

**GAYA KOMUNIKASI STREAMER GAME ONLINE  
MOBILE LEGENDS PADA CHANNEL YOUTUBE OURA  
GAMING**

**Skripsi**

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan strata I Program Studi  
Ilmu Komunikasi



**Oleh :**

**Muhammad Dzakirul Maula**

**32801900057**

**FAKULTAS BAHASA DAN ILMUKOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG  
2023**

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

### SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Dzakhirul Maula

NIM : 32801900057

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa skripsi dengan judul:

**"GAYA KOMUKASI STREAMER GAME ONLINE MOBILE LEGENS PADA CHANNEL YOUTUBE OUR A GAMING"**

Dan menyerojkan menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan hak bebas Royalty Non-Eklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data dan publikasi di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian terbukti ada pelanggaran Hak Cipta / Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 23 Februari 2024

menyatakan

**UNISSUA**  
جامعة سلطان أبو جوح الإسلامية  
METERAL TAMPEL  
29020ALX190101003



Muhammad Dzakhirul Maula  
32801900057

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Dzakirul Maula

NIM : 32801900057

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul :

#### **“GAYA KOMUNIKASI STREAMER GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA CHANNEL YOUTUBE OURA GAMING”**

Adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi atau karya ilmiah orang lain. Apabila di kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sejujur-benarnya, untuk digunakan sebagaimana diperlukan.

Semarang, 23 Februari 2024

Pembuat Pernyataan,

  
Muhammad Dzakirul Maula  
NIM 32801900057

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada  
Channel Youtube Oura Gaming  
Nama Mahasiswa : Muhammad Dzakhirul Maula  
NIM : 32801900057  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi  
Telah di periksa dan disetujui oleh Pembimbing

Semarang, 23 Februari 2024

Dosen Pembimbing :

1) Made Dwi Adrijani, S.Sos., M.Si., M.I.Kom  
NIK 211109006

2) Dian Marhaeni K., S.Sos., M.Si  
NIK 211108001

Mengetahui  
Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi

  
UNISULA  
Triandah S.Sos., M.Si  
NIK. 211109008

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Muhammad Dzakhirul Maula


NIM : 32801900057

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Strata-I

Semarang, 23 Februari 2024

Penulis

  
Muhammad Dzakhirul Maula  
32801900057

Dosen Penguji :

1) Fikri Shofin Muharok, SE., M.I.Kom (.....)  
NIK 211121019


Dosen Pembimbing :

2) Made Dwi Adnjani, S.Sos., M.Si., M.I.Kom (.....)  
NIK 211109006

3) Dian Marbaeni K., S.Sos., M.Si (.....)  
NIK 211108001

Mengetahui

Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi

  
Trimanah S.Sos., M.Si  
NIK. 211109008

## MOTTO HIDUP

"Dan janganlah kamu merasa lemah dan janganlah pula bersedih hati, sebab kamulah yang paling tinggi derajatnya jika kamu orang-orang yang beriman." -QS. Ali Imran:

139

“Janganlah membanggakan dan meyombongkan diri apa-apa yang kita peroleh, turut dan ikutilah ilmu padi makin berisi makin tunduk dan makin bersyukur kepada yang menciptakan kita Allah SWT.”

“Barang siapa yang keluar rumah untuk mencari ilmu, maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang.” (HR Tirmidzi)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.” (QS Ar-Rad: 11)

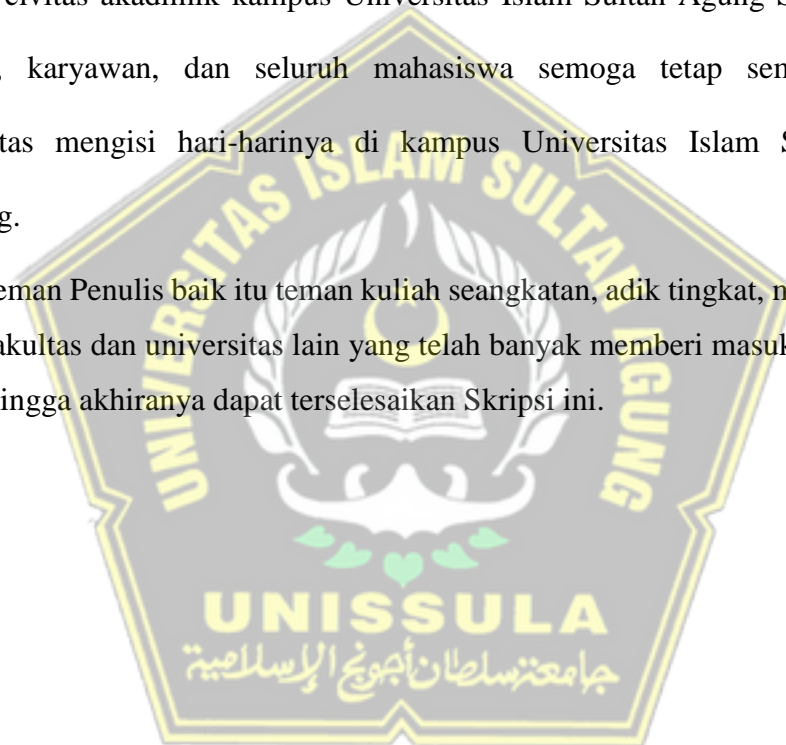


## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya Skripsi ini Penulis mempersembahkannya kepada :

1. Keluarga besar Penulis yang telah senantiasa memberi banyak motivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini.
2. Segenap civitas akademik kampus Universitas Islam Sultan Agung Semarang, staf pengajar, karyawan, dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas mengisi hari-harinya di kampus Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Teman-teman Penulis baik itu teman kuliah seangkatan, adik tingkat, maupun teman-teman dari fakultas dan universitas lain yang telah banyak memberi masukan, semangat, dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikan Skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segenap puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan hidayah serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan Salam senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW dengan mengucapkan Allahmma Shalli'ala Muhammad Wa'alaahi Syaidina Muhammad yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah kepada alam yang terang menerang yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Penulisan skripsi ini diselesaikan guna melengkapi tugas akhir Program S1 Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Adapun judul skripsi ini adalah **“Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming”**.

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

1. Kedua Orang Tua, Ibu Sakinah dan Bapak Atto Illah yang tidak pernah putus asa mendoakan dan selalu memberikan banyak dukungan, dan juga semangat kepada penulis dalam menimba ilmu.



2. Ibu Trimannah, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung
3. Bapak Fikri Shofin Mubarak, SE., M.IKom selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung
4. Ibu Made Dwi Adnjani, S.Sos., M.Si., M.IKom dan Ibu Dian Marhaeni Kurdaningsih, S.Sos, M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan II yang selalu meluangkan waktu dalam membimbing dan memberikan saran kepada penulis selama proses menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan Staf Prodi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu, tenaga dan waktu kepada penulis selama menjalani Pendidikan Strata I di Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung.
6. Teman-teman Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung Angkatan 2019.
7. Teman seperjuangan penulis Erlina Novitasari, yang selalu menyemangati penulis agar cepat menyelesaikan skripsi ini.
8. Terakhir, untuk diri sendiri yang telah berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk tidak menyerah, terima kasih sudah berhasil dan bertahan samapi di titik ini.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya saran yang membangun guna memperbaiki kerungan tersebut dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Semarang, 23 Februari 2024

  
**Muhammad Dzakhirul Maula**  
32801900057

# **GAYA KOMUNIKASI STREAMER GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA CHANNEL YOUTUBE OURA GAMING**

**Muhammad Dzakirul Maula**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legend Pada Channel Youtube Oura Gaming. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dengan cara mengobservasi konten game online Oura Gaming. Teknik analisis data analisis isi kualitatif karena analisis isi kualitatif tidak hanya memfokuskan risetnya pada isi komunikasi yang tersurat (tampak atau manifest) saja, akan tetapi dapat digunakan juga untuk mengetahui isi komunikasi yang tersirat (tersembunyi atau latent message).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada konten Eko Julianto memiliki dua pola komunikasi yang digunakan pada dua fase berbeda dalam game Mobile Legends. Komunikator agresif sering mengeluarkan perintah, mengajukan pertanyaan dengan kasar dan gagal dalam mendengarkan orang lain. Gaya komunikasi ini menampilkan hubungan komunikasi yang terbuka tanpa bersikap sombong. Komunikator asertif dapat mengekspresikan kebutuhan, keinginan, ide, dan perasaan mereka, sekaligus mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Komunikator asertif bertujuan agar kedua belah pihak menang dalam suatu situasi. Menyeimbangkan hak seseorang dengan hak lainnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan Konten Eko Julianto dalam permainan mobile legends terdapat dua gaya komunikasi yang digunakan, yang pertama adalah komunikasi agresif dan komunikasi asertif.

**Kata Kunci : Gaya Komunikasi, Game Online dan Youtube**

# **MOBILE LEGENDS ONLINE GAME STREAMER COMMUNICATION STYLE ON OURA GAMING YOUTUBE CHANNEL**

**Muhammad Dzakirul Maula**

## **ABSTRACT**

This research aims to describe the communication style of Mobile Legend online game streamers on the Oura Gaming YouTube channel. The method used in this research is qualitative method. The data collection technique is observation by observing Oura Gaming's online game content. The data analysis technique is qualitative content analysis because qualitative content analysis does not only focus its research on the explicit (visible or manifest) content of communication, but can also be used to find out the implied (hidden or latent message) content of communication.

The research results show that Eko Julianto's content has two communication patterns that are used in two different phases in the Mobile Legends game. Aggressive communicators often issue commands, ask rude questions and fail to listen to others. This communication style displays an open communication relationship without being overbearing. Assertive communicators can express their needs, wants, ideas, and feelings, while also considering the needs of others. Assertive communicators aim to ensure that both parties win in a situation. Balancing one's rights with other rights. Based on the research that has been carried out, it can be concluded that Eko Julianto's content in the mobile legends game has two communication styles used, the first is aggressive communication and assertive communication.

**Keywords: Communication Style, Online Games and YouTube**

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
MOTTO HIDUP.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	14
1.3. Tujuan Penelitian .....	15
1.4. Manfaat Penelitian .....	15
1.4.1. Manfaat Teoritis .....	15
1.4.2. Manfaat Praktis.....	15
1.4.3. Manfaat Sosial.....	16
1.5. Kerangka Teori .....	16
1.5.1. Paradigma Penelitian.....	16
1.5.2. State Of The Art .....	17
1.5.3. Konsep Gaya Komunikasi.....	36
1.5.4. Analisis Isi.....	41
1.5.5. Kerangka Penelitian .....	42

1.6 Operasionalisasi Konsep.....	42
1.6.1 Konsep Gaya Komunikasi.....	43
1.6.2 Streamer Game Online .....	43
1.6.3 Media Online.....	44
1.6.4 Game Online .....	44
1.6.5 Mobile Legends.....	45
1.6.7 Youtube .....	46
1.7 Metodologi Penelitian.....	47
1.7.1 Tipe Penelitian.....	47
1.7.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	48
1.7.3 Sumber Informasi.....	49
1.7.4 Teknik Pengumpulan Data.....	49
1.7.5 Teknik Analisis Data.....	50
1.7.6 Kualitas Data.....	51
<b>BAB II .....</b>	<b>53</b>
<b>PROFILE PENELITIAN.....</b>	<b>53</b>
2.1 Profil Oura Gaming.....	53
2.2 Youtube Oura Gaming.....	54
2.3 Subscriber Oura Gaming.....	55
2.4 Berita Tentang Oura Gaming.....	56
2.5 Penghasilan dari Youtube Oura Gaming.....	57
2.6 Bisnis Oura Gaming.....	58
2.7 Prestasi Yang Pernah Diraih .....	60
<b>BAB III.....</b>	<b>61</b>
<b>HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>61</b>
3.1 Gaya Komunikasi Verbal Dalam Mobile Legends.....	61
<b>BAB IV.....</b>	<b>79</b>
<b>HASIL DAN ANALISIS .....</b>	<b>79</b>
4.1 Jenis Kata Kasar dan Kotor dalam Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming .....	79

4.2 Isi Pesan Terlihat (Manifest) dan Pesan Tersirat (Latent) di Konten Oura Gaming .....	80
4.3 Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legend Pada Channel Youtube Oura Gaming.....	82
BAB V .....	87
PENUTUP .....	87
5.1 Kesimpulan .....	87
5.2 Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
Jurnal.....	89
Buku.....	91
Internet.....	92



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1 Youtube Oura Gaming .....</b>	<b>1</b>
<b>Gambar 1. 2 Aplikasi Mobile Legend .....</b>	<b>8</b>
<b>Gambar 1. 3 ChatBox Mobile Legend .....</b>	<b>11</b>
<b>Gambar 2. 1 Oura Gaming .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 2. 2 Youtube Oura Gaming .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 3. 1 Cover Konten Oura Gaming Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!!.....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 3. 2 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! Video Pada Menit ke 2.17 - 2.30 .....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 3. 3 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! Video Pada Menit ke 3.31 – 3.59 .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 3. 4 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! Video Pada Menit ke 4.21 – 5.03 .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 3. 5 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! Video Pada Menit ke 8.12 - 8.25 .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 3. 6 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! Video Pada Menit ke 9.30 - 10.55 .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 3. 7 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! Video Pada Menit ke 13.27 - 13.54 .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 3. 8 Cover Konten Eko Julianto Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 3. 9 Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! Video Pada Menit ke 2.01 - 3.39 .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 3. 10 Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! Video Pada Menit ke 8.19 - 8.34 .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 3. 11 Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! Video Pada Menit ke 8.45 - 9.02 .....</b>	<b>76</b>

**Gambar 3. 12 Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi  
Ini Ketemu Public!! Video Pada Menit ke 10.43 - 11.04 ..... 77**





## DAFTAR TABEL

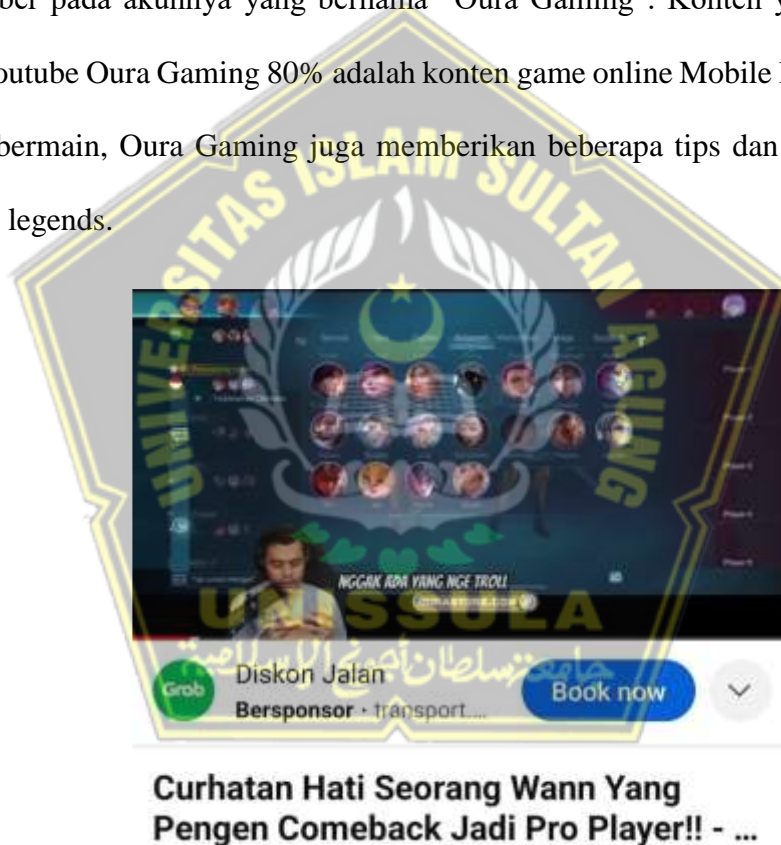
Tabel 1. 1 State Of The Art.....	17
Tabel 3. 1 Dialog 1 .....	64
Tabel 3. 2 Dialog 2 .....	66
Tabel 3. 3 Dialog 3 .....	67
Tabel 3. 4 Dialog 4 .....	69
Tabel 3. 5 Dialog 5 .....	70
Tabel 3. 6 Dialog 6 .....	72
Tabel 3. 7 Dialog 7 .....	74
Tabel 3. 8 Dialog 8 .....	75
Tabel 3. 9 Dialog 9 .....	76
Tabel 3. 10 Dialog 10 .....	78
<b>Tabel 4. 1 Jenis Kata Kasar dan Kotor di Konten Oura Gaming yang Berjudul Gameplay Penuh Teknan Tingkat Tinggi!! Kalah Mati Gw!! - Mobile Legends dan WOI DYROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! – Mobile Legends .....</b>	<b>79</b>
<b>Tabel 4. 2 Pesan Terlihat (Manifest) dan Pesan Tersirat (Latent) di Konten Oura Gaming yang Berjudul Gameplay Penuh Teknan Tingkat Tinggi!! Kalah Mati Gw!! - Mobile Legends dan WOI DYROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! – Mobile Legends .....</b>	<b>80</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Konten YouTube Oura Gaming adalah salah satu youtuber gaming yang digawangi oleh Eko Julianto memiliki jumlah subscriber lebih dari 7,54 juta subscriber pada akunnya yang bernama “Oura Gaming”. Konten yang ada pada akun youtube Oura Gaming 80% adalah konten game online Mobile legends. Tidak hanya bermain, Oura Gaming juga memberikan beberapa tips dan trick bermain Mobile legends.



**Gambar 1. 1 Youtube Oura Gaming**

Oura Gaming memulai kariernya sebagai Youtuber dengan mengunggah konten gaming untuk pertama kalinya pada Juni 2017. Sejak saat itu, ia secara konsisten mengunggah video tentang game, khususnya Mobile Legends. Berkat ketekunan dan tentu saja skill-nya dalam bermain game, ia berhasil menarik banyak

pengguna YouTube untuk menjadi subscribers-nya. Bahkan, semua konten-konten yang diunggahnya selalu mendapatkan ratusan ribu hingga jutaan penonton. Hal ini tentu sangat berpengaruh pada besaran pendapatannya sebagai Youtuber.

Konten-konten YouTube Channel yang disajikan Eko Julianto sangat bervariasi serta cukup menghibur dengan pembawaan yang selalu santai, ceria, dengan menggunakan dialog atau menggunakan logat daerah asalnya yang terkadang terkesan sedang marah-marah saat sedang bermain Mobile Legends dengan tim lawan karena yang diincar cuman Eko Julianto saja. Namun hal ini yang banyak disukai oleh penggemarnya atau penonton karena dianggap unik dan memiliki ciri khas tersendiri. Saat melakukan live streaming Eko Julianto pernah di suruh-suruh oleh viewernya untuk memakai hero yang unik seperti Hanabi Jungle/Hyper, Novaria Goldline, dan lain-lain. Biasanya Eko Julianto saat bermain Mobile Legends tidak sendiri melainkan dia main bareng bersama teman-teman seperti Doyok, Ihsan Luminaire, Donkey, Tante Monton (Kak Rana), Raply dan ketika main bareng bersama salah satunya yang ngetroll saat memilih hero dan membuat Eko Julianto marah-marah. Melihat komen yang mempromosikan judi Eko Julianto bicara kata-kata kasar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat mempengaruhi masyarakat. Terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin diminati bahkan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi media juga memberikan andil yang sangat besar dalam perkembangan dan kemajuan dalam berkomunikasi. Lahirnya New Media (media baru) seperti media sosial Youtube, Facebook, Instagram dan lainnya. Kini eksistensi media

tidak hanya media cetak dan siar. Berdasarkan dari banyak media komunikasi yang ada, New Media merupakan media yang paling sering diakses dalam kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai media yang paling berpengaruh bagi kehidupan masyarakat.

Media sosial, merupakan sebuah terobosan baru yang digunakan sebagai alat komunikasi pada saat ini. Hadirnya media sosial sebagai wujud dari perkembangan teknologi internet, telah banyak sekali membawa perubahan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia. Media sosial memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan setiap orang, bahkan orang yang sulit dijangkau akibat jarak sekalipun. Media sosial atau juga yang akrab disebut jejaring sosial memiliki banyak sekali jenis dan fungsi yang berbeda-beda. Saat ini sudah ada beberapa jenis media sosial yang banyak dikenal dan digunakan orang antara lain Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Tumblr dan lain-lain.

“DataIndonesia.id - Indonesia memiliki 127 juta pengguna Youtube hingga Januari 2022. Jumlah itu menjadi yang terbesar ketiga di dunia. Youtube telah menjadi salah satu platform media sosial yang populer dewasa ini. Pasalnya, berbagai konten video yang diunggah di platform tersebut banyak menarik perhatian masyarakat. Hal itu pun membuat pengguna Youtube mencapai angka yang fantastis. Berdasarkan laporan We Are Social, ada 2,56 miliar pengguna platform tersebut hingga Januari 2022.

India menjadi negara dengan pengguna Youtube terbesar di dunia, yakni 467 juta. Amerika Serikat menyusul dengan 240 juta pengguna. Posisi ketiga ditempati oleh Indonesia dengan 127 juta pengguna Youtube. Adapun, pangsa pasar

Youtube di Indonesia mencapai 21,42% per April 2022, tertinggi kedua setelah Facebook. Brasil menempati urutan selanjutnya dengan 107 juta pengguna Youtube. Lalu, Terdapat 99 juta pengguna Youtube yang berada di Rusia. Jepang memiliki 93.8 juta pengguna 3 Youtube. Setelahnya ada Meksiko dan Jerman dengan jumlah pengguna platform tersebut berturut-turut sebanyak 74.1 juta dan 66 juta (Data Indonesia.id, 2022).

Mobile Legends adalah sebuah game yang menyediakan fitur komunikasi yang bisa dilakukan melalui virtual oleh para penggunanya, komunikasi virtual merupakan proses komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan dalam ruang lingkup dunia maya, Game ini sukses dan menjadi fenomena di kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa. Mobile legends dapat menimbulkan efek kecanduan yang sangat parah bagi para penggunanya, karena game ini membuat para pemainnya merasakan keseruan, dan rasa penasaran yang mendalam bagi para generasi-generasi muda. Siswa mampu duduk hingga berjam-jam hanya untuk memainkan game ini. Para pemain game ini juga bisa melupakan kegiatan-kegiatan yang ada di sekitar yang seharusnya diajak berkomunikasi malah terabaikan karena kehadiran game ini. Bahkan sekarang ini banyak ditemukan siswa yang sedang asik bermain game online mobile legends di tempat tongkrongan, seperti warung dan tempat santai lainnya. Sambil menunggu teman atau guru dan menikmati permainan, game ini bukan hanya di mainkan oleh siswa saja, bahkan siswi pun ada yang bermain game ini, karena game ini menyediakan fitur yang memudahkan para player mengerti akan memainkan game ini, dan game ini memiliki efek ketagihan bagi para pemainnya (Yourlanda, 2023).

Media massa dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan teknologi, termasuk media massa internet. Media internet merupakan media yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Media internet di manfaatkan oleh masyarakat untuk berkomunikasi dan internet juga mampu memberikan jenis interaksi sosial baru (Yourlanda & Ageng, 2023).

Dengan terus berkembangnya berbagai teknologi smarthphone dan internet menyebabkan para produsen game berlomba-lomba untuk membuat game yang dapat menarik masyarakat luas, dan salah satunya adalah membuat game yang terkoneksi dengan internet dan lebih dikenal masyarakat yaitu game online. Jenis game yang saat ini dikenal dan dimainkan secara luas adalah game bertipe multiplayer battle. Jenis permainan ini dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu permainan. Game online seperti multimedia dapat menimbulkan minat yang besar di kalangan pengguna, terutama game online yang menggunakan interaksi.

Perkembangan teknologi yang paling nampak dan digunakan oleh masyarakat adalah komputer, internet dan juga telepon, ketiga media ini adalah hal yang paling sering digunakan oleh masyarakat karena dapat mengurangi kontak fisik secara langsung dan dapat membuat manusia berkomunikasi secara luas. Perkembangan teknologi tidak lepas dari yang namanya internet dan selalu berkaitan dengan komputer, di zaman yang serba canggih kita tidak asing lagi dengan yang namanya smartphone dan didalam nya terdapat aplikasi game online dengan mudah untuk dapat didownload dan dimainkan, jadi permainan yang

menggunakan jaringan komputer ini tidak harus dimainkan di dalam rumah (Sudharto, 2018).

Namun, ketertarikan ini dapat menyebabkan ketagihan dan juga perubahan sosial yang dapat berpengaruh kepada kehidupan sehari - hari, Teknologi merupakan alat yang digunakan sebagai sarana untuk kelangsungan dan kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang paling nampak dan digunakan oleh masyarakat adalah komputer, internet dan juga telepon, ketiga media ini adalah hal yang paling sering digunakan oleh masyarakat karena dapat mengurangi kontak fisik secara langsung dan dapat membuat manusia berkomunikasi secara luas. Perkembangan teknologi tidak lepas dari yang namanya internet dan selalu berkaitan dengan komputer, di zaman yang serba canggih kita tidak asing lagi dengan yang namanya smartphone dan didalam nya terdapat aplikasi game online dengan mudah untuk dapat didownload dan dimainkan, jadi permainan yang menggunakan jaringan komputer ini tidak harus dimainkan di dalam rumah (Sudharto, 2018).

Game online muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2001, yang berawal dari nexia online, game online mampu membuat para penggunanya merasakan hal yang seru saat memainkan permainan game tersebut, dan kemudian menimbulkan rasa ketagihan ingin memainkan game lagi. Menurut Sapta (2019) di dalam penelitiannya yang berjudul “Literasi Media Pada Generasi Milenial Di Era Digital” didalam nya adalah bahwa didalam ilmu komunikasi, game online bisa di pahami yaitu dengan komunikasi baru atau disebut dengan new media, hal ini

disebabkan karena adanya aktifitas interaksi dalam bentuk komunikasi interpersonal atau komunikasi massa di dalam penggunaan sebuah video game.

Didalam permainan Game Online ini komunikasi adalah hal terpenting karena membutuhkan saling berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk dapat mencapai kemenangan, Komunikasi Virtual merupakan sarana komunikasi yang melaluinya pesan disampaikan dan diterima melalui dunia maya atau dikenal dengan dunia cyber, bentuk komunikasi pada abad ini sangat digemari oleh semua orang, karena semua orang dapat melakukan dimana saja dan kapan saja. Game online mobile legend, adalah salah satu game MOBA yang bisa dimainkan di smartphone, biasa dalam permainan game ini ada 10 pemain, yang dibagi dalam 2 tim, aturan mainnya yaitu 5 vs 5, dari masing-masing tim berusaha untuk menghancurkan tower musuh dan mempertahankan tower mereka sendiri. Mobile Legend, adalah salah satu game yang banyak digemari oleh para siswa-siswi, game ini mempertemukan lawannya yaitu 5 vs 5 yaitu sesama para pemain game mobile legend di seluruh dunia, para pemain harus memiliki kuota internet untuk mengakses permainan game ini, dan jaringan internet pun harus stabil agar terhindar dari lag dan tidak mengganggu pemain lainnya. Tujuan dari bermain game ini adalah mengumpulkan bintang dan point hingga mencapai kemenangan, strategi tim pun sangat dibutuhkan karena untuk mencapai kemenangan dibutuhkan kerja sama yang baik dan komunikasi yang jelas (Yourlanda, 2023).

Mobile Legends Online sendiri adalah pengembang game dari Moonton. Mobile Legends Android dirilis di China, Indonesia, Malaysia pada 11 Juli 2016 dan iOS pada 9 November 2016. Genre game ini adalah MOBA dan memiliki



penyimpanan virtual tambahan untuk pengguna smartphone. Jenis game online multiplayer (MOBA) ini menempati urutan pertama dalam kategori "Populer" Play Store. Secara keseluruhan, seperti game MOBA, tidak ada keraguan bahwa semua karakter favorit pemain, serta kemampuan unik dan kemudahan penggunaan mereka. Game ini menjadi sangat populer, berdasarkan data dari google playstore game Online Mobile legends menduduki top 1 dalam kategori game gratis, dengan jumlah unduhan lebih dari 100 juta kali.



**Gambar 1. 2 Aplikasi Mobile Legend**

Berdasarkan data dari google playstore, game ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali dan menduduki posisi ke 3 pada kategori game yang paling diminati. Terdapat beberapa alasan mengapa Mobile legends menjadi favorit di kalangan remaja hingga dewasa. Selain gameplay yang bagus, pemain juga dimudahkan dalam bermain dengan kontrol gaya joystick virtual di sebelah kiri layar dan tombol skill di sebelah kanan lalu adanya berbagai macam fitur pintar untuk para pemula dan dapat dinonaktifkan untuk para pemain yang sudah profesional. Permainan

Mobile legend juga menampilkan hero favorit dengan desain yang keren dan banyak sekali tampilan skin atau kostum yang bisa dipilih pemain sesuai dengan keinginan masing – masing. Pemain bisa membangun tim dengan teman ataupun dengan orang lain untuk mengalahkan tim lawan. Permainan cukup menarik dimana para pemain saling bekerjasama, melancarkan strategi untuk menghancurkan menara utama milik lawan.

Menurut Funk (2013) mengemukakan bahwa “Game mobile legend ini memiliki tujuan untuk menghancurkan markas lawan dengan bertim untuk memenangkan suatu pertandingan seperti Dota, League Of Legends”. Game mobile legends merupakan game yang dimainkan secara bersama-sama atau berkelompok dan memerlukan sebuah kerjasama antar anggota untuk saling melengkapi antara kelebihan maupun kekurangan dari setiap hero yang telah dipilih oleh pemain. Dalam dunia game online semakin menjadi-jadi sekarang ini terutama di Indonesia tidak hanya dikalangan orang dewasa saja, melainkan anak – anak pun mulai mengikuti kebiasaan buruk para player game online.

Game Mobile Legends Online menambah ketagihan dengan membuat pemain menghabiskan lebih banyak waktu di depan smartphone mereka. Kebiasaan bermain game online tanpa disadari mengarah pada privasi, komunikasi secara tatap muka menjadi tidak efektif, mengabaikan kejadian di sekitar bukan hanya sekedar beradaptasi dengan game. Isolasi orang dari lingkungan. Ini adalah masalah nyata bagi para pemain. Game online mobile legends bisa membuat ketagihan, karena pemain menghabiskan lebih banyak waktu di depan smartphone, menghambat interaksi dengan lingkungan mereka. Kebiasaan bermain game online secara terus

menerus tanpa disadari dapat menyebabkan seseorang menjadi penyendiri, komunikasi tidak efektif, acuh terhadap kejadian disekitarnya dan tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan karena hanya fokus pada permainannya. Membuat orang terisolasi dari lingkungan sekitarnya (Aini, 2021).

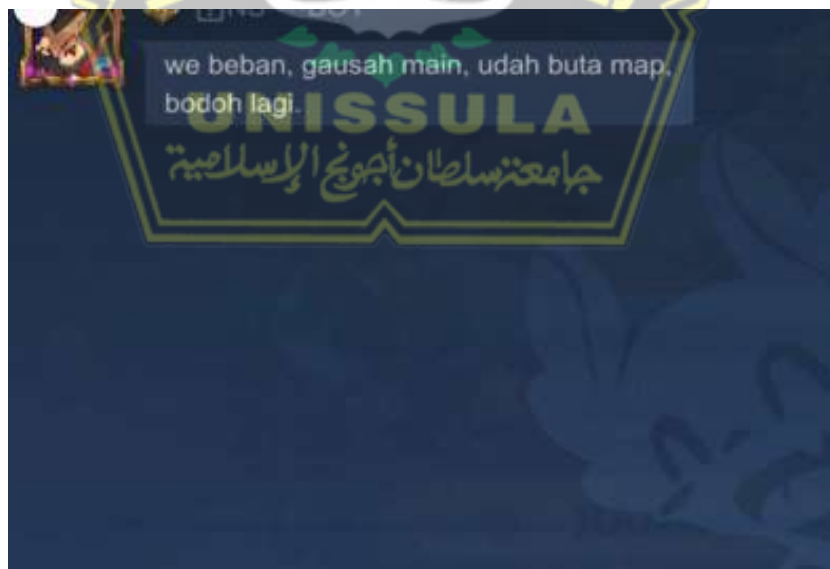
Para pemain biasanya akan menjadi satu ketika sedang bermain game mobile legends apa lagi jika sudah ada lomba atau pun sebagainya, intensitas didalam game pun meningkat dan bermain pun menjadi cukup sering, akibat dari bermain game yang terlalu sering tidak menutup kemungkinan komunikasi dengan lingkungan menjadi terganggu, komunikasi yang digunakan sering kali menggunakan bahasa yang kasar dan kotor, sehingga dapat menimbulkan rasa tersinggung, marah, karena salah paham.

Bahasa yang sering di lontarkan ialah perkataan - perkataan yang sengaja menyindir atau menyela seseorang dan menciptakan kepahitan jika seseorang mendengar perkataan atau membacanya, dalam jurnal pembelajaran Penelitian Yourlanda tentang humor, sinisme, dan sarkasme dalam judul Harian Kompas berjudul Pembelajaran dalam Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sarkastik melanggar prinsip kesantunan yang meliputi kearifan tinggi, kemurahan hati yang tinggi, keramahan yang tinggi, dan empati yang tinggi. Kesamaan penelitian ini adalah pada penelitiannya berupa kata dan kalimat, yang membedakan adalah teknik yang digunakan, peneliti ini menggunakan teknik dokumen dan pencatatan (Yourlanda, 2023).

Masyarakat pun tidak dapat dihindari untuk tidak berkata kasar atau kotor, dikarenakan komunikasi di dalam game sudah menjadi hal yang biasa dan

dilakukan dalam kehidupan sehari - hari, bahasa kasar dan kotor yang sering terdengar oleh siswa ini diucapkan diberbagai tempat, komunikasi yang kasar ini sangat tidak sejalan dengan ilmu dan tidak sopan yang bertentangan dengan norma dan adat istiadat, penggunaan kata kasar dan kotor ini dianggap biasa - biasa saja dikalangan siswa, padahal kata - kata yang digunakan untuk berkomunikasi tersebut itu sangat bertentangan dengan norma agama, penggunaan kata kasar tersebut merupakan kata sarcame yang berbentuk hinaan, umpatan dan sindiran. Dan faktor - faktor tersebut dalam penggunaan kata-kata kasar yang dalam berkomunikasi yang dimana juga faktor ini dipengaruhi oleh candaan, emosi, spontan, kecewa dan faktor dari Game Mobile Legends (Yourlanda, 2023).

Contoh dari kata – kata kasar dan menghina yang dilakukan di dalam game Mobile Legends :



**Gambar 1. 3 ChatBox Mobile Legends**

Gambar 1.3 menunjukkan betapa mirisnya penggunaan fitur chat yang ada di dalam Mobile Legends, komunikasi yang dilakukan menggunakan bahasa yang tidak sopan, banyaknya kata - kata yang tidak patut diucapkan di tengah interaksi kehidupan nyata dan sosial seperti “bodoh” “tolol” “anjir” yang bisa disebut dengan kata - kata sarkas, kasar dan menghina, interaksi kasar tersebut tentunya dipengaruhi oleh para pemain yang memainkan Game Mobile Legends di channel youtube. Dengan adanya fenomena ini membuat masyarakat memiliki opini buruk tentang game, yang menganggap bahwa game memiliki dampak yang buruk untuk masyarakat.

Penggunaan sarana game online mobile legends yang terlalu berlebihan maka akan berdampak bagi pemain. Karena game online bersifat sebagai hiburan yang di dalamnya tentu ada kepuasan tersendiri bagi pemain. Sehingga dengan bermain game online Mobile Legends ini tentu akan membuat ketagihan dan ingin mencobanya kembali sampai dia mendapatkan kepuasan atau kemenangan. Hal ini akan berdampak buruk apabila penggunaanya adalah seorang siswa terutama dari segi akademik maupun sosialnya. Terlebih lagi dewasa ini, banyak bermunculan sarana yang memudahkan siswa untuk memahami cara bermain game *Mobile Legends*, salah satunya yaitu konten video yang berisikan tata cara bermain *Mobile Legends*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ihsan (2023) yang meneliti pola komunikasi antar games pada fitur chat (In-Game) studi fenomenologi pemain game online mobile legends di Bandung menunjukkan bahwa setiap pemain game online memiliki pola komunikasi yang berbeda-beda. Faktor pengalaman mempengaruhi

pola komunikasi terjadi antar pemain. Gaya Bahasa yang dipergunakan dalam komunikasi antar pemain cenderung dipengaruhi oleh perilaku dari setiap pemain. Sedangkan penelitian yang dilakukan Ahmad dan Fifi (2024) menunjukkan bahwa komunikasi pemain game online mobile legend bang bang bisa membentuk kekompakan tim (MLBB) di Banyuasin di tunjukkan dengan beragam pola dan interaksi dari pemain game online diantaranya pola komunikasi primer dan pola komunikasi sirkular.

Youtube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video ke server youtube dan membayarnya ke seluruh dunia (Riza et al., 2021).

*Youtube* bisa dikatakan sebagai media penyiaran di zaman modern karena kemunculannya membuat berkurangnya penonton media penyiaran lainnya seperti televisi dan radio. Salah satu alasannya karena pengguna *youtube* lebih senang menonton video secara online di *youtube* yang menyebabkan mereka makin malas menonton televisi.

Berbagai konten mengenai tata cara bermain game Mobile legends yang terdapat di youtube sering kali membuat para pemainnya berfikir lebih kritis dalam mengambil keputusan dalam bertarung. Sehingga banyak komunikasi yang menimbulkan dampak emosi dan kata-kata kasar saat kalah dalam game tersebut maupun diluar game. Salah satu yang *youtube* terkenal di kalangan player mobile legends adalah Oura Gaming.

Dampak positif ini dapat menguntungkan seorang YouTuber atau Streamer yang mendapatkan penghargaan dari pihak media sosial ketika konten-kontennya mampu menarik para penonton dan diikuti hingga ratusan ribu atau lebih orang maka akan secara otomatis mendapatkan penghasilan materi dari YouTube. Namun di sisi lain para YouTuber selalu memikirkan dampak negatif dari setiap konten-konten yang akan di upload atau menggugahnya di channel akun YouTube miliknya. Oleh karena itulah, sangat penting bagi pemain game online *Streamer* atau *player mobile legends* untuk membuat konten game yang cocok untuk para penonton dengan berbagai usia dan golongan. Game *Streamer* diwajibkan oleh situs YouTube untuk membuat konten video game yang tidak melanggar aturan dan norma yang berlaku. Sehingga dalam penelitian ini, penulis melakukan analisis Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang diuraikan dalam latar belakang masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming (Pada Konten yang Berjudul Gameplay Penuh Tekanan Tingkat Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! dan WOI DYROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!!)?”

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka Tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti adalah untuk menggambarkan bagaimana Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming (Pada Konten yang Berjudul Gameplay Penuh Tekanan Tingkat Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! dan WOI DYROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!!).

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi 3 manfaat diantaranya sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini dapat digunakan untuk memajukan pengetahuan, terutama pengetahuan pada aktivitas virtual pada ruang ruang virtual. Variasi dan bentuk komunikasi virtual yang dapat dikembangkan sebagai subjek penelitian ilmu Komunikasi.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi yang akan dijadikan sebagai sumber informasi awal bagi peneliti yang melakukan penelitian serupa di masa yang mendatang. Selain itu juga



diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat bagi sosial media yang banyak digunakan sebagai menambah wawasan bagi pembaca agar dapat memahami bagaimana Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming.

### **1.4.3 Manfaat Sosial**

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi para pembaca khususnya siswa dan siswi yang bermain game online agar dapat melihat efek dan dampak yang dilakukan dalam bermain game khususnya Komunikasi Virtual dalam di dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.5 Kerangka Teori**

### **1.5.1 Paradigma Penelitian**

Menurut Kriyantono (2020) paradigma adalah pandangan seorang peneliti dalam menjelaskan peristiwa atau tindakan orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, paradigma sering disebut sebagai metode. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Karena Paradigma konstruktivisme merupakan salah satu prespektif dalam tradisi sosiokultural. Paradigma ini menyatakan bahwa identitas benda dihasilkan dari bagaimana kita berbicara tentang objek, bahasa yang digunakan untuk mengungkap konsep kita, dan cara-cara kelompok sosial menyesuaikan diri pada pengalaman umum mereka. Keberadaan simbol atau bahasa menjadi penting dalam proses pembentukan realitas. Berbagai kelompok dengan identitas, pemaknaan, kepentingan, pengalaman, dan sebagainya mencoba

mengungkapkan diri dan selanjutnya akan memberi sumbangan dalam membentuk realitas secara simbolik. Menurut paradigma konstruktivisme realitas sosial yang diamati oleh seseorang tidak dapat digeneralisasikan pada semua orang, seperti yang biasa dilakukan oleh kaum positivis. Konsep mengenai konstruksionis diperkenalkan oleh sosiolog interpretative, Peter L. Berger bersama Thomas Luckman. Dalam konsep kajian komunikasi, teori konstruksi sosial bisa disebut berada diantara teori fakta sosial dan defenisi sosial (Eriyanto, 2012).

### 1.5.2 State Of The Art

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

**Tabel 1. 1 State Of The Art**

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul Penelitian/Jurnal	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	M. Farhan Bismark Putra (2020)	Analisis Perilaku Komunikasi Antara Pribadi Player Game Online Mobile Legends: Bang Bang 2020 (Studi	Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan menjadikan konten	Teori yang digunakan untuk menganalisis komunikasi menggunakan casual crew	Hasil observasi dan wawancara terhadap lima belas informan, dapat disimpulkan bahwa terdapat

		<p>Kasus Pada Komunikasi Casual Crew Kota Bandung) Jurnal E-Proceeding Of Management Vol.7 No.2 2020 ISSN 2355-9357.</p>	<p>youtube game online mobile legend sebagai objek penelitian</p>		<p>perubahan perilaku komunikasi pada setiap anggota random group akibat game online mobile legend: Bang Bang.</p>
2.	<p>Daniel P Bangun Dkk, (2021)</p>	<p>Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan (Jurnal Social Opinion,</p>	<p>Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan menjadikan konten youtube game online mobile legend sebagai objek penelitian</p>	<p>Meneliti dari sisi dampak dari bermain game online mobile legend</p>	<p>Peneliti Dalam penelitian ini memiliki 2 dampak diantaranya terdapat sisi dampak yang positif dan sisi dampak negatif. Dampak positif dalam penelitian ini yakni pemain game online ini memiliki</p>

		Vol.6 No.1 2021 ISSN 2720-9822).			kepuasaan yang luar biasa terhadap diri mereka sendiri. Sedangkan dampak negatif dalam penelitian ini terdapat kecenderungan sulit tidur, melalaikan apa yang seharusnya menjadi tanggung jawab mereka, bermain sampai lupa waktu, dan mengorbankan kuliah mereka hanya demi bermain game online ini. Selain itu
--	--	-------------------------------------	--	--	--



					<p>dampak negatifnya juga kehilangan rasa empati mereka karena saat bermain game online ini mereka sering saling memaki dan menghujat kepada sesama pemain, bahkan bisa jadi bukan hanya sesama pemain game online mobile legend saja, peneliti juga menemukan fakta dalam fenomena ini bahwa seorang pemain game ini</p>
--	--	--	--	--	---



					memiliki komunikasi ataupun keakraban saat bermain game online dengan menggunakan media online dan secara virtual yang akan menggunakan bahasa mereka masing-masing yang hanya dapat di mengerti oleh sesama pemain game online mobile legend.
3.	Muhammad Rezeki (2021)	Motivasi Dan Perilaku Komunikasi	Menggunakan metode penelitian	Mejadikan motivasi sebagai	Hasil penelitian menyatakan bahwa motivasi

	<p>Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends : Bang-Bang Di Kota Banjarmasin (Journal Of Communication Science. Vol.3 No.2 2021 ISSN 2715-7520 E-ISSN 2715-5099)</p>	<p>deskriptif kualitatif dan menjadikan konten youtube game online mobile legend sebagai objek penelitian</p>	<p>variabel yang di teliti</p>	<p>bermain game online MLBB ini biasanya di dasari dengan 3 hal yakni pertama niatnya mencari relasi pertemanan yang dianggap sepemikiran, kedua untuk meningkatkan keterampilan bermain agar bisa menjadi pemain professional, dan terakhir untuk mengejar Rank Point dan MMR yang tinggi agar bisa disegani pemain</p>
--	---	---	--------------------------------	--

					<p>lainnya serta memperoleh ketenaran dalam menghasilkan konten-konten yang menarik.</p> <p>Perilaku komunikasi pada setiap interpersonal pemain game online sampai memiliki gejala kecanduan MLBB ini pada umumnya terbilang kurang efektif dan termasuk dalam kategori Introvert dalam bersosialisasi dan tidak peduli</p>
--	--	--	--	--	--





					dengan orang lain bahkan lingkungan di sekitarnya. Untuk pemain yang memiliki kecanduan yang berbeda cenderung Ekstrovert, mereka juga cukup terbuka dalam melakukan komunikasi dengan lingkungannya.
4.	Bela Febriyan Dkk, (2021)	Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends	Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan menjadikan	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode kualitatif namun untuk	Hasil bahwa komunikasi secara virtual menghasilkan beragam bahasa atau kode khas

		(Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 12, No. 1, April 2022 Pissn: 2088-981X, Eissn: 2723-2557)	konten youtube game online mobile legend sebagai objek penelitian	peneliti ini dengan etnografi virtual	yang akan dipahami dan dimaknai bersama anggota Maba Analog Team ketika sedang memainkan game Mobile Legends. Sangat beragam bahasa dengan kode-kode khas yang diciptakan oleh pemain dalam perbincangan virtual yang terjadi dalam kurun Bela Febriyan Dkk, melakukan penelitian yang terfokus pada
--	--	--	---	---------------------------------------	--

				<p>jenis-jenis atau variasi yang dilakukan dalam komunikasi virtual dalam kelompok pemain game online Mobile Legends tersebut. Penelitian yang dilakukan ini akan mengamati dan menganalisis variasi komunikasi virtual yang dilakukan Maba dengan Analog Team saat sedang memainkan</p>
--	--	--	--	--



				<p>game Mobile Legends.</p> <p>Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan suatu pendekatan yang etnografi virtual.</p> <p>Penelitian yang dilakukan peneliti ini menunjukkan hasil bahwa komunikasi secara virtual menghasilkan beragam bahasa atau kode khas yang akan dipahami dan</p>
--	--	--	--	---



					<p>dimaknai bersama anggota Maba Analog Team ketika sedang memainkan game Mobile Legends. Sangat beragam bahasa dengan kode-kode khas yang diciptakan oleh pemain dalam perbincangan virtual yang terjadi dalam kurun waktu tertentu dalam taktik memainkan game online ini. Anggota Moba Analog Team</p>
--	--	--	--	--	---



					<p>hampir setiap malam hari main game bareng. Berbagai jenis filter komunikasi secara virtual inilah yang mempermudah komunikasi atau interaksi antar anggota pemain ketika berperan sebagai player dalam game Mobile Legends. Komunikasi virtual merupakan komunikasi yang dapat</p>
--	--	--	--	--	---



					menjadi topik yang luar bukan hanya tentang game online, namun bisa hingga sampe membahas perkuliharaan, pertemanan, keluarga, dan isu yang sedang viral di media sosial, sampai dengan sosial politik.
5.	Caroline Vinci Wijaya (2019)	Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Mobile Legends) Jurnal Untar. Vol.3 No.1	Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan menjadikan konten youtube game	Teori yang digunakan dalam penelitian ini yakni teori komunikasi virtual menurut	Hasil dalam penelitian ini terjadi komunikasi virtual dalam game Mobile Legends secara online dan

		(2019) EISSN 2598-0785.	online mobile legend sebagai objek penelitian	Werner J. Severin dan James W. Tankard yakni dunia maya, komunikasi virtual rooms, MUD & BOT, interaktivitas, hypertext dan multimedia.	menggunakan jaringan internet. Komunikasi virtual sangat mempengaruhi ke efektivitas dalam komunikasi dan dengan adanya sarana yang disediakan oleh Mobile Legends, seorang pemain akan dapat berkomunikasi tampa harus bertatap muka secara langsung.
<b>6.</b>	Annisa Risecha Junep. (2017)	Analisis Komunikasi Virtual Pada	Menggunakan metode penelitian	Game yang dijadikan objek bukan	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini



	<p>Kelompok Gamers Dota 2</p> <p>Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut</p> <p>Vol. 3 No. 1</p> <p>ISSN: 2461 0846</p>	<p>deskriptif kualitatif</p>	<p>mobile legend melainkan game dota 2</p>	<p>adalah proses saluran komunikasi pada game dota 2 mempunyai pengaturan masing-masing dan biasanya tim the spartan menggunakan game online DotA 2 sebagai sebuah media komunikasi antar anggota tim the spartan squad. Biasanya tim the spartan squad berinteraksi tentang bagaimana strategi yang</p>
--	---	------------------------------	--	--

					akan dimainkan pada game online DotA 2 tersebut.
7.	Fadly Firmasyah Putra Dkk. (2019)	Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University (Jurnal Politikom Indonesiana Vol.4 No.2 2019 ISSN 2528-2069)	Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif	Membahas tentang dampak game online terhadap perubahan perilaku sosial bukan mengenai komunikasi yang dilakukan saat bermain game online	Hasil penelitian bermain game online tidak membutuhkan banyak waktu, dari kuesioner atau wawancara secara langsung hasil yang diperoleh rata-rata pemain memiliki 1-2 jam durasi permainan dalam satu hari. Namun, intensitas permainan selalu konstan

					<p>setiap hari sehingga permainan game online ini cukup tinggi bagi mereka mahasiswa yang notabenenya mereka masih memiliki tanggung jawab tugas kuliah, kuis dan sebagainya.</p>
8.	<p>Muhammad Ashido Romadlon (2022)</p>	<p>Analisis isi trash talking pada konten game online mobile legend di akun youtube brandon kent (Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat</p>	<p>Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan menjadikan konten youtube game online mobile</p>	<p>Meneliti isi trash talking yang ada di konten game online mobile legend</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pada konten game online mobile legend di akun youtube Brandon Kent</p>

	<p>Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya)</p>	<p>legend sebagai objek penelitian</p>		<p>terdapat banyak sekali penyebutan kata <i>Trash Talking</i> seperti anjing, babi, bangsat, bajingan, tai, dan lain lain. Hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa faktor yang terjadi ketika didalam pertandingan game online yaitu tidak menerima kekalahan, tidak menerima teman satu teamnya dengan alasan tertentu, mendapatkan</p>
--	--	--	--	--

					perlakuan yang tidak menyenangkan, memberikan arahan kepada teman satu teamnya supaya bisa bermain lebih baik lagi.
--	--	--	--	--	---

Penulis menggunakan delapan penelitian terdahulu yang berguna sebagai rujukan dan penambah referensi penelitian. Penelitian terdahulu pertama, kedua, keempat, kelima dan keenam memiliki pembahasan yang linear dengan penulis, namun menciptakan *novelty* yang berbeda, penelitian terdahulu ketiga membahas tentang motivasi dan perilaku komunikasi pencandu game online, penelitian terdahulu ketujuh membahas dampak atas game online terhadap perilaku sosial yang dihasilkan oleh seorang pemain game online dan penelitian terdahulu kedelapan fokus pada isi trash yang ada di konten game online. Perbedaan pada peneliti sebelumnya dengan penulis yaitu si penulis menggunakan analisis isi dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

### 1.5.3 Konsep Gaya Komunikasi

Gaya komunikasi merupakan kombinasi ketika manusia berbicara atau menulis kata-kata untuk mengungkapkan pikiran serta perasaan yang memotivasi,

menyatakan belas kasihan, menunjukkan kemarahan hingga menyampaikan pesan agar suatu perintah dikerjakan (Liliweri, 2011:308).

Raynes (dalam Liliweri, 2011:308) mendefinisikan gaya komunikasi sebagai campuran komunikasi lisan dan ilustratif. Pesan-pesan verbal yang digunakan untuk berkomunikasi diungkapkan dalam kata tertentu yang mencirikan gaya komunikasi. Hal ini meliputi nada, volume atas semua pesan yang diucapkan.

Gaya komunikasi juga dapat dipandang sebagai seperangkat perilaku antar pribadi yang digunakan untuk mendapatkan respons dalam situasi tertentu (Evi, 2018). Setiap manusia memiliki gaya komunikasinya masing-masing. Dalam menciptakan dan mempertahankan gaya komunikasi personal sebagai ciri khas pribadinya, manusia mengkombinasikan beberapa gaya komunikasi meskipun ada satu atau dua gaya komunikasi yang paling dominan.

Setiap makhluk sosial bergantung pada manusia lain untuk saling berkomunikasi dengan menyatakan perasaan, gagasan, ide, maupun perasaan selama proses komunikasi. Komunikasi merupakan hal yang mendasar bagi kehidupan bersosialisasi. Gaya adalah bagaimana cara berperilaku ketika melakukan suatu hal, sama halnya seperti berkomunikasi dalam menerima dan memberi sebuah pesan.

Gaya yang dimaksud adalah gaya komunikasi yang digunakan oleh Najwa Shihab baik secara verbal (kata-kata/tulisan) atau nonverbal (tidak langsung/melalui gerakan tubuh). Gaya komunikasi sendiri menjelaskan bagaimana kita berperilaku ketika mengirim pesan dan menerima pesan. Setiap orang memiliki gaya komunikasi yang unik, jika kita mengenal gaya komunikasi seseorang maka kita dapat mengembangkan interaksi dan relasi antarpersonal demi tercapainya

komunikasi yang efektif. Gaya komunikasi ini sendiri merupakan campuran unsur-unsur komunikasi lisan dan pesan-pesan secara verbal. Dengan begitu gaya komunikasi dapat dilihat dan diamati ketika seseorang berkomunikasi baik secara verbal (lisan) maupun nonverbal (ekspresi wajah, gerakan tubuh, gerakan tangan, serta gerakan anggota tubuh lainnya).

Steward L. Tubbs dan Sylvia Moss (2018) dalam Sari et al., (2023) mengemukakan terdapat enam tipe komunikasi seorang pemimpin yaitu :

1. *Controlling Style* (Mengendalikan)

Gaya *Controlling Style* sering digunakan untuk memengaruhi orang lain mengenai apa yang dilakukannya. Namun, gaya yang bersifat memengaruhi orang lain ini tidak jarang bernada negatif sehingga respon yang didapat pun negatif. Orang-orang yang menggunakan gaya komunikasi ini dikenal dengan komunikator satu arah (*one way communicator*)

2. *Equalitarian Style* (Kesetaraan) Gaya *Equalitarian Style* adalah gaya yang memiliki aspek penting yaitu kesetaraan. Hal ini dapat ditandai karena adanya arus penyebaran pesan-pesan verbal secara lisan maupun yang bersifat dua arah (*two way traffic of communication*). Komunikasi dalam gaya ini dilakukan secara terbuka Artinya setiap anggota dapat mengungkapkan pendapat atau gagasannya dengan suasana yang santai, rileks dan informal.

3. *Structuring Style* (Berstruktur) Gaya komunikasi yang berstruktur ini memanfaatkan pesan-pesan verbal secara tertulis maupun lisan. Pada gaya komunikasi ini seseorang mampu merencanakan pesan-pesan untuk

mematangkan tujuannya, memberikan penegasan atau mempunyai jawaban setiap pertanyaan-pertanyaan yang muncul.

4. *Dynamic Style* (Dinamik) Gaya komunikasi jenis ini memiliki tujuan untuk memengaruhi atau mendorong penerima pesan. Gaya komunikasi yang dinamis memiliki kecenderungan yang agresif.
5. *Relinquishing Style* (Pelepasan/Saran) Gaya *Relinquishing Style* ini menggambarkan kesediaan untuk menerima saran, pendapat atau gagasan orang lain, dibandingkan dengan keinginan untuk memberi perintah dan mengontrol orang lain. Pesan dalam gaya komunikasi ini akan efektif ketika pengirim bekerja sama dengan orang yang berpengetahuan, teliti, bertanggung jawab, dan berpengalaman.
6. *Withdrawal Style* (Menarik Diri) Gaya komunikasi ini dapat dikatakan mengalihkan suatu topik. Akibat yang muncul jika gaya ini digunakan adalah akan ada beberapa hambatan ataupun kesulitan yang dihadapi oleh orang-orang tersebut dan tidak banyak orang yang menggunakan gaya komunikasi ini untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Dengan memahami dan mengenali gaya komunikasi, kita dapat meningkatkan efektivitas komunikasi, membangun hubungan yang sehat, dan menghindari konflik yang tidak perlu dalam interaksi interpersonal. Berikut adalah macam-macam gaya komunikasi:

- a. Komunikasi Pasif

Komunikasi pasif adalah suatu bentuk komunikasi dimana seseorang tidak menyatakan dengan jelas atau tidak mengungkapkan



kebutuhan, pendapat, atau perasaannya secara langsung. Individu yang mengadopsi gaya komunikasi pasif cenderung menghindari konflik, menahan diri, dan kurang mampu untuk mempertahankan hak-hak mereka.

b. Komunikasi Agresif

Gaya komunikasi agresif memiliki ekspresi diri yang tegas, dominan, dan mendominasi tanpa memperhatikan atau merugikan hak-hak, perasaan, atau kebutuhan orang lain. Orang yang menggunakan gaya komunikasi agresif cenderung mengejar keinginan dan kepentingan mereka dengan cara yang mengintimidasi, mengkritik, atau merendahkan orang lain.

c. Komunikasi Pasif – Agresif

Komunikasi pasif agresif merujuk pada gaya komunikasi di mana seseorang menyatakan kebutuhan atau pendapatnya dengan cara tidak langsung atau menghindari konfrontasi, tetapi mungkin menyertakan unsur-unsur yang merendahkan atau merugikan. Gaya komunikasi ini sering kali mencerminkan ketidakpuasan atau ketidaksetujuan, tetapi individu yang menggunakan pendekatan ini tidak secara eksplisit menyatakan kebutuhan atau keinginan mereka.

d. Komunikasi Asertif

Komunikasi asertif adalah cara berkomunikasi yang menunjukkan ekspresi yang tegas, jelas, dan terbuka tanpa merugikan hak-hak atau perasaan orang lain. Seseorang yang bersikap asertif dapat menyatakan

kebutuhan, pendapat, dan perasaannya dengan jelas dan dengan menghormati hak-hak orang lain. Gaya komunikasi ini menciptakan keseimbangan antara menghormati diri sendiri dan menghormati orang lain.

#### **1.5.4 Analisis Isi**

Analisis isi didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi. Dalam penelitian kualitatif, analisis isi ditekankan pada bagaimana peneliti melihat isi komunikasi yang tetap sama secara kualitatif, pada bagaimana peneliti memaknakan isi komunikasi, membaca simbol-simbol, memaknakan isi interaksi simbolis yang terjadi dalam komunikasi. Analisis isi dalam arti luas merupakan suatu teknik analisis untuk membuat suatu kesimpulan/keputusan dari berbagai dokumen tertulis maupun rekaman, dengan cara mengidentifikasi secara sistematis dan objektif suatu pesan atau data/informasi dalam konteksnya.

Berikut ini beberapa pengertian analisis isi berdasarkan pendapat beberapa ahli:

1. Menurut Berelson dan Kerlinger, analisis isi merupakan suatu metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif, dan kuantitatif terhadap pesan yang tampak.

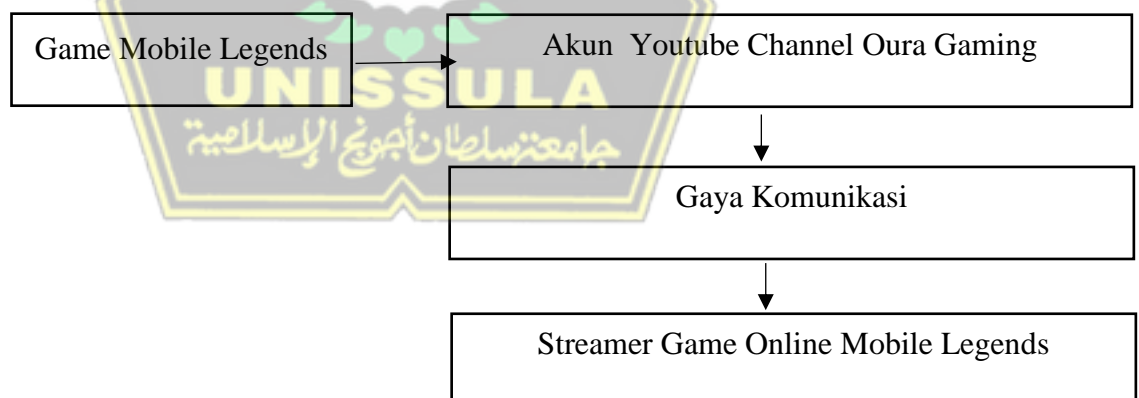
2. Menurut Krippendorff, analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat direplikasi (ditiru) dan shahih datanya dengan memerhatikan konteksnya.

3. Menurut Max Weber, analisis isi adalah sebuah metode penelitian dengan menggunakan seperangkat prosedur untuk membuat inferensi yang valid dari teks.

4. Menurut Riffe, Lacy, dan Fico, analisis isi adalah pengujian yang sistematis dan dapat direplikasi dari simbol-simbol komunikasi, dimana simbol ini diberikan nilai numerik berdasarkan pengukuran yang valid, dan analisis menggunakan metode statistik untuk menggambarkan isi komunikasi, menarik kesimpulan, dan memberikan konteks, baik produksi ataupun konsumsi.

5. Menurut Rahmat Kriyantono analisis isi adalah teknik sistematis untuk menganalisis suatu pesan atau suatu alat untuk mengobservasi dan menganalisis isi perilaku komunikasi yang terbuka dari komunikator yang terpilih (Ahmad, 2018:2).

### 1.5.5 Kerangka Penelitian



### 1.6 Operasionalisasi Konsep

Penulis membuat judul penelitian tentang Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming yang dimana secara keseluruhan pengertian judul proposal ini dapat diartikan sebagai analisis Gaya

Komunikasi yang dilakukan YouTuber yang menyajikan konten-konten video saat sedang melakukan siaran langsung atau Live Streaming game online Mobile Legends pada Youtube Oura Gaming. Dari definisi konsep tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **1.6.1 Konsep Gaya Komunikasi**

Gaya komunikasi merupakan salah satu cara seseorang yang ingin menyampaikan stimulus dengan berinteraksi melalui kata-kata dengan tujuan dapat mengubah atau membentuk perilaku orang lain yang sedang di ajak berkomunikasi. Gaya komunikasi adalah jendela untuk memahami bagaimana kepribadian seseorang dalam bingkai kehidupan sosial. Gaya komunikasi dapat mempengaruhi hubungan seseorang baik dalam karir maupun kehidupan sosial pribadi. Salah satu yang banyak berperan dalam pencitraan seseorang adalah kemampuan berbicara dan kepiawaian seseorang berkomunikasi secara luas. gaya berkomunikasi terkadang menjadi lebih penting dari konten komunikasi tersebut. Bagaimana tidak, banyak orang yang memahami konten dengan baik tetapi pesan komunikasinya tidak sampai atau tidak diterima orang lain karena ketidakmampuan dalam menyampaikan pesan tersebut. Oleh karena itu dalam hal ini gaya komunikasi menjadi penting untuk diterapkan sebagai salah satu aspek yang dapat mempengaruhi personal branding.

### **1.6.2 Streamer Game Online**

Video game streaming adalah suatu kegiatan yang memungkinkan pemain bermain gamesekaligus melakukan siaran langsung melalui platform yang tersedia

seperti Twitch dan Gox.id. Pemain yang melakukan video game streaming biasa disebut dengan streamer (August & Paramita, 2022).

### 1.6.3 Media Online

Menurut Asep Syamsul M. Romli (2018) menjelaskan, “media online (online media)—disebut juga cybermedia (media siber), internet media (media internet), dan new media (media baru)—dapat diartikan sebagai media yang tersaji secara online di situs web (website) internet.

Pengertian media online lain menurut Prof. Asep Saeful Muhtadi, M.A. (2018), “secara teknis, media online merupakan media berbasis telekomunikasi dan multimedia yang secara fisik difasilitasi komputer dan internet” Dapat disimpulkan media online adalah media yang bisa disebut sebagai media siber atau media baru karena bersifat khas, di mana media ini tersaji secara online di situs web internet untuk mengakses informasi didalamnya.

Menurut Asep Syamsul M. Romli (2018:38), dari segi isi (konten) atau sajian informasi, yang disajikan media online secara umum sama dengan media cetak, seperti koran atau majalah, yakni terdiri dari berita (news), artikel opini (views), feature, foto, dan iklan yang dikelompokkan dalam kategori (media cetak: rubrik) tertentu, misalnya kategori berita nasional, ekonomi, berita olah raga, dan politik.

### 1.6.4 Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai 16 rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al

dalam Azis (2011:3) yang dikutip oleh Suplig (2017) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.

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

Surbakti (2017) game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama.

### **1.6.5 Mobile Legends**

Mobile legends Adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis. Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "hero". Karakter komputer yang lebih lemah disebut "minions" (Moonton and Games, 2018).

### 1.6.7 Youtube

Generasi muda menjadi agency dilingkungannya melalui Vlog YouTube sebagai bentuk pernyataan sikap dan kepedulian sebagai warga negara. YouTube adalah layanan situs berbagi video terpopuler saat ini di mana pengguna dapat menonton, menyukai, berbagi, berkomentar, dan mengunggah video mereka sendiri. Layanan video ini dapat diakses di Smart TV, Android TV, TV Box Android, PC, laptop, tablet dan melalui ponsel. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah (meng – upload) video ke server YouTube dan membaginya ke seluruh dunia (Baskoro, 2009).

Youtube merupakan platform yang menggunakan audiovisual yang sedang digandrungi oleh anak muda sekarang untuk tetap “eksis” di jagat maya, platform ini disenangi karena menggunakan gambar dan suara untuk tampilannya dan didukung dengan jaringan internet maka platform ini dapat dilihat orang diseluruh dunia bahkan bisa menghasilkan profit secara ekonomi bila mempunyai subscriber (pelanggan) dikanal sendiri (Munandar, 2018).

Bentuk sebaran komunikasi yang dikonsumsi pada situs berbagi youtube sangat ditentukan oleh jenis siaran yang dibuat. Sebaran data pada situs jaringan youtube lah yang kini begitu banyak konten vlog yang mengajak pemuda lainnya melalui video karya mereka yang berorientasi pada perubahan sosial. Dengan demikian, hadirnya internet telah memfasilitasi para komunikator politik untuk menyampaikan pesan politik kepada masyarakat.

Youtube sangat mudah diakses oleh banyak kalangan. Bahkan anak kecil pun dapat menggunakan platform ini. Oleh karena itu, platform Youtube ini sangat banyak yang meminati. YouTube merupakan salah satu situs berbagi video daring (dalam jaringan) terbesar di dunia ini diprakarsai oleh tiga orang mantan pegawai PayPal di tahun 2005 untuk membuat media sosial dimana pengguna bisa mengunggah video (Mangole et al., 2017). Menurut Hamdani (2018) mengatakan Youtube merupakan platform teratas dan dominan digunakan pengguna internet di Indonesia, YouTube, membukukan trafik sebesar 558 ribu pengunjung tiap bulannya dari warganet Indonesia. Melihat tinggi nya perkembangan dan banyak masuknya layanan-layanan video streaming maka pelaku bisnis harus mengoptimalkan berbagai macam faktor yang bisa mendorong konsumen untuk tertarik menggunakan layanan mereka.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Tipe Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti terkait dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Kriyantono (2020) disini adalah persoalan kedalaman (kualitas) dan bukan kuantitas (kuantitas) data lebih ditekankan disini. Metode pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian.

Penelitian ini memberikan gambaran secara detail mengenai suatu permasalahan berdasarkan data yang ada, untuk dianalisis diidentifikasi dan



mengambil data-data video Oura Gaming didalam permainan Mobile legends pada konten youtubanya. Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut dengan mencari data, mengelola data, dan menyajikan data yang ada. Pada proses pencarian data, peneliti menggunakan metode memotret, menulis, dan mengamati.

Penelitian ini menggunakan analisis isi merupakan analisis rinci yang digunakan untuk metode Kualitatif maupun Kuantitatif atas pesan-pesan yang memanfaatkan metode ilmiah dan tidak terbatas pada jenis variable yang dapat dievaluasi.

Peneliti memulai analisisnya dengan menggunakan kategori-kategori tertentu, mengklasifikasikan data tersebut dengan kriteria-kriteria tertentu serta melakukan prediksi dengan teknik analisis yang tertentu pula.

Berdasarkan definisi konsep diatas, analisis isi dalam penelitian ini adalah pendekatan terhadap suatu objek untuk memperoleh keterangan dari komunikasi yang disampaikan dalam bentuk komunikasi yang terdokumentasi atau dapat didokumentasikan yang dilakukan oleh konten Oura Gaming.

### **1.7.2 Subjek dan Objek Penelitian**

Objek Penelitian ini adalah konten – konten video atau live streaming saat bermain game online Mobile Legends yang dibagikan di akun youtube Oura Gaming, dan meneliti lebih dalam mengenai perilaku gaya komunikasi yang dilakukan oleh Oura saat bermain game online Mobile Legends.

Melalui konten – konten atau live streaming game online mobile legends pada akun Oura Gaming ini banyak sekali penyebutan atau penggunaan kata – kata

jorok. Objek yang akan diteliti antara lain adalah dialog viewer saat menonton konten atau live streaming yang ke bawa didalam bermain game mobile legend bersama orang lain.

### 1.7.3 Sumber Informasi

Sumber informasi berasal dari dua sumber informasi yakni sumber data primer dan sumber data sekunder, sebagai berikut penjelasannya :

a. Sumber data primer

Data primer merupakan data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (Sangadji, 2010). Sumber data primer dalam penelitian adalah konten video “Youtube Oura Gaming” yang berasal dari soft file dokumen.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara, jenisnya berupa bukti, catatan, atau laporan yang telah tersusun secara arsip yang dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan (Sangadji, 2010) . Sumber data sekunder merupakan data-data yang mendukung dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini sumber data sekundernya adalah sbuku, artikel, dan internet yang terkait dengan penelitian.

### 1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dengan cara mengobservasi konten game online Oura Gaming. Observasi sendiri merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari beberapa macam proses biologis serta psikologis, yang terpenting dalam hal tersebut ialah proses-

proses pengamatan dan ingatan. Dalam mengumpulkan sebuah data dalam penelitian ini, peneliti memilih observasi sebagai alat sebab peneliti dapat mendengar, melihat, dan juga merasakan informasi yang ada secara langsung. Aktivitas observasi dalam penelitian ini peneliti melangsungkan pengamatannya pada hal-hal yang menunjuk pada sign, object, serta interpretasi gaya komunikasi dalam konten game online di akun youtube Oura Gaming dan juga informasi atau sumber – sumber data lainnya yang dianggap pantas atau relevan. Selanjutnya peneliti juga menggunakan metode pengumpulan data dokumentasi. Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data. Dari proses pengumpulan data ini peneliti mengumpulkan data dari tayangan-tayangan konten gaming di akun Youtube Oura Gaming sebagai data analisis.

#### **1.7.5 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi kualitatif. Alasan peneliti menggunakan analisis isi kualitatif karena analisis isi kualitatif tidak hanya memfokuskan risetnya pada isi komunikasi yang tersurat (tampak atau manifest) saja, akan tetapi dapat digunakan juga untuk mengetahui isi komunikasi yang tersirat (tersembunyi atau latent message). Teknik analisis isi kualitatif ini peneliti gunakan dengan tujuan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah, dan menganalisis keseluruhan dialog yang terdapat pada konten game online di youtube Oura Gaming untuk mengetahui dan memahami Trash talking yang terkandung didalam pesan yang tampak (manifest) maupun pesan yang tersembunyi

(latent message). Penelitian ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes dengan pendekatan kualitatif, dimana pendekatan kualitatif ini adalah penelitian yang melahirkan data berupa deskriptif, tulisan, kata-kata atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati dan fenomena yang terjadi (Rohim, 2009:115).

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes melalui dua pendekatan yakni konotasi dan denotasi pada konten youtube oura gaming. Denotasi merupakan tanda pertama yang pijakannya pada realitas yang melahirkan makna jelas, langsung dan pasti. Lalu Konotasi adalah tanda kedua yang rujukannya pada realitas namun tidak langsung menghasilkan makna jelas, langsung dan pasti. Dalam penelitian ini, peneliti akan secara langsung meneliti setiap adegan yang ditunjukkan dalam konten Oura Gaming yang akan lebih dijabarkan dalam proses pengumpulan data (Jane & Kencana, 2021). Penelitian ini juga akan mendeskripsikan data hasil analisa yang diperoleh dengan data yang sudah dikumpulkan berupa teori, jurnal dan buku yang mendukung penelitian.

#### **1.7.6 Kualitas Data**

Sebagai salah satu teknik pengolahan data kualitatif, triangulasi menurut (Gunawan, 2022) diartikan sebagai teknik yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Peneliti melakukan triangulasi tentunya ada maksud tertentu yang ingin dilakukan. Selain peneliti mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian, juga sekaligus menguji kredibilitas suatu data melalui berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data. Kegunaan triangulasi adalah untuk mentracking ketidaksamaan antara data yang diperoleh dari satu informan (pemberi informasi)

dengan informan lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu teknik yang dapat menyatukan perbedaan data agar ditarik kesimpulan yang akurat dan tepat (Afifudin & Saebani, 2012). Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber data karena untuk menggali kebenaran informasi tertentu dengan menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi, atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda (Rulam, 2016).



## BAB II PROFILE PENELITIAN

### 2.1 Profil Oura Gaming



**Gambar 2. 1 Oura Gaming**

Oura Gaming adalah seorang gamer dan YouTuber yang berasal dari Batam, Kepulauan Riau. Ia terkenal sebagai mantan pro player dari tim EVOS yang kemudian konsisten membuat konten tentang Mobile Legend di YouTube. Ia memulai kariernya sebagai Youtuber dengan mengunggah konten gaming untuk pertama kalinya pada Juni 2017. Sejak saat itu, ia secara konsisten mengunggah video tentang game, khususnya Mobile Legends. Berkat ketekunan dan tentu saja skill-nya dalam bermain game, ia berhasil menarik banyak pengguna YouTube untuk menjadi subscribers-nya.

Bahkan, semua konten-konten yang diunggahnya selalu mendapatkan ratusan ribu hingga jutaan penonton. Hal ini tentu sangat berpengaruh pada besaran pendapatannya sebagai Youtuber. Kemudian pada 2017 pula, ia bergabung sebagai

atlet esports di tim EVOS divisi Mobile Legends. Bersama timnya, ia yang menjabat sebagai kapten telah memenangkan berbagai pertandingan

Beberapa pertandingan yang pernah dimenangkannya bersama tim EVOS Mobile Legends, misalnya saja MPL Indonesia Season 4 dan M1 World Championship 2019. Namun, pada Januari 2020 ia memutuskan untuk keluar dari EVOS yang telah membesarkan namanya. Keputusan ini disebut-sebut karena ia ingin menghabiskan waktu lebih banyak bersama anak dan istrinya.

## 2.2 Youtube Oura Gaming



**Gambar 2. 2 Youtube Oura Gaming**

Channel YouTube Oura Gaming memiliki unggahan 3.600 ribu video yang telah dibuat dan rata – rata *viewers* yang diperoleh 6,4 Juta *viewers*. Oura Gaming adalah nama panggung dari Eko Julianto, Sebelum terkenal lewat video bermain game. Eko adalah mantan seorang pro player dari tim Evos Legend. Dia bergabung di tim ini sejak tahun 2017 dan dipercaya sebagai kapten. Prestasi mentereng Oura ialah berhasil membawa EVOS juara MPL ID Season 4 dan M1 tahun 2019 di Malaysia. Selain itu, dia pernah meraih medali perak SEA Games 2019.

Setelah berbagai prestasi yang diraih, suami dari Tiora Reiska Alfian tersebut memutuskan pensiun dari *pro scene Mobile Legends* di akhir tahun 2019 lalu. Oura memutuskan fokus di kanal Youtube Oura Gaming yang telah dirilis sejak tahun 2017. Selain menjadi *YouTuber*, ia juga aktif sebagai salah satu pendiri tim esport Geng Kapak atau GPX bersama Donkey.

Kini Oura Gaming lebih fokus rutin melakukan upload konten seperti *reaction*, vlog, gaming, dan berbagai konten lainnya yang akan sangat menghibur dengan kata - kata *toxic* dan tingkah lucunya. Tidak hanya menghibur melalui kata kata *toxic* dan tingkahnya saja, tetapi eko juga sangat terampil ketika bermain game Mobile legend layaknya seorang pemain profesional.

### **2.3 Subscriber Oura Gaming**

Oura Gaming sama seperti player Mobile Legends lain, mengawali karirnya dengan menjadi seorang gamer online. Pada usia 19 tahun, Oura resmi bergabung dengan Evos pada 2017. Tak hanya aktif sebagai pro player E-Sports, Ia juga aktif di YouTube. Kanal YouTubanya diberi nama Oura Gaming. Saat ini akun YouTube Oura Gaming telah di-subscriber lebih dari 7,54 juta subscriber. Konten yang Ia sajikan tak hanya soal review skinnamun juga memberikan tips and trik. Berdasarkan laporan dari rogcommunity.id, Oura Gaming menduduki posisi ke-4 sebagai salah satu YouTuber terkemuka di Indonesia.

Dengan jumlah langganan mencapai 7,54 juta, Oura Gaming telah membangun popularitasnya dengan berperan sebagai pemain profesional Mobile Legends. Selain itu, Oura Gaming dikenal sebagai content creator yang



memberikan ulasan mendalam tentang skin hero di Mobile Legends, disajikan dengan humor, dan skill bermain yang luar biasa. Keterampilan gaming yang mumpuni telah membawa Oura Gaming meraih banyak kemenangan dalam berbagai turnamen, baik di tingkat nasional maupun turnamen paling bergengsi dalam Mobile Legends. Hal ini menjadi daya tarik bagi para penontonnya untuk mendapatkan hiburan dan informasi dari seorang pemain kelas dunia.

#### **2.4 Berita Tentang Oura Gaming**

Streamer dan mantan pro player, Eko Julianto (Oura) memberikan tanggapannya terhadap perubahan nama tim Evos Legends, yang kini berganti menjadi Evos Glory melalui siaran langsung di kanal YouTube pribadinya. Menurut Oura, sebaiknya Evos tidak menggunakan nama Glory sebagai pengganti, tetapi seharusnya mereka memilih nama Immortal. Alasannya adalah karena Immortal diidentifikasi sebagai salah satu tier rank tertinggi dalam permainan Mobile Legends. Oura berpendapat bahwa akan disayangkan jika Evos hanya diidentifikasi sebagai tim yang mencapai tingkat rank Mythical Glory saja.

"Dalam pandanganku, Evos seharusnya bukan Glory, benar-benar harus Evos Immortal. Jadi begini, sekarang Evos Glory. Menurutku ada Mythical Honor, Glory, lalu Immortal. Jadi langkah berikutnya untuk Evos adalah naik ke level Immortal, sabar ya," ujar Oura saat Live Streaming di Kanal YouTube Pribadinya, dikutip Indogamers.com pada Minggu, (28/1/2024).

Namun, pernyataan tersebut hanyalah candaan semata yang disampaikan Ouradan teman-temannya selama siaran langsung tersebut. Sebagai salah satu

legenda Evos, Oura tetap memberikan dukungannya untuk mantan timnya, meskipun kini mereka tidak lagi menggunakan nama Legends. Diketahui, tim Evos ini sekarang memperkenalkan diri sebagai Evos Glory untuk MPL ID S13 mendatang. Pengumuman perubahan nama itu disampaikan melalui siaran di kanal YouTube Evos TV pada Jumat (26/1/2024) lalu.

Evos Esports berharