internet. Game online merupakan mekanisme yang menghubungkan pemain secara daring dan bukan merupakan model game spesifik.

Menurut Firdaus, et al. (2018), game online merupakan salah satu jenis permainan yang terhubung melalui internet dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer (PC), laptop, telepon genggam dan lain-lain. Permainan ini memungkinkan partisipasi banyak pemain melalui Internet, dengan beragam jenis permainan mulai dari berbasis teks hingga grafik kompleks yang membentuk dunia virtual, dan dimainkan secara kolaboratif. Melalui game online, pemain dapat terlibat

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dalam aktivitas sosial, berinteraksi secara virtual, dan bahkan membentuk komunitas dalam game.

1.2.4 Mobile Legends : Bang Bang

Mobile Legends: Bang Bang adalah game seluler multipemain daring yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini termasuk dalam genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang fokus pada strategi dan biasanya melibatkan 5-10 pemain dalam satu permainan.

Game yang dimainkan khusus untuk smartphone ini menampilkan aturan permainan di mana kedua tim berusaha mencapai dan menghancurkan markas lawan sambil mempertahankan markasnya sendiri. Anda juga perlu mengontrol tiga jalur yaitu atas, tengah, dan bawah yang menghubungkan markas masing-masing tim. Setiap tim terdiri dari lima pemain, yang masing-masing mengontrol avatar atau pahlawan melalui perangkatnya sendiri. Selain itu, karakter yang dikendalikan komputer yang disebut Minion akan muncul dari markas dan mengikuti tiga jalur menuju markas musuh untuk melawan musuh dan menara. Kerja sama tim sangat penting dalam permainan ini. Setiap hero mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, sehingga pemahaman mendalam mengenai karakter hero yang digunakan sangatlah penting.

1.2.5 YouTube

YouTube merupakan salah satu situs video yang menyajikan berbagai informasi melalui konten berupa gambar bergerak. Pengguna yang ingin mencari dan menonton video secara langsung dapat melakukannya di platform ini. Dengan demikian, *YouTube* berperan sebagai alat atau peluang untuk mendistribusikan konten dan informasi dalam format audio dan video.

Menurut Sianipar (2013), *YouTube* merupakan platform penyimpanan konten video media sosial yang populer dan sumber informasi yang sangat berguna. Fiturnya meliputi pencarian informasi video dan tayangan langsung. *YouTube* dirancang sebagai situs berbagi

video yang sangat populer di kalangan generasi muda bahkan menjadi salah satu sumber informasi penting di era digital saat ini. Hampir seluruh generasi muda menggunakan *YouTube* secara rutin dalam kehidupan sehari-hari.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian yang dijelaskan dalam latar belakang, Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana bentuk *Trash Talking* pada konten game online *Mobile Legend* di kanal *YouTube Top Global Miya* milik Pascol?

4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk *Trash Talking* pada konten game online *Mobile Legend* di kanal *YouTube Top Global Miya* milik Pascol.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Peneliti dapat menyelidiki konten game online secara leluasa karena kebebasan waktunya. Selain itu, peneliti dapat menggunakan data yang telah didokumentasikan dan ditangkap dengan jelas oleh indra manusia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pelajaran dan landasan bagi penelitian lain, dan pembandingan bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi titik awal yang positif untuk penelitian serupa di masa mendatang. Selain itu, harapannya adalah penelitian ini dapat memberikan informasi yang berharga dan memberikan manfaat bagi media digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pembaca tentang bagaimana fenomena

Trash Talking terbentuk dalam konteks game online *Mobile Legends* di saluran YouTube Top Global Miya.

2.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran umum tentang bagian-bagian yang akan dibahas dalam penelitian ini, berikut ini adalah ringkasan isi setiap bab dengan sistematika yang disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan secara umum pengertian tentang topik masalah yang akan diteliti. Selain itu, bab ini akan memberikan penjelasan mendalam tentang konsep teori yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti. Terakhir, bab ini juga akan menguraikan kerangka pemikiran yang menjadi dasar pola berpikir dalam melakukan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi Jenis Penelitian dan Objek Penelitian, Unit Analisis, Penelitian Informasi, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV GAMBARAN UMUM

Bab ini penulis membahas tentang Gambaran Umum tentang Pascol dan Channel YouTube Top Global Miya miliknya.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengemukakan hasil dari penelitian yang dilakukan serta pembahasan terhadap hasil yang diperoleh.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisikan kesimpulan yang diambil, keterbatasan dalam penelitian, dan saran yang diberikan sehubungan dengan hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Kajian Terdahulu

Untuk membangun penelitian sebelumnya dan menjaga kredibilitas, peneliti menggunakannya sebagai landasan. Peneliti menggunakan jurnal atau referensi penelitian yang meliputi peristiwa atau topik serupa yang terkait dengan penelitian ini.

1. Dilansir dari *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.

Muhammad Rais Almajid (2019), *Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legends di Indonesia: Kajian Sociolinguistik*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan, menganalisis dan mengidentifikasi data terkait pelecehan verbal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat berbagai kategori kekerasan verbal yang terbagi dalam tujuh kelompok, yaitu: (1) Hewan, (2) Pekerjaan, (3) Bagian Tubuh, (4) Ciri-ciri, (5) Kondisi, (6) kata kerja dan (7) kata benda. Umpatan-umpatan tersebut mempengaruhi kepercayaan diri para pemain untuk bermain *Mobile Legends* secara maksimal dan memicu kemarahan para pemain yang menjadi sasaran hinaan sentimental. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mempelajari fenomena *Trash Talking* atau kekerasan verbal di kalangan pemain game online *Mobile Legends*. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan objek yang diteliti.

Linda Apriliya Sugiono (2019), *Trash Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)*. Metode penelitian ini menerapkan teknik analisis kualitatif dengan menggunakan metode etnografi virtual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa identitas pengguna game online seperti *Mobile Legends* dan *Arena of Valor* menyertakan kombinasi identitas sebagian anonim dan nama asli, tidak menghalangi pengguna untuk melakukan pembicaraan sampah. Pilihan kata dalam pembicaraan sampah bermacam-macam, meliputi kecerdasan, alat kelamin, nama binatang, aktivitas seksual, bahkan makian dalam bahasa Jawa. Selain itu, *Trash Talk* juga digunakan sebagai strategi meraih kemenangan dengan cara menghalangi lawan untuk fokus pada obrolan.

Perbincangan sampah juga menjadi motivasi bermain game online, baik untuk meningkatkan performa maupun untuk hiburan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mempelajari fenomena sampah atau kekerasan verbal di kalangan pemain *game online Mobile Legends*. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan objek yang diteliti.

Muhammad Bagus Rizkyanto (2020), *Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend*. Teori yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolik. Metode yang digunakan adalah deskriptif dan kualitatif dengan teknik purposive sampling yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu. Penelitian menunjukkan bahwa informan mengetahui dan menggunakan kekerasan verbal sebelum terlibat dalam game *Mobile Legends*. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa kekerasan verbal di *Mobile Legends* berdampak pada penggunaan kekerasan komunikasi verbal di dalam game maupun dalam interaksi sosial sehari-hari. Lingkungan juga berperan dalam mempengaruhi penggunaan kekuatan komunikasi verbal individu. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu kajian mengenai sampah atau kekerasan verbal di kalangan pemain *game online Mobile Legends*. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan objek yang diteliti.

Mia Ambarwati *et al* (2022), *Trash Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang* Mahasiswa FKIP UNS. Metode yang digunakan adalah metode penulisan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui metode observasi partisipan. Hasil penelitian mengidentifikasi empat kategori pembicaraan sampah, yaitu: kategori kecerdasan, yang mencakup istilah-istilah seperti “pekok”, “bodoh”, “noob”, “bodoh”, “beleguk”, “kehed” dan “puncak”; kategori seksualitas yang mencakup istilah-istilah seperti Lee, Sangean, Ngetot, dan Pepek; Kategori hewan menjijikkan seperti babi, babi dan anjing; serta kategori umum yang mencakup istilah-istilah seperti Cuk, Lol, Fuck, Dancok, Najis, Bajingan, Moder, Bajingan dan Bajingan. Trash talk memiliki dua arti tergantung

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.

konteksnya: makna positif yang mencakup mencairkan suasana, menunjukkan kedekatan, memberikan efek humor, dan memotivasi pemain; dan makna negatif, yang mencakup perilaku beracun seperti kemarahan, ketakutan, intimidasi, penghinaan, dan kekecewaan. *Trash talk* pada *game online Mobile Legends: Bang Bang* dianggap sebagai bentuk ekspresi budaya yang mencerminkan kearifan lokal daerah asal pemainnya. Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai pembicaraan sampah atau kekerasan verbal di kalangan pemain *game online Mobile Legends*, dengan perbedaan subjek dan subjek penelitiannya.

Citrani Eka Lamda Nur *et al* (2022), ANALISIS FENOMENA TRASH TALKING PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi dimana data dikumpulkan melalui wawancara dengan pemain *Mobile Legends* sebagai subjek penelitian. Temuan penelitian antara lain: 1. Fenomena *Trash Talking* pada *game Mobile Legends* disebabkan oleh emosi pemain saat bermain, 2. *Trash Talking* tidak hanya terjadi pada pemain dewasa saja namun juga terjadi pada anak-anak di bawah umur, 3. Kurang efektifnya fitur-fitur yang disediakan oleh Moonton dapat menyebabkan *cyberbullying* melalui pembicaraan sampah. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu kajian mengenai sampah atau kekerasan verbal di kalangan pemain *Mobile Legends*. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan objek yang diteliti.

Dafa Ahmad Pramudya *et al* (2023), PENGARUH PERILAKU TRASH TALKING DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP AGRESIVITAS PADA KOMUNITAS CIKARANG GAMERS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dipadukan dengan teknik korelasional. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner kepada responden dan kemudian dianalisis secara deskriptif. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku sampah dalam *game online Mobile Legends* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap tingkat agresivitas komunitas Cikarang Gamers. Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti khususnya

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.

mengenai sampah atau kekerasan verbal di kalangan pemain Mobile Legends. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan objek yang diteliti.

Dear Marcella dan Hasan Sazali (2023), *FENOMENA TRASH TALKING ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG STUDI KASUS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA*). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara terhadap lima narasumber yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria yang digunakan adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara yang aktif memainkan *game Mobile Legends: Bang Bang* dengan rating epic. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis yang tepat. Hasil penelitian mengidentifikasi enam kategori pembicaraan sampah, yaitu: 1) Kecerdasan (Contoh: Bodoh, Bodoh, Paok, Bodoh, dll), 2) Hewan Menjijikkan (Contoh: Anjing, Asu, dll), 3) Seksualitas (Contoh : Kimbek), 4) Status (Contoh: Yteam), 5) Fisik (Contoh: Blind Map) dan 6) Umum (Contoh: Bajingan, Lol, Jancok). Alasan utama perilaku ini adalah perilaku bermain yang buruk dari anggota tim, pecundang, dan pemain yang kewalahan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan karena sama-sama mempelajari pembicaraan sampah pada *game Mobile Legends*, walaupun terdapat perbedaan metode dan objek penelitian.

Ferdianto Tanyo Nugroho *et al* (2023), *Analisis Wacana Kritis Trash-Talk Pada Konten Game Mobile Legends Di Kanal YouTube Gerrard Wijaya*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, salah satu pendekatannya adalah analisis wacana kritis (AWK). Temuan penelitian dibagi menjadi tiga bagian: aspek teks yang menghasilkan representasi pembicaraan sampah, kognisi sosial yang menjelaskan alasan produksi teks oleh pembuat konten, dan konteks sosial yang mengaitkan pentingnya kekuasaan terhadap wacana dalam konteks sosial masyarakat terhubung. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan karena sama-sama mempelajari tentang Trash Talking pada *game Mobile Legends*, walaupun terdapat perbedaan dalam metode dan objek penelitiannya.

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.



9. Regina Wynalda Abie *et al* (2023), *PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif seperti observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan fokus pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku beracun terjadi ketika anggota tim bermain buruk atau saling menyalahkan. Hal ini memicu emosi yang tidak stabil dan berujung pada perilaku toksik berupa kata-kata kasar. Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa mahasiswa FISIP cenderung menunjukkan inkonsistensi dan suka membuat konflik saat bermain game. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena sama-sama mempelajari perilaku sampah pada game Mobile Legends, walaupun terdapat perbedaan metode dan objek penelitian.
 10. Rinaldy Sezar Pratama *et al* (2024), *Bahasa Umpatan pada Streamer YouTube Game Online Mobile Legend*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kata-kata makian dalam video YouTube game online Mobile Legends dibagi menjadi enam kategori: keadilan, hewan, kata benda, hubungan, bagian tubuh, dan kata kerja/aktivitas. Dari 45 data yang terkumpul, terdapat 18 data pada kategori “Kondisi”, 8 data pada kategori “Hewan”, 2 data pada kategori “Kata Benda”, 2 data pada kategori “Terkait”, 10 data pada kategori “Tubuh Bagian” kategori ” dan 5 tanggal dalam kategori “Kata Kerja”. Kategori. Makna kata makian terbagi menjadi dua jenis yaitu makna konvensional dan makna non konvensional. Makna konvensional ditemukan pada 32 data, sedangkan makna nonkonvensional ditemukan pada 13 data. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan karena sama-sama mempelajari perilaku sampah dalam game Mobile Legends, walaupun terdapat perbedaan subjek dan subjek penelitiannya.
 11. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengenai tema yang akan diteliti yang berkaitan
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 *Trash Talking* atau kekerasan verbal yang terjadi dalam permainan game *Online Mobile Legends*. Namun, terdapat kesenjangan yang menjadi perbedaan penelitian sebelumnya yaitu dalam metode penelitian yang digunakan dan objek penelitian yang difokuskan.

2. Landasan Teori

2.2.1 Teori Analisis Isi

Content Analysis atau disebut dengan Analisis isi merupakan penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis maupun tercetak dalam media massa. Berdasarkan Berelson dan Kerlinger (Dalam Ahmad, 2018), analisis isi adalah metode yang digunakan untuk mengkaji dan menganalisis komunikasi secara sistematis, obyektif, dan kuantitatif dalam kaitannya dengan pesan yang terlihat.

Menurut Fraenkel dan Wallen (2006), analisis isi adalah suatu teknik yang memungkinkan seseorang secara tidak langsung memahami dan menafsirkan perilaku manusia dengan menganalisis berbagai bentuk komunikasi. Teknik ini mencakup berbagai jenis media dan bahasa, seperti buku teks, berita, esai, novel, cerita pendek, drama, majalah, artikel, lagu, pidato, iklan, dan gambar. Melalui analisis ini dapat diketahui keyakinan, sikap, nilai dan pandangan individu atau kelompok, karena hal-hal tersebut biasanya tercermin dalam kegiatan komunikasi.

Dalam perkembangannya, analisis isi dibagi menjadi dua pendekatan metodologis. Pertama, analisis isi kuantitatif konvensional, yang berfokus pada mengidentifikasi tren konten media pada topik tertentu dan kemudian mengukur konten tersebut dengan menghitung frekuensi kemunculan ide-ide utama yang terkait dengan topik tersebut. Analisis jenis ini hanya mampu mengidentifikasi atau mengidentifikasi pesan yang tampak (*manifest message*) dan isi media yang dianalisis. Kedua, analisis isi kualitatif. Pendekatan ini cenderung menjelaskan konten media berdasarkan konteks dan proses dokumen sumber, sehingga menghasilkan pemahaman konten media yang lebih dalam dan rinci. Analisis ini juga mampu menunjukkan keterhubungan antara konten media

dengan realitas sosial yang ada. Sebab, analisis isi kualitatif memandang berita di media sebagai kumpulan simbol-simbol yang mewakili budaya tertentu dalam kehidupan masyarakat (Ida, dalam Sumarno, 2020).

2. Analisis Isi Kualitatif

Analisis isi merupakan alat penelitian yang berfokus pada isi dan karakteristik internal media. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi keberadaan kata, konsep, tema, frasa, karakter atau kalimat tertentu dalam suatu teks atau kumpulan teks. Teks tersebut bisa bermacam-macam bentuknya, seperti buku, bab buku, esai, wawancara, diskusi, berita utama dan artikel surat kabar, dokumen sejarah, pidato, percakapan, iklan atau dokumen lainnya. Menurut Weber analisis isi merupakan suatu metode penelitian yang menggunakan serangkaian prosedur untuk menarik kesimpulan yang valid dari suatu teks (Ahmad, 2018).

Analisis isi merupakan metode analisis mendalam dan dapat digunakan baik secara kualitatif maupun kuantitatif untuk mengkaji pesan dengan menggunakan metode ilmiah. Metode ini tidak terbatas pada jenis variabel yang dapat dievaluasi. Menurut Eriyanto (2011), analisis isi merupakan salah satu metode utama dalam studi komunikasi. Penelitian yang berfokus pada konten media seperti surat kabar, radio, film, dan televisi sering kali menggunakan analisis konten. Melalui metode ini, peneliti dapat memahami deskripsi isi, karakteristik pesan, dan perkembangan atau tren konten. Analisis isi juga dikenal sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang bertujuan untuk mengidentifikasi isi komunikasi, baik yang tampak (*manifest*) maupun tersirat (*latent*), dengan pendekatan yang sistematis, objektif, valid, andal, dan dapat direproduksi.

Analisis isi merupakan suatu metode penggalian informasi dari komunikasi yang disampaikan dalam bentuk simbol-simbol yang terdokumentasi atau dapat didokumentasikan. Pendekatan analisis isi kualitatif mampu mengungkap tidak hanya pesan yang terlihat (*manifest message*) namun juga pesan yang tersembunyi (*latent messages*) dalam dokumen yang

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.

diperiksa. Menurut Bungin, metode ini memberikan peluang untuk mengidentifikasi tren konten media berdasarkan *context* (situasi sosial seputar dokumen atau teks yang dianalisis), *process* (cara sebenarnya pesan media diproduksi atau diorganisasi), dan *emergence* (proses bertahap yang menganalisis pembentukan makna pesan melalui pemahaman dan interpretasi dari dokumen-dokumen yang diteliti (Sartika, 2014).

Proses atau logika analisis isi kualitatif sebenarnya mirip dengan metode analisis isi kuantitatif kebanyakan. Peneliti memulai dengan mengidentifikasi kategori tertentu, mengelompokkan data berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, dan membuat prediksi menggunakan teknik analisis yang tepat. Berdasarkan definisi konsep tersebut, maka analisis isi dalam penelitian ini adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk memahami suatu objek untuk memperoleh informasi dari komunikasi yang disampaikan dalam bentuk yang terdokumentasi atau didokumentasikan.

Menurut Holsti (dalam Arafat, 2018), analisis merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara mengidentifikasi secara obyektif dan sistematis berbagai ciri khas suatu pesan. Analisis isi kualitatif mampu mengungkap pesan-pesan yang terlihat secara tampak (*manifest*) maupun yang tersembunyi atau tersirat (*latent messages*). Sementara itu, Ida mengatakan, analisis isi kualitatif cenderung menjelaskan isi media berdasarkan konteks dan proses yang terkandung dalam dokumen sumber. Pendekatan ini mengarah pada pemahaman yang lebih dalam dan rinci terhadap konten media serta mampu menghubungkan konten tersebut dengan realitas sosial yang melingkupinya. Sebab, paradigma analisis isi kualitatif memandang berita di media sebagai kumpulan simbol atau tanda yang mewakili budaya tertentu dalam kehidupan masyarakat (Sumarno, 2020).

Analisis isi kualitatif menekankan pada bagaimana peneliti mengamati isi, memberikan interpretasi atau makna, memahami simbol-simbol, serta menganalisis makna dari interaksi simbolis yang terjadi.

Menurut Fiske (dalam Eriyanto 2011), terdapat dua aliran dalam penelitian studi analisis isi, yaitu aliran transmisi dan aliran produksi.

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.

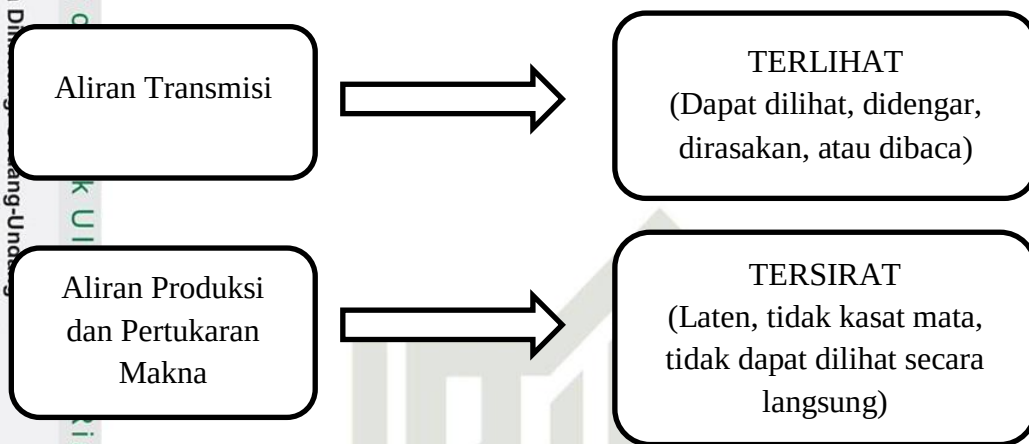
a. Aliran transmisi, Pendekatan ini memandang komunikasi sebagai suatu proses pengiriman pesan, memandang komunikasi sebagai sesuatu yang statis. Prosesnya digambarkan secara linear dari pengirim ke penerima. Asumsi dasar pendekatan ini adalah adanya hubungan satu arah antara media dan khalayak, dimana salah satu pihak berperan aktif dalam menyampaikan pesan sedangkan pihak lainnya berperan pasif.

b. Aliran produksi dan pertukaran makna, Pendekatan ini memandang komunikasi sebagai suatu proses penyebaran pesan, termasuk pengiriman dan penerimaan pesan serta produksi dan pertukaran makna. Fokusnya bukan pada bagaimana seseorang mengirimkan pesan, melainkan pada bagaimana masing-masing pihak menciptakan dan bertukar makna dalam proses komunikasi. Dalam pendekatan ini, pesan tidak dipandang sebagai entitas statis yang dipertukarkan dan disebarluaskan. Di sisi lain, pesan terbentuk secara bersama-sama antara pengirim dan penerima atau pihak yang berkomunikasi.

Perbedaan utama antara aliran transmisi dan aliran produksi serta pertukaran makna terletak pada definisi pesan dan makna. Dalam aliran transmisi, fokus utama adalah pada pesan itu sendiri, apa yang disampaikan pengirim kepada penonton, seperti berita, kartun, pidato, dan iklan. Pesan, yaitu formulir yang dikirimkan oleh pengirim, dianggap konten statis. Sebaliknya, dalam aliran produksi dan pertukaran makna, makna dikedepankan. Makna bukanlah isi yang statis, melainkan sesuatu yang dikonstruksi dan ditafsirkan oleh penerimanya, bukan hanya apa yang dikirimkan tetapi juga apa yang dibaca dan dikonstruksi.

Dalam analisis isi pada aliran transmisi, pesan dianggap sebagai apa yang terlihat, didengar, diketahui, atau dibaca secara langsung. Sebaliknya, dalam analisis isi pada aliran produksi dan pertukaran makna, pesan-pesan memiliki makna implisit dan laten yang tidak dapat diamati atau didengar secara langsung. Dalam penelitian aliran transmisi, peneliti perlu memperhatikan dengan seksama aspek-aspek yang terkandung dalam sebuah pesan. Sementara

dalam penelitian aliran produksi dan pertukaran makna, peneliti lebih berfokus pada makna yang tersemat dalam pesan tersebut.



Gambar 2.1 Perbedaan pesan Terlihat dan Tersirat

Dalam praktiknya, aliran transmisi mendorong penggunaan teknik analisis isi kuantitatif, di mana data dikumpulkan dengan menghitung dan mengukur aspek-aspek secara akurat. Di sisi lain, aliran produksi dan pertukaran makna memberikan ruang bagi berbagai metode analisis, seperti analisis framing, analisis wacana, semiotika, dan analisis naratif. Meskipun demikian, keduanya memiliki kesamaan dalam penekanan pada makna atau interpretasi. Peneliti tidak hanya fokus pada apa yang terlihat dalam teks, tetapi juga pada makna yang terkandung dalam teks tersebut.

Menurut Krippendorff (dalam Eriyanto, 2015), analisis isi yang diterapkan dalam penelitian dapat mengkaji seluruh ciri pesan, baik yang terlihat (manifest) maupun yang tersembunyi (latent). Penekanan ini menjelaskan bahwa analisis isi tidak hanya mengenai evaluasi obyektif terhadap hasil akhir penelitian, namun juga proses penafsiran suatu pesan melalui analisis isi.

Dalam pendekatan analisis isi, terdapat tiga bagian utama, yaitu analisis isi deskriptif, analisis isi eksplanatif, dan analisis isi prediktif.

1. Analisis Isi Deskriptif

Deskriptif adalah jenis analisis isi yang bertujuan untuk memberikan gambaran rinci tentang pesan atau teks tertentu. Desain analisis isi ini tidak

dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu atau menguji hubungan antar variabel. Jenis analisis isi ini digunakan semata-mata untuk tujuan deskriptif, yaitu untuk menggambarkan berbagai aspek dan sifat suatu pesan. (Eriyanto, 2011).

2011).

2. Analisis Isi Eksplanatif

Eksplanatif adalah jenis analisis isi yang menguji hipotesis tertentu. Analisis isi ini berupaya menemukan hubungan antara suatu variabel dengan variabel lainnya. Analisis ini tidak hanya berfokus pada deskripsi rinci isi pesan, tetapi juga berupaya menemukan hubungan antara isi pesan dengan variabel lainnya. (Eriyanto, 2011).

3. Analisis Isi Prediktif

Analisis isi prediktif bertujuan untuk melakukan Upaya untuk memprediksi hasil, seperti dalam analisis isi dengan variabel lain, tidak hanya memerlukan penggunaan variabel lain di luar analisis isi, tetapi juga memerlukan penggunaan hasil penelitian dari metode lain seperti survei atau eksperimen. Data dari kedua hasil penelitian tersebut dihubungkan dan dicari keterkaitannya. (Eriyanto, 2011).

Menurut Ida (dalam Kriyantono, 2006), terdapat beberapa tahapan dalam penelitian analisis isi kualitatif. Tahap pertama adalah identifikasi masalah, di mana peneliti menentukan permasalahan utama yang akan diteliti. Selanjutnya, peneliti mulai terlibat dan memahami proses serta konteks sumber informasi, misalnya melalui observasi partisipan di jaringan televisi atau melakukan kajian etnografi di surat kabar. Peneliti kemudian menambahkan dokumen yang relevan sebagai contoh dan memilih unit analisis, seperti artikel, yang menjadi fokus penelitian.

Tahap berikutnya adalah membuat protokol penelitian, termasuk enkripsi dan daftar kategori yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Peneliti juga merancang protokol, misalnya dalam bentuk lembar pemasukan data. Protokol ini kemudian diuji coba dengan mengumpulkan data dari sebagian dokumen, yang dilanjutkan dengan revisi protokol dan penambahan kasus untuk memperluas definisi kategori yang telah ada. Sampel biasanya dipilih

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.



menggunakan sampling teoritis untuk memastikan fokus pada pemahaman makna, karakteristik, tema berita, serta proses penyajiannya di media.

Dalam proses pengumpulan data, koreksi dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan menjelaskan berbagai contoh, serta mengembalikan data ke bentuk dokumen asli. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui pengkodean dan pengembangan konsep, termasuk meninjau kembali data serta catatan yang diperoleh selama penelitian. Selanjutnya, peneliti membuat perbandingan mendalam dan mengidentifikasi perbedaan signifikan di setiap kategori atau elemen teks, mencatat hasilnya, dan menulis ringkasan untuk memberikan gambaran umum data dari setiap kategori.

Tahap akhir melibatkan penggabungan seluruh data dan studi kasus yang ada. Data ini disajikan dengan cara mencatat cuplikan wawancara, membuat deskripsi observasi, dan menyusun ilustrasi berdasarkan ringkasan catatan informasi untuk setiap kasus. Seluruh hasil penelitian kemudian diintegrasikan dengan interpretasi peneliti dan konsep-konsep kunci ke dalam rancangan atau format yang sesuai untuk menyajikan temuan penelitian secara keseluruhan.

b. Analisis Isi Kuantitatif

Analisis isi kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk mengukur aspek tertentu dari suatu konten secara kuantitatif. Prosesnya dilakukan dengan menghitung elemen-elemen tertentu dari isi (*content*) dan menyajikannya dalam bentuk data kuantitatif. Pendekatan ini hanya berfokus pada elemen-elemen yang tersurat saja. Peneliti melakukan pengkodean atau penandaan terhadap apa yang diamati, baik itu berupa suara, teks pada surat kabar, gambar di televisi, maupun konten video (Eriyanto, 2011).

Secara umum, analisis isi kuantitatif merupakan suatu metode penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik suatu isi dan menarik kesimpulan darinya. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi komunikasi yang terlihat (*manifest*) secara sistematis dengan menggunakan pendekatan yang obyektif, valid, dapat dipercaya, dan dapat diulang (Ahmad, 2018).

Menurut Eriyanto (2011), analisis isi memiliki beberapa ciri-ciri, yaitu :

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. Objektif

Salah satu ciri utama analisis isi adalah objektivitasnya. Penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan isi apa adanya, tanpa dipengaruhi oleh pandangan atau intervensi peneliti. Proses ini bertujuan untuk menghilangkan bias, keberpihakan atau kecenderungan tertentu dari peneliti. Meskipun ada orang yang terlibat dalam analisis isi, namun pengaruh subjektivitas harus diminimalkan agar tidak mempengaruhi hasil penelitian. Dengan demikian, hasil analisis isi sepenuhnya mencerminkan isi teks yang dianalisis, tanpa dipengaruhi oleh keinginan, prasangka, atau kecenderungan pribadi peneliti.

2. Sistematis

Selain objektif, analisis isi juga harus dilakukan secara sistematis. Sistematis artinya setiap tahapan dan proses penelitian dirancang dan diatur dengan jelas. Kategori diturunkan dari variabel, variabel dikembangkan berdasarkan teori yang relevan, dan pengujian dilakukan berdasarkan hipotesis yang dirumuskan. Setiap bagian penelitian saling berhubungan, misalnya variabel yang digunakan dapat ditelusuri kembali ke teori yang mendasarinya. Sistematis juga berarti setiap kategori yang digunakan mempunyai definisi tertentu dan semua materi dianalisis menggunakan kategori dan definisi yang konsisten.

3. Replikabel

Salah satu fitur utama analisis isi adalah replikabelnya. Penelitian dengan temuan tertentu harus dapat dilakukan kembali dan membuahkan hasil yang serupa. Selama materi dan metode yang digunakan tetap konsisten, maka hasil analisis isi harus tetap sama. Konsistensi ini berlaku tanpa memandang siapa yang melakukan penelitian, kapan penelitian itu dilakukan, atau dalam konteks apa penelitian itu dilakukan.

4. Isi Yang Tampak (*Manifest*)

Objek yang diteliti dan dianalisis adalah isi yang terlihat, tampak jelas dan tidak subjektif atau berdasarkan persepsi peneliti. Hasil akhir analisis



- 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.

boleh saja mengungkap adanya makna tersembunyi, namun hal ini harus didasarkan pada analisis berdasarkan data nyata dan kasat mata.

6. Perangkuman (*Summarizing*)

Salah satu ciri utama analisis isi adalah kemampuannya untuk merangkum. Metode ini umumnya digunakan untuk menyajikan gambaran umum tentang sifat atau karakteristik suatu pesan atau isi. Namun pendekatan ini tidak bertujuan untuk memberikan analisis rinci terhadap satu atau lebih kasus tertentu. Sebagai sebuah metode, analisis isi sering dipandang sebagai jenis penelitian nomotetik yang berfokus pada generalisasi pesan, dibandingkan penelitian idiografik yang berfokus pada deskripsi rinci tentang fenomena tertentu.

6. Generalisasi

Analisis isi tidak hanya merangkum, tetapi juga menghasilkan generalisasi. Khusus dalam penggunaan sampel, hasil analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan populasi secara keseluruhan. Metode ini tidak dimaksudkan untuk mengkaji setiap kasus secara mendalam.

2.2.2 Trash Talking

Trash Talking merupakan salah satu bentuk komunikasi yang provokatif dan sering digunakan untuk mengganggu lawan atau menunjukkan dominasi dalam permainan. Trash Talking adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan oleh individu karena berbagai alasan, seperti motivasi pribadi, kesenangan, atau untuk mengganggu lawan dengan mengintimidasi dan mengalihkan fokus. Saat berinteraksi dengan teman, Trash Talking tersebut seringkali dimaksudkan sebagai lelucon, mencampurkan sikap mencela diri sendiri atau kebanggaan dengan nada lucu (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018).

Agama Islam, terutama didalam Al-Qur'an banyak sekali dijumpai ayat-ayat yang menggambarkan mengenai sikap *Trash-Talk*, Hal ini dalam artian bahwa Allah SWT selalu mengetahui setiap gerak-gerik, setiap tingkah laku, setiap bisikan hati dan lain sebagainya. Sebagaimana ditegaskan Allah dalam Al-Quran surat Al-Hujurat (49) ayat 11, yang artinya :

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain, (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok), dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain, (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain, dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim”.

Ayat di atas menjelaskan bahwa dilarang mempermalukan, mengejek, atau menggunakan kata-kata yang tidak pantas terhadap siapa pun. Jika seseorang melakukan hal ini kepada orang lain, maka orang tersebut dianggap dzalim..

Trash Talking sendiri mengacu pada perilaku *cyberbullying* yang terjadi di lingkungan game online. *Toxic gamers* adalah istilah yang digunakan untuk para pemain game yang sering berbicara tanpa menyadari bahwa tindakan mereka tidak hanya mempengaruhi pengalaman bermain game online, tetapi juga dapat berdampak pada komunitas atau kehidupan nyata mereka (Kwak dan Blackburn, 2015). Perilaku *Trash Talking* dalam game online dapat dibedakan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam permainan) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar permainan).

Faktor internal meliputi : berinteraksi dengan individu yang tidak dikenal, karakter pemain yang cenderung egois, perilaku pemain lain yang kurang menghormati seperti perilaku yang tidak pantas, penggunaan bahasa yang terbatas, pengaruh lingkungan dalam permainan online *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), pemahaman yang terbatas mengenai aturan dan strategi bermain yang benar, serta ketidak konsistenan dalam mencapai hasil permainan sesuai dengan harapan pemain.

Namun, faktor eksternal mencakup beberapa hal, antara lain: Perubahan cuaca yang dapat mempengaruhi koneksi internet atau kualitas bermain game, Pengaruh lingkungan sekitar, seperti kebisingan atau gangguan dari orang-

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 di sekitar yang dapat mengganggu konsentrasi saat bermain, Gangguan yang disebabkan oleh penyedia layanan jaringan, seperti gangguan jaringan atau kecepatan internet yang lambat, Penggunaan perangkat yang tidak memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan oleh game, misalnya menggunakan ponsel yang tidak cukup kuat untuk menjalankan game dengan lancar, Dampak dari media online, seperti adanya konten atau notifikasi yang mengganggu atau memicu perilaku negatif dalam game.

2.2.3 Jenis - Jenis Trash Talking

Trash Talking dalam game online adalah praktik di mana pemain menggunakan kata-kata atau tindakan yang merendahkan atau membuat kesal pemain lain selama bermain game. Hal ini umumnya terjadi pada game multiplayer dimana interaksi antar pemain terjadi secara langsung melalui voice chat atau text chat. Menurut Almajid (2019), ada beberapa jenis pembicaraan sampah atau *Trash Talking* yang umum terjadi di game online:

a. *Trash Talking* menggunakan nama hewan

Hewan adalah makhluk hidup yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan manusia. Mereka juga ada dalam kehidupan sehari-hari manusia. Namun, beberapa hewan tidak hidup berdampingan dengan manusia karena alasan agama dan kesehatan yang dilarang. Oleh karena sifat negatif yang terkait dengan hewan-hewan tersebut, banyak orang dan pemain menggunakan nama hewan sebagai kata-kata makian. Salah satu contohnya adalah: Anjing, Monyet, Babi, dan lain-lain.

b. *Trash Talking* menyebut anggota tubuh

Tubuh manusia merupakan suatu struktur yang kompleks yang diciptakan dengan keindahan dan kesempurnaan oleh Tuhan. Setiap bagian tubuh manusia memiliki peran dan fungsi yang berbeda-beda. Namun, tidak semua bagian tubuh dapat dengan bebas disebutkan atau dibicarakan di masyarakat secara umum. Oleh karena itu, terkadang ada orang yang menggunakan sebutan atau kata-kata yang kurang pantas terkait dengan

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.

bagian tubuh tertentu sebagai bentuk Trash Talking dengan maksud atau tujuan tertentu.

Trash Talking menyebut kata sifat

Kata-kata yang menggambarkan karakter seseorang disebut kata sifat. Orang negatif hanya mengartikan kata ini sebagai hinaan yang dapat melukai perasaan lawan. Salah satu contohnya seperti kata “Goblok”, kata ini digunakan sebagai bagian dari umpatan atau ejekan terhadap pemain lain. Kata-kata ini digunakan untuk menyakiti perasaan lawan atau untuk mengekspresikan ketidaksenangan terhadap tindakan atau kinerja lawan maupun rekan setim selama bermain game.

d. *Trash Talking* menyebut kata benda

Kata benda adalah frasa yang digunakan untuk mengidentifikasi atau merujuk pada suatu objek. Ini membantu orang untuk mengenali berbagai jenis objek dengan lebih mudah. Namun, sayangnya, saat ini ada banyak penggunaan kata benda yang digunakan sebagai bentuk makian yang tidak pantas. Salah satu contoh yang sering ditemui seperti kata “Taik”. Taik adalah istilah kasar yang digunakan untuk merujuk pada kotoran atau tinja. Feses adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kotoran atau sisa metabolisme yang dikeluarkan oleh makhluk hidup melalui anus. Kotoran memiliki sifat yang tidak menyenangkan atau menjijikkan. Oleh karena itu, ada orang yang menggunakan kotoran sebagai kata makian untuk menggambarkan lawan mereka yang dianggap menjijikkan dalam cara bermainnya.

e. *Trash Talking* menyebut kata kerja

Kata kerja adalah kata yang menjelaskan tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang. Biasanya pemain menggunakan ini saat merasa terganggu dengan lawan atau rekan setimnya. Contoh katanya seperti kata “Bacot”. Kata “bacot” merupakan istilah slang atau bahasa gaul yang digunakan dalam bahasa Indonesia. Beberapa orang juga menganggap bacot ini singkatan dari “banyak coteh” atau banyak omong.. Hal ini digunakan



- 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.

oleh orang-orang sebagai kutukan atau ejekan untuk merespons orang yang suka berbicara banyak namun kurang memiliki tindakan atau kurang tanggap terhadap situasi.

Trash Talking Terhadap Profesi

Mengumpat dengan menyebut nama profesi seseorang merupakan salah satu bentuk penghinaan yang seringkali merendahkan suatu pekerjaan orang lain. Umpatan jenis ini biasanya menggunakan istilah yang merujuk pada profesi yang dianggap rendah oleh orang-orang. Karena alasan status sosial, banyak orang-orang menjadikan profesi yang dianggap rendah tersebut sebagai umpatan (Winiasih: 2010). Contohnya seperti kata “Bajingan”. Dalam kamus bahasa Indonesia, istilah “bajingan” mengacu pada pencuri atau pencopet. Profesi ini dilarang keras oleh agama dan dianggap sangat rendah karena merugikan orang lain. Selain itu, terdapat variasi kata seperti Bajidul, Bajigur, Bajingseng, Bajingpret dan Bajinguk yang merupakan plesetan dari kata bajingan.

g. *Trash Talking Terhadap Keadaan Seseorang*

Umpatan berdasarkan keadaan seseorang merupakan bentuk penghinaan yang disesuaikan dengan kondisi sasarannya. Umpatan jenis ini sering digunakan untuk merendahkan orang lain karena situasi atau kondisinya. Contohnya seperti kata “Botak”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, botak adalah keadaan dimana seseorang tidak mempunyai rambut sama sekali. Istilah ini sering digunakan sebagai hinaan untuk mempermalukan sasarannya.

2.2.4 Indikator Terjadinya Trash Talking

Trash Talking adalah perilaku yang mencakup penyebutan yang tidak dapat diterima, kritik, dan kenyataan yang tidak dapat diterima yang dilakukan oleh salah satu pemain terhadap pemain lainnya dalam permainan online. Menurut Romadlon (2022) ada beberapa penyebab terjadinya seseorang melakukan Trash Talking, yaitu :

- a. Indikator tidak menerima keadaan

Ketidakmenerimaan keadaan adalah hasil dari ketidakpuasan dan kemarahan seseorang terhadap suatu peristiwa. Hal ini terjadi ketika pemain menghadapi kejadian yang tidak memuaskan atau mengganggu dalam permainan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketidakmenerimaan keadaan mencerminkan ketidaknyamanan dan ketidakpuasan pemain terhadap peristiwa yang terjadi dalam permainan.

g. Indikator Menantang

Tantangan pemain lain memiliki sumber yang berbeda. Menurut definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "to challenge" merujuk pada tindakan mengajak seseorang untuk berkelahi, bertanding, atau beradu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa saat seorang pemain menantang pemain lain, hal ini berarti mengajak mereka untuk terlibat dalam pertarungan, permainan, atau kompetisi.

c. Indikator Memprovokasi

Memansai pemain lain adalah melakukan tindakan untuk menghasut atau menimbulkan tujuan untuk memancing kemarahan orang lain.

d. Indikator Terprovokasi

Diprovokasi oleh pemain lain adalah menghasut atau terprovokasi untuk marah kepada pemain lain yang memprovokasi.

e. Indikator Mendominasi Atau Mengalahkan pemain lain

Menjadi penguasa atau mengalahkan pemain lain adalah saat seseorang menguasai permainan dengan keunggulannya. Pemain yang memiliki kemampuan lebih baik atau lebih kuat akan mengendalikan jalannya permainan dan membuat pemain yang lebih lemah merasa tertimidasi.

f. Indikator Kekecewaan

Kekecewaan merupakan perasaan ketidakpuasan karena hasil permainan tidak sesuai dengan harapan, keinginan, atau ekspektasi pemain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kekecewaan adalah bentuk ketidakpuasan terhadap hasil permainan yang tidak memenuhi harapan pemain.



g. Indikator Memotivasi

Motivasi adalah dorongan atau keinginan untuk melakukan tindakan tertentu dengan tujuan tertentu yang dirasakan seseorang secara sadar atau tidak sadar. Akibatnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan faktor yang memotivasi pemain untuk maju dalam permainan atau tampil lebih baik.

2.2.5 Konten

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konten diartikan sebagai informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Konten ini dapat ditampilkan dalam urutan tertentu dan dikirimkan melalui berbagai platform seperti Internet, televisi, CD audio, dan sekarang bahkan telepon seluler. Menurut Basarah dan Romaria (2020), konten juga dijelaskan sebagai struktur informasi yang terdapat pada halaman web atau tersedia melalui media. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi dan mengukur berbagai format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa konten adalah suatu bentuk penyajian suatu informasi, yang dapat berupa hiburan, berita, atau informasi lain yang aslinya disajikan melalui media. Konten tersebut dapat berupa artikel, video, audio atau konten multimedia yang diunggah ke Internet agar mudah diakses. Konten media sosial bisa positif atau negatif. Sayangnya, banyak konten yang lebih banyak mengandung nilai negatif dibandingkan positif. Oleh karena itu, meskipun media sosial memiliki ciri khusus yang membedakannya dengan jenis media siber lainnya, namun remaja diharapkan mampu melahirkan ide-ide untuk menciptakan konten media sosial yang positif, khususnya konten pendidikan.

- 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.

2.2.6 Game Online

Game online, juga dikenal sebagai online games, mengacu pada permainan yang dimainkan melalui jaringan, baik itu jaringan area lokal (LAN) atau Internet. Permainan ini sering dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan. Menurut definisi Januar dan Turmudzi (2010), game online adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan melalui Internet..

Menurut Samuel (2010), game online adalah permainan yang memanfaatkan jaringan, di mana interaksi antara individu satu dengan yang lainnya bertujuan untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan mencapai skor tertinggi dalam lingkungan virtual.

Istilah “game online” umumnya digunakan untuk menggambarkan permainan digital yang sedang populer di zaman modern ini. Jenis permainan ini adalah bagian dari kehidupan sehari-hari, dapat diakses melalui berbagai platform. Meskipun ada persepsi bahwa game online hanya terbatas pada komputer, kenyataannya game tersebut dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk konsol, perangkat genggam, dan bahkan ponsel. Tujuan utama dari game online adalah untuk memberikan hiburan dan menghilangkan rasa bosan dalam kehidupan sehari-hari seperti bekerja atau belajar. Secara khusus, game online adalah permainan yang dimainkan melalui komputer atau smartphone yang diakses secara online melalui Internet dan memungkinkan banyak pemain untuk berpartisipasi pada waktu yang bersamaan.

Menurut Jumansyah (2017), jenis game online ada bermacam-macam, mulai dari yang sederhana hingga yang grafisnya sangat rumit. Genre game online yang ada antara lain:

a. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Game online jenis ini merupakan game yang dimainkan oleh lebih dari dua orang dalam waktu yang bersamaan bahkan bisa menjangkau ribuan orang dalam game online. Pemain akan tenggelam dalam dunia virtual di mana mereka harus bersaing melawan musuh dalam game aksi berdasarkan strategi. Biasanya, permainan ini melibatkan dua tim yang masing-masing terdiri dari

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.

lima pemain, yang memilih karakter mereka sendiri dan berupaya membentuk tim yang efektif untuk mengalahkan tim lawan. Pertarungan dilakukan melawan pemain manusia sungguhan, membutuhkan kerja tim dan penggunaan kecepatan serta keterampilan untuk berkomunikasi secara efisien. Contoh game jenis ini adalah *Dota 1*, *Dota 2*, *Heroes of Newerth*, *Chaos Online*, *League of Legends*, *Clash Royale*, *Vainglory*, *Call of Champions*, *Ace of Arenas* dan lain-lain.

b. *Massively Multiplayer Online First-person shooter Games (MMOFPS)*

Jenis game online yang dikenal sebagai penembak orang pertama (juga dikenal sebagai FPS) berfokus pada aksi orang pertama. Karena setiap karakter memiliki kemampuan menembak yang berbeda, pemain dalam jenis permainan ini dapat memilih karakter yang ingin mereka mainkan. Meski tidak bisa saling berhadapan secara langsung, pemain di game online ini tidak bermain sendirian. Tujuan dari permainan ini biasanya untuk mengalahkan tim lain atau musuh. *Valorant*, *Counter Strike*, *Point Blank*, *Free Fire*, dan *PUBG* adalah contoh penembak orang pertama yang terkenal.

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*

Role Playing Game (RPG) merupakan salah satu jenis permainan online yang melibatkan karakter fiktif yang biasanya terinspirasi dari dunia dongeng atau cerita imajinatif lainnya. Dalam jenis permainan ini, para penggemar game RPG memiliki kebebasan untuk memilih karakter yang ingin mereka mainkan. Keberhasilan suatu game online RPG sangat bergantung pada kemampuannya dalam menyajikan alur cerita yang menarik serta memberikan pengalaman bermain karakter yang memuaskan. Terdapat dua jenis RPG yang dikenal dalam dunia online, yaitu *LARP (Live Action Role Playing)* dan *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)*. Beberapa contoh game RPG online yang populer termasuk *The Lord of The Rings Online*, *Final Fantasy*, dan *Ragnarok*.

d. *Massively Multiplayer Online Real-teame strategy Games (MMORTS)*

Jenis permainan ini menyoroti keunggulan strategis pemain. Permainan ini dicirikan oleh kenyataan bahwa pemain harus mengembangkan strategi

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.

permainan. Di RTS, tema permainan bisa bermacam-macam, mulai dari sejarah seperti seri *Age of Empires*) hingga fantasi (seperti *Warcraft*) hingga fiksi ilmiah (seperti *Star Wars*).

2.2.7 Game Mobile Legend : Bang Bang (MLBB)

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) Dirilis pada 11 Juli 2016, yang diterbitkan oleh perusahaan asal Tiongkok yang bernama Moonton. Game Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu game online yang sangat populer dikalangan masyarakat saat ini. Baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa, termasuk pelajar, menikmati game pertarungan yang menarik ini.

Mobile Legends merupakan salah satu game MOBA yang dirancang khusus untuk perangkat seluler. Dalam permainan ini, dua tim bersaing untuk menghancurkan markas lawannya sekaligus melindungi markasnya sendiri. Pertarungan berlangsung di tiga jalur utama yaitu "atas", "tengah" dan "bawah" yang menghubungkan kedua pangkalan. Setiap tim terdiri dari lima pemain, yang masing-masing mengontrol karakter yang disebut "hero", sedangkan karakter komputer yang lebih lemah dikenal sebagai "minion" (Moonton and Games, 2018). Dalam permainan ini pemain dapat memilih hero yang akan digunakan melawan tim lawan. Selain itu, pemain juga dapat menunjuk anggota timnya sendiri untuk merencanakan strategi yang efektif.

MLBB sendiri merupakan game bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang mirip dengan game Dota 2 yang bergenre role-playing game (RPG). MLBB adalah sekuel dari permainan kartu khusus Warcraft 3 dan Star Craft. Game multipemain adalah jenis permainan yang pemainnya bermain dengan lebih dari dua orang sekaligus, bahkan ribuan orang dalam game online. Pemain memasuki dunia virtual untuk melawan musuh menggunakan konsep strategi.

MLBB merupakan game bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang tujuan utama sebuah tim adalah menghancurkan tower tim lawan untuk meraih kemenangan. Ada beberapa penjelasan mengenai fitur dan tata cara yang terdapat pada game online MLBB, yaitu :

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.

- a. Saat bermain MLBB, sistem pencocokan dalam game akan secara otomatis mencari tim lawan dalam waktu singkat (10 hingga 30 detik), dan pemain akan langsung bertanding melawan tim lawan dalam pertarungan 5v5.
- b. Terdapat berbagai jenis pilihan hero yang dapat dipilih pemain, termasuk berbagai jenis hero seperti Fighter, Assassin, Mage, Support, Tank, dan Marksman.
- c. Terdapat beberapa peran atau role yang dapat dipilih oleh pemain, seperti Gold Lane, Exp Lane, Mid Lane, Roamer, dan Jungler.
- d. Terdapat berbagai jenis spell yang digunakan sesuai dengan hero yang digunakan oleh pemain. Jenis spell tersebut seperti Retribution, Inspire, Sprint, Revitalize, Execute, Petrify, Flameshot, Flicker, Vengeance, dan Purify.
- e. Kerja sama tim dan strategi yang tepat sangat penting untuk meraih kemenangan dan menjadi pemain terbaik dalam tim.
- f. Untuk menambah jumlah gold, pemain harus membunuh creep atau hero tim lawan. Membunuh creep atau hero musuh tidak hanya mendatangkan gold, tetapi juga pengalaman yang diperlukan untuk meningkatkan skill hero tersebut.
- g. Arena permainan MLBB terdiri dari tiga jalur utama yang dilalui Creep masing-masing tim: Jalur Atas, Tengah, dan Bawah. Tiap jalur mempunyai 3 tower dan 2 bangunan pendukung. Menara ini berfungsi untuk mengamankan jalur.
- h. Dalam mode permainan peringkat MLBB, terdapat 6 tingkatan peringkat, dari terendah hingga tertinggi: Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legends, dan Mythic.
- i. Penalti akan dikenakan atas perilaku AFK (Away From Keyboard) yang dapat mengganggu pengalaman bermain game dan keadilan dalam permainan dengan tujuan menjaga keseimbangan dalam permainan.
- j. Kontrol permainan yang menyenangkan dan mudah: Cukup sentuh layar dengan dua jari.



k. Pertarungan dalam permainan ini didasarkan pada prinsip keadilan dan keterampilan pemain dalam menyusun strategi permainan.

Terdapat sistem otomatis untuk memperbaiki jaringan internet di dalam game jika terjadi masalah, sehingga pemain tidak perlu khawatir kehilangan akses ke dalam game.

2.2.8 YouTube

YouTube didefinisikan sebagai platform media digital berbasis video yang memungkinkan pengguna mengunduh, mengunggah, dan berbagi video secara luas (Baskoro, 2009). Sebagai situs media sosial populer, YouTube telah menjadi fenomena sosial. Banyak orang menggunakan YouTube untuk berbagai tujuan, mulai dari mengikuti berita terkini, mencari informasi, hingga menikmati hiburan seperti menonton film, mendengarkan musik, atau menonton berbagai tutorial (Samosir et al., 2018).

Menurut Sianipar (2013), YouTube merupakan platform penyimpanan konten video media sosial yang populer dan sumber informasi yang sangat berguna. Fiturnya meliputi pencarian informasi video dan tayangan langsung. YouTube dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat populer di kalangan generasi muda bahkan menjadi salah satu sumber informasi penting di era digital saat ini. Hampir seluruh generasi muda menggunakan YouTube secara rutin dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum kehadiran YouTube, masyarakat Indonesia terbiasa mengonsumsi konten audiovisual melalui televisi atau bioskop. YouTube, di sisi lain, muncul sebagai media baru yang mampu bersaing dengan televisi dalam hal penyediaan informasi audiovisual berkat kemajuan teknologi informasi. Menurut Swara (2014, Dalam Romadlon, 2022:51), *YouTube* memiliki beberapa keunggulan yang dapat bersaing dengan televisi:

1. *YouTube* memberikan penawaran berbagai macam konten yang lebih luas daripada televisi.
2. *YouTube* memiliki tingkat akses yang lebih meluas daripada televisi karena dapat dijangkau melalui berbagai jenis perangkat seperti tablet, smartphone, dan smart TV.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.

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 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 mengutip sumbernya.

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 mengumpurkan 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 mengutip sumbernya.

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 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 mengutip sumbernya.

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 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 mengutip sumbernya.

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 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 mengutip sumbernya.

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 sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang menyalin atau menjiplak 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.

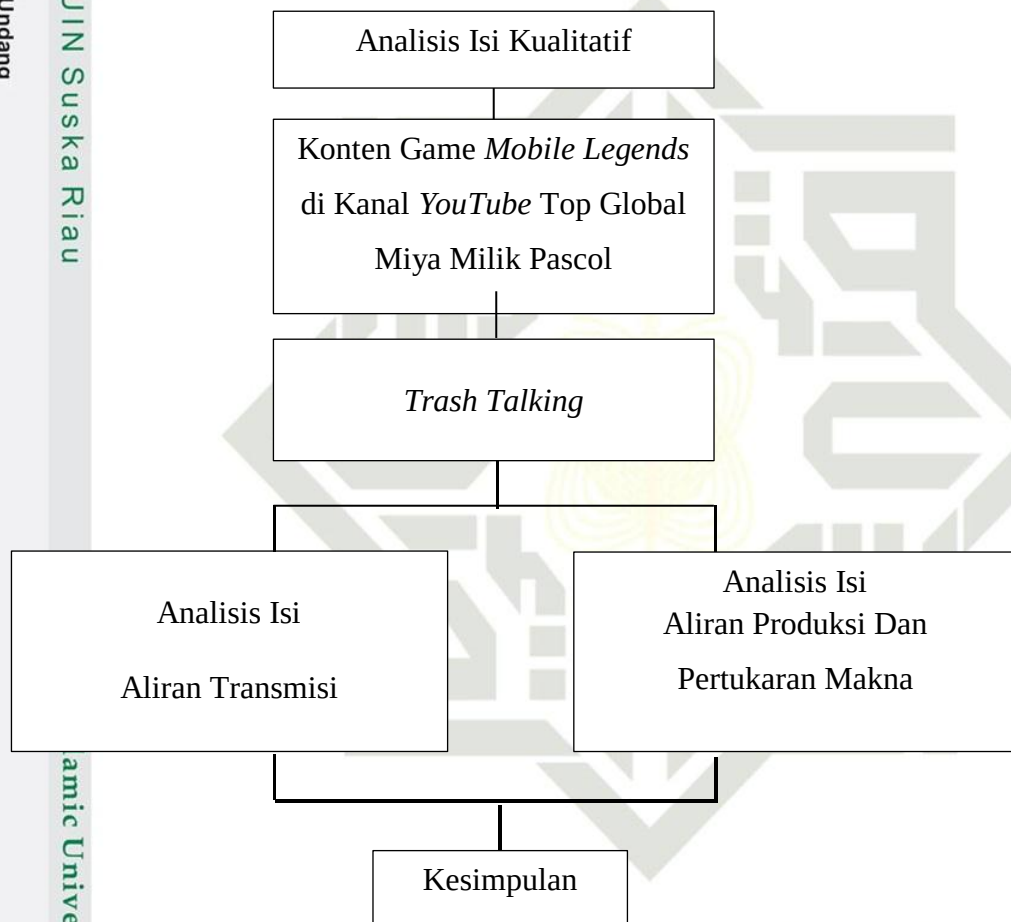
© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

amic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dalam analisis isi terhadap alur produksi dan pertukaran makna, pesan-pesan bersifat tersembunyi, laten, dan tidak dapat dilihat atau didengar secara langsung.

4. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori Analisis isi John Fiske (1990). Kerangka berpikir ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam merumuskan masalah penelitian ini.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip atau menjiplak seluruh atau sebagian isi karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
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 sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah deskriptif kualitatif. Menurut Kriyantono (2006), penelitian deskriptif kualitatif lebih menekankan kedalaman (kualitas) data dibandingkan kuantitas. Dalam metode pendekatan deskriptif kualitatif ini, data diolah dengan cara menganalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan objek penelitian dan menyajikan data yang berkaitan dengan objek tersebut secara lebih rinci.

Penelitian ini memberikan gambaran secara detail mengenai suatu permasalahan berdasarkan data yang ada, untuk di analisis diidentifikasi dan mengambil data-data mengenai *Trash Talking* yang di ucapkan secara lisan oleh Pascol didalam game *Mobile legend* pada konten *YouTube*-nya. Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut yaitu dengan mencari data, mengelola data, dan menyajikan data yang ada. Pada proses pencarian data, peneliti menggunakan metode memotret, menulis, dan mengamati.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini berfokus pada konten-konten game *Mobile Legends* yang diunggah di akun *YouTube* Top Global Miya milik Pascol. Kajian ini mendalami perilaku *Trash Talking* yang dilakukan oleh Pascol selama bermain game *Mobile Legends*. Dalam konten-konten tersebut, terdapat banyak penggunaan atau penyebutan kata-kata yang mengandung unsur-unsur *Trash Talking*.

Objek yang diteliti antara lain adalah dialog-dialog yang terdapat pada konten tersebut dengan mengambil perkataan dan membagi dari beberapa video sehingga dapat dipahami akan indikator perkataan *Trash Talking* pada konten game *Mobile Legends* tersebut.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian. Penelitian ini di lakukan di sekitaran kampus UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang beralamat di Panam, Jl. HR. Soebrantas No.Km. 15, RW.15, Simpang

Baru, Kota Pekanbaru, Riau 28293 dan di rumah peneliti atau penulis yang bertempat di Jl, Nurtanio, Tangkerang Tengah, Kota Pekanbaru.

4. Sumber Data Penelitian

Sumber data adalah elemen kunci penelitian. Data sendiri mengacu pada fakta mentah yang dihasilkan dari penelitian dan harus diolah hingga menjadi informasi yang mempunyai makna dan dapat dijelaskan. Sumber data ini diperlukan untuk mendukung pelaksanaan penelitian dan menjamin keberhasilannya. Sumber data dalam suatu penelitian harus dapat mewakili kelompok atau golongan tertentu yang berkaitan dengan permasalahan penelitian (Setiawan, 2019). Dalam hal ini sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu Sumber Data Primer dan Sekunder.

a. Sumber Data Primer

Data primer dalam penelitian ini merupakan sumber data utama. Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu berupa video konten game *Mobile Legend* yang di upload di akun *YouTube* Top Global Miya. Peneliti mengambil data dari konten video game *Mobile Legends* yang mengandung unsur-unsur *Trash talking* di akun *YouTube* tersebut. Berikut adalah kedua judul konten video game *Mobile Legends* :

1. WOJESTES HEALNYA MANA !!! META APA INI ESTES EXECUTE !!!
2. GAGAL FOKUS GW ADIK-ADIK!!!

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder pada penelitian ini merupakan sumber data kedua. Sumber data sekunder yang terdapat pada penelitian ini adalah berupa data-data yang bersumber dari beberapa sumber selain sumber data primer yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi objek penelitian. Adapun beberapa sumber dari data sekunder dalam penelitian ini berasal dari buku, jurnal, dan karya-karya ilmiah dan lainnya yang ada kaitannya dengan masalah penelitian terutama referensi yang membahas mengenai fenomena *trash talking* didalam game online *Mobile Legends*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi. Salah satu teknik untuk mempelajari atau memeriksa perilaku verbal adalah observasi. Menurut Sugiyono (2019), observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang mempunyai ciri-ciri tertentu dibandingkan dengan teknik lainnya. Pengamatan tidak terbatas pada manusia saja tetapi dapat mencakup objek alam lainnya. Melalui observasi, peneliti dapat mempelajari perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Dalam pengumpulan data penelitian ini, observasi dipilih sebagai alat bantu karena peneliti dapat secara langsung mendengar, melihat, dan merasakan informasi yang ada. Sebagai bagian dari kegiatan observasi, peneliti mengamati isu-isu terkait dengan objek, dan interpretasi mengenai pembicaraan *Trash Talking* dalam konten game *Mobile Legends* di kanal *YouTube Top Global Miya* milik Pascol.

Dokumentasi, peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Menurut Kriyantono (2006), dokumentasi merupakan alat yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data dengan maksud untuk memperoleh informasi yang dapat mendukung analisis dan interpretasi data. Saat melihat konten game di kanal *YouTube Top Global Miya* milik Pascol, peneliti mengumpulkan data dokumentasi sebagai data analisis selama proses pengumpulan data.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi kualitatif. Peneliti memilih metode ini karena analisis isi kualitatif tidak hanya berfokus pada isi komunikasi yang terlihat atau nyata, namun juga dapat digunakan untuk memahami isi komunikasi yang tersirat atau pesan tersembunyi. Teknik analisis ini diterapkan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah dan menganalisis seluruh dialog pada konten game online *Mobile Legends* di kanal *YouTube Top Global Miya* untuk memahami *Trash Talking* baik melalui pesan yang terlihat (*manifest*) maupun pesan tersirat (*latent*).



Setelah data dan bahan penelitian diklasifikasi, analisis dilakukan dengan menyesuaikan sifat tampak dan sifat tak tampak dari isi menurut teori analisis isi yang dikemukakan oleh Fiske 1990. Menurut Fiske (dalam Eriyanto 2011), terdapat dua aliran dalam penelitian studi analisis isi, yaitu aliran transmisi dan aliran produksi. Pertama, aliran transmisi yang menitikberatkan pada komunikasi sebagai proses linier pengiriman pesan dari pengirim ke penerima. Asumsi aliran ini adalah adanya hubungan satu arah antara media dan khalayak. Kedua, aliran produksi dan pertukaran makna yang menekankan pada makna implisit suatu objek. Aliran ini memandang komunikasi sebagai proses memproduksi dan bertukar makna. Sedangkan pada aliran transmisi kunci induknya adalah pesan itu sendiri, sedangkan pada aliran produksi makna dan pertukaran makna kata kuncinya adalah makna, yaitu makna yang dikonstruksi oleh penerima pesan (dikomunikasikan).

Teknik analisis isi kualitatif ini digunakan peneliti untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah dan menganalisis seluruh dialog yang ada pada konten game online Mobile Legends, dengan tujuan untuk mengetahui makna dari crash Talking baik yang dipahami secara terlihat (manifest) maupun pesan tersembunyi (pesan laten).

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

1. Panjaitan Dana

Panjaitan Dana atau lebih dikenal dengan Pascol Kintil atau Bang Pascol adalah seorang YouTuber dan streamer asal Pematang Siantar, Sumatera Utara. Pascol berasal dari keluarga sederhana. Pascol terkenal di kalangan pemain game online Mobile Legends karena gaya permainannya yang menghibur dan tingkahnya yang lucu. Kepribadiannya yang ceria berhasil menarik banyak penonton di berbagai platform media sosial seperti YouTube dan Facebook.

Sebelum berkarir sebagai seorang streamer, Pascol bekerja sebagai kuli bangunan di Karimun, Kepulauan Riau. Pascol juga memiliki pengalaman menjadi Tenaga Kerja Indonesia (TKI) di Arab Saudi yang memberi cerita tersendiri dalam hidupnya. Saat pandemi melanda pada tahun 2020, Pascol memutuskan untuk mencoba berkarier di dunia hiburan digital yang saat itu mulai berkembang pesat di Indonesia.

Ketertarikan Pascol terhadap dunia gaming bermula saat ia diminta untuk menjaga ponsel keponakannya yang kebetulan saat itu sedang bermain game Mobile Legends. Peristiwa ini menjadi awal ketertarikannya menemukan minat baru yang membawanya berkarir sebagai pembuat konten. Sejak saat itu, Pascol rutin membagikan momen-momen lucu bermain game melalui platform streaming.

Pascol dikenal dengan gaya permainannya yang lucu dan terkadang “toxic”, namun justru hal itulah yang membuatnya menarik perhatian penonton. Ia tidak hanya berfokus pada keterampilan bermainnya, tetapi juga pada aspek hiburan yang membuat penonton tertawa. Keberaniannya untuk tampil beda dengan cepat membuatnya mendapatkan basis penggemar setia di Facebook dan YouTube. Selama karir streamingnya, Pascol juga sering berkolaborasi dengan YouTuber dan gamer ternama lainnya seperti Donkey dan Oura. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan popularitasnya tetapi juga memperkuat posisinya di komunitas game. Dia saat ini memiliki lebih dari 3 juta pengikut di YouTube.

Kesuksesan Pascol tak lepas dari komitmennya dalam menciptakan konten-konten yang menghibur. Ia berupaya untuk terus menghibur para penggemarnya dengan berbagai jenis video, mulai dari video gameplay hingga konten komedi. Selain itu, Pascol juga aktif berinteraksi dengan komunitasnya melalui komentar dan live streaming sehingga mempererat kedekatannya dengan para penggemarnya.

Pascol yang juga dikenal sebagai salah satu anggota tim e-sports GPX (Gang Kapak) membuktikan kemampuannya dalam bermain game sudah diakui oleh rekan-rekannya meski ia bukan seorang gamer profesional. Kehadirannya di tim ini semakin memperkuat pengaruhnya di industri game di Indonesia dan menunjukkan bahwa ia kompetitif meski fokus utamanya adalah hiburan.

Nama Lengkap	: Panjaitan Dana
Nama Panggilan	: Pascol
Tempat, Tanggal Lahir	: Pematang Siantar, Sumatera Utara, 1995
Usia	: 29 Tahun
Agama	: Kristen
Profesi	: Streamer, Konten creator

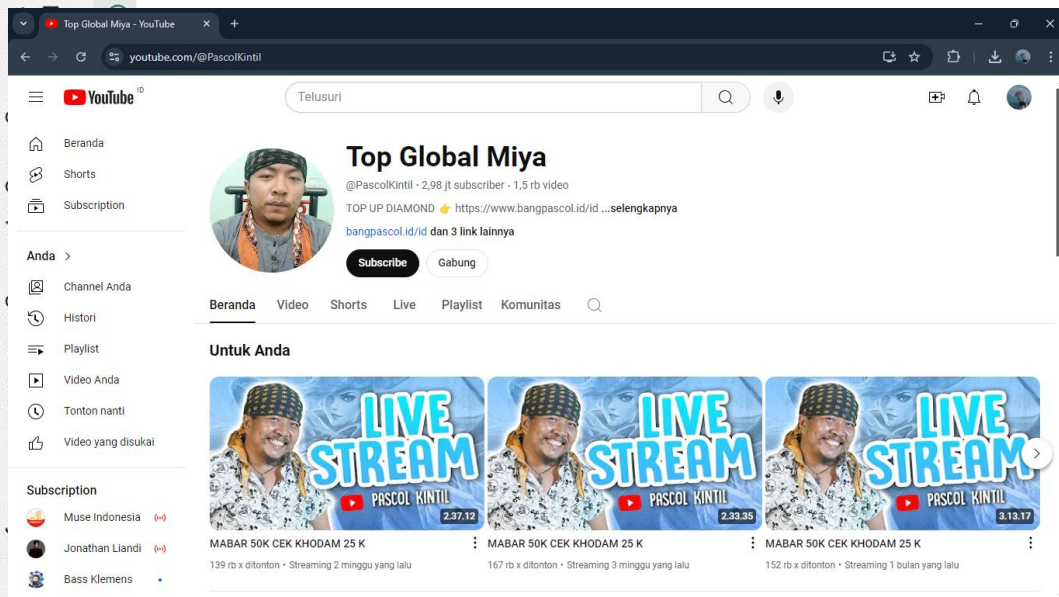


Gambar 4.1 Foto Panjaitan Dana
(Sumber : Google)

4.2 Kanal YouTube Top Global Miya

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 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.



Gambar 4.2 Kanal YouTube Top Global Miya
(Sumber : YouTubeTopGlobalMiya)

Kanal *YouTube* Top Global Miya merupakan salah satu kanal yang populer di kalangan penggemar game *Mobile Legends*. Kanal ini dibuat oleh Panjaitan Dana atau yang lebih dikenal oleh orang-orang dengan nama Pascol. Kana ini mulai bergabung pada tanggal 17 Februari 2021. Kanal ini dibangun dengan tujuan untuk menyediakan konten hiburan yang berorientasi pada gameplay, terutama dalam bentuk live streaming dan video gaming. Sejak awal, Pascol sendiri telah berhasil menarik banyak khalayak melalui gaya komunikasinya yang khas dan interaktif. Dengan pendekatannya yang menghibur, kanal ini menjadi tempat berkumpulnya para pemain game *Mobile Legends*.

Kanal *YouTube* Top Global Miya menawarkan berbagai jenis konten menarik, seperti konten game, vlog dan konten reaction. Tetapi, konten yang paling terkenal adalah live streaming *Mobile Legends*, dimana Pascol bermain secara live sambil berinteraksi dengan penonton. Konten ini tidak hanya menampilkan keterampilan bermainnya tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan dan lucu. Selain itu, saluran ini menampilkan video dan tantangan yang menyenangkan, sering kali melibatkan teman, sehingga pemirsa merasa



diikutsertakan. Hal inilah yang menjadi daya tarik dari channel tersebut, dimana penonton tidak hanya sekedar menonton pertandingan namun juga menjadi bagian dari komunitas yang dibangun Pascol.

Pascol dikenal dengan kemampuannya berkomunikasi verbal dengan cara yang menarik. Dalam setiap sesi live streamingnya, ia kerap menggunakan bahasa yang santai dan lucu hingga membuat penontonnya nyaman dan terhibur. Namun penelitian menunjukkan bahwa konten tersebut juga menyertakan penggunaan bahasa kasar dan beberapa istilah yang tidak pantas. Hal ini dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perilaku remaja yang menontonnya. Meskipun keterampilan komunikasi mereka dapat meningkat, penting untuk menyadari dampak negatif dari bahasa yang digunakan dalam konten.

Di kanal ini sering sekali ada kerjasama dengan streamer lain ataupun teman-teman Pascol. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keberagaman konten namun juga memperluas jangkauan audiens. Penonton bisa melihat interaksi dinamis antara Pascol dan rekan-rekannya yang tak jarang berujung pada momen-momen lucu dan tak terduga. Hal ini membuat pengalaman menonton menjadi lebih menarik dan mendorong pemirsa untuk kembali menikmati konten baru yang dihadirkan.

Dalam beberapa videonya Pascol juga membahas tentang strategi gaming dan tips meningkatkan skill di Mobile Legends. Konten edukasi ini memberikan nilai tambah bagi pemirsa yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang game tersebut. Dengan cara ini, saluran Top Global Miya tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan tetapi juga sebagai platform pembelajaran bagi para penggemar game. Ini membantu memperkuat komunitas antar pemain.

Kanal ini juga aktif menanggapi komentar dan masukan dari pemirsanya. Pascol sering membacakan komentar secara live pada sesi live streaming sehingga memberikan kesempatan kepada penonton untuk berinteraksi secara langsung. Hal ini menciptakan tingkat keterlibatan yang tinggi dan membuat penonton merasa dihargai. Pendekatan ini telah membantu memperkuat loyalitas pemirsa terhadap saluran tersebut.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Pada pembahasan yang terdapat pada Bab V dapat ditarik kesimpulan bahwa konten game online *Mobile Legends* di akun YouTube Top Global Miya milik Pascol terdapat banyak sekali penggunaan unsur-unsur *Trash Talking* di kontennya yang diucapkan langsung oleh Pascol melalui dialog-dialog yang terdapat sepanjang permainan game online *Mobile Legends*. Tindakan *Trash Talking* tersebut bisa terjadi dikarenakan kebiasaan spontan Pascol dalam melontarkan kata-kata *Trash Talking* dalam membuat konten-kontennya, dan juga karena faktor didalam permainan yang membuat Pascol melepaskan emosi marah dan kesalnya dengan berkata kasar atau mengumpat.

Berdasarkan analisis data, jenis *Trash Talking* yang paling sering diucapkan oleh Pascol dalam konten kedua tersebut adalah menyebut nama hewan, dan yang menyebut kata sifat. Kedua jenis *Trash Talking* tersebut sering digunakan oleh seseorang didalam konteks game online yang biasanya bertujuan untuk memaki atau merendahkan orang lain, baik itu teman maupun lawan. Kata nama hewan yang digunakan adalah anjing dan babi. Karena kedua hewan tersebut memiliki konotasi yang buruk dan negatif dalam budaya Indonesia, membuat kedua hewan ini sering digunakan sebagai kata umpatan ke orang lain. Sedangkan kata sifat yang digunakan adalah cok, bodoh, idiot, dan goblok. Biasanya umpatan ini digunakan karena kondisi seseorang yang bermain tidak benar sehingga orang-orang menggunakan kata-kata umpatan tersebut.

6.2 Saran

Berdasarkan dari pembahasan dan hasil analisis pada konten game online *Mobile Legends* di akun YouTube Top Global Miya milik Pascol, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Melihat saat ini semakin banyaknya para *YouTuber* dan konten kreator yang membuat konten-konten tentang konten game online terutama pada konten game *Mobile Legends*, diharapkan para konten kreator bisa memberikan

Melihat dari tahun ke tahun yang meningkatnya para pengguna YouTube dari berbagai usia, yang mana kebanyakan dari mereka adalah penikmat konten game Mobile Legends yang masih anak kecil atau dibawah umur. Diharapkan kepada para pembuat konten agar dapat memilih bahasa ataupun perkataan yang baik dan sopan agar kata-kata kasar yang diucapkan tidak ditiru oleh para penontonnya yang masih dibawah umur.

Bagi orang tua yang memberikan kebebasan kepada anaknya yang masih dibawah umur untuk bermain gadget, diharapkan untuk selalu memantau kegiatan anaknya selama bermain gadget terutama mengawasi disaat anaknya yang masih dibawah umur dalam menonton *YouTube*, jika bisa berikan tontonan yang terdapat pada aplikasi *YouTube Kids* yang dikhususkan buat anak-anak. Karena pengaruh gadget memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan anak.

Bagi para pemain game online *Mobile Legends*, diharapkan agar bisa untuk menjaga perkataan dan tindakan agar permainan yang dimainkan dapat menjadi hiburan bukan sebagai tempat untuk pelampiasan emosi dan ajang saling membenci.



DAFTAR PUSTAKA

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.
- Abbe, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). *Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya*. Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi, 9(1).
- Alhamad, J. (2018). *Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)*. Research Gate, 5(9), 1-20.
- Almajid, M. R. (2019). *Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik*. ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia, 2(2), 171.
- Ambarwati, Nurhadi, Rahman, (2022). " *Trash Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS*." Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, Volume 5, No. 3 (2022)
- Arafat, G. Y. (2018). *Membongkar Isi Pesan Dan Media Dengan Content Analysis*. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17(33), 32-48.
- Aradiansyah, L. (2018). *Media Sosial Youtube Dalam Menunjang Popularitas Musisi Indonesia*. In Seminar Nasional Seni dan Desain 2018 (pp. 301-306). State University of Surabaya.
- Basarah, F. F., & Romaria, G. (2020). *Perancangan Konten Edukatif Di Media Sosial*. Jurnal Abdi Masyarakat (JAM), 5(2), 22.
- Baskoro, A. (2009). *Panduan praktis searching di internet*. Jakarta: PT Trans Media.
- Ceci, L. (2024). *Leading countries based on YouTube audience size as of July 2024*. Statista.com. <https://www.statista.com/statistics/280685/number-of-monthly-unique-YouTube-users/>
- Dean, Hasan Sazali, (2023). " *Fenomena Trash Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang*. Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, Vol 4 No. 3, September (2023).
- Effendy Onong Uchjana. (2002). *Komunikasi: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



Eriyanto, (2015), *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Eriyanto, (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi.. untuk.. Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu ..Sosial ..lainnya,...*Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Eriyanto, Syafrida. (2023). *Analisis Wacana Kritis Trash-Talk Pada Konten Game Mobile Legends Di Kanal YouTube Gerrard Wijaya*. Ilmu Komunikasi UPN "Veteran" Jawa Timur. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober 2023, 9 (19), 277-294.

Firdaus, Y. Pebrianti, Y. Andriyani, T. (2018), *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya, Juli 2018, Vol.2, 2579-969X.

Kraenkel, Jack R. dan Norman E. Wallen. 2006. *How to Design and Evaluate Research in Education, Sixth Edition*. New York: Mc Graw-Hill.

Lambali, I. M., & Indreswari, H. (2023). *Perilaku Pakerasan Verbal Melalui Media Sosial Pada Remaja*. Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 4(4), 927-936.

Hendra, & Laugu. (2020). *Eksistensi Media Sosial, YouTube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia*. Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi.

Indrawan, J., & Ilmar, A. (2020). *Kehadiran Media Baru (New Media) Dalam Proses Komunikasi Politik*. Medium, 8(1), 1-17.

Januar, M. I., & Turmudzi, E. F. (2010). *GAME mania*. Synergy Media.

Jumansyah, Recky. (2017). *Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana

Krippendorff, Klaus. (2006). *Content ..Analysis: An ..Introduction to Its Methodology*. 2nd Edition. Thousand ..Oaks: Sage Publications.

Kriyanto, Rachmat. 2006. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Prenada Media Grup : Jakarta.

Kwak, D., Blackburn, J. & Han, S., (2015). *Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games*. CHI '15



Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, pp. 3739- 3748 .

Yulina, Muhammad, Tegar, Laili. (2022). *PERILAKU BERBAHASA YOUTUBER GAMING MOBILE LEGEND*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhamadiyah Surakarta. Jurnal Literasi Vol. 6, No.1, April 2022.

Mutiara, T. (2020). *Trend Youtuber Di Generasi Millennial Dalam Pengembangan Kreativitas*. Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 3(1), 30-42.

Nihwan, N., & Mudianti, H. (2023). *Analisis Dampak Tayangan YouTube Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini*. Journal of Early Childhood Studies, 1(1), 1-7.

Rufian dan Wayan Weda, *Teori dan Praktis: Riset Komunikasi Pemasaran Terpadu*, (Malang: UB Press, 2018)

Nugroho, F. T., & Febriyanti, S. (2023). *Analisis Wacana Kritis Trash-Talk Pada Konten Game Mobile Legends Di Kanal YouTube Gerrard Wijaya*. Ilmu Komunikasi UPN "Veteran" Jawa Timur. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(19).

Nur, C. E. L., Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). *Analisis Fenomena Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends*. Jurnal Riset Komunikasi, 12(2).

Gramudya, D. A., & et al. (2023). *Pengaruh Perilaku Trash Talking Dalam Game Online Mobile Legends Terhadap Agresivitas Pada Komunitas Cikarang Gamers*. Jurnal Nusantara, 5(1).

Pratama, R. S., & et al. (2024). *Bahasa Umpatan pada Streamer YouTube Game Online Mobile Legend*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 15(1).

Putri, Nurul Warits Marinsa. (2020). *"Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash ..talking Pada Remaja."* Jurnal Psikologi Malahayati. Volume 2, No. 2, September 2020: 72-85.

Rizkyanto, M. B. (2020). *Penggunaan Kekerasan Verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend*. Skripsi thesis, Universitas Sahid Jakarta.

Rollings, Andrew; Adams, Ernest. (2006). *Fundamentals.. of Game Design*. Prentice Hall.



Rosana, A. S. (2010). *Kemajuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Industri Media Di Indonesia*. Gema Eksos, 5(2), 218225.

Rustini, I., Hidayah, D. F. N., Prameswari, G. S. P. (2022), *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar*, Jurnal Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018, Vol.2.

Sahnosir, F. T., Pitasari, D. N., & Tjahjono, P. E. (2018). *The Effectiveness Of Youtube As A Student Learning Media (Study At The Faculty Of Social And Political Sciences, University of Bengkulu)*. Record and Library Journal, 4(2), 81-91.

Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2016, August). *Pembuatan Game RPG "Roro Jonggrang" Dengan RPG Maker MV*. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL CENDEKIAWAN (pp. 9-1).

Sartika, E. (2014). *Analisis Isi Kualitatif Pesan Moral Dalam Film Berjudul "Kita Versus Korupsi."*. EJournal Ilmu Komunikasi, 2(2), 63-77.

Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). *Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online*. Jurnal Psikologi Malahayati, 1(1), 30-34.

Sianipar, Aritas Puica. (2013). *"Pemanfaatan YouTube Di Kalangan Mahasiswa"*, Jurnal FLOW (Vol. 2 Nomor 3). Hal 2.

Sugiono, Linda Apriliya. (2019). *Trash Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)*. Jurnal Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumarno, S. (2020). *Analisis Isi Dalam Penelitian Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*. Edukasi Lingua Sastra, 18(2), 36-55.

Sumitro, F (2023). *11 Bahasa Medan Kasar dan Artinya, Jangan Sembarangan Diucapkan*. Detik.com. <https://www.detik.com/sumut/berita/d-6519595/11-bahasa-medan-kasar-dan-artinya-jangan-sembarangan-diucapkan>.

Supriadi (2020). *"Penggunaan.. Kekerasan ..Verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi.. Sosial Pada ..Kelompok Bermain Mobile Legend."* Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sahid Jakarta.



- 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.

Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). *Trash Talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125-144.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU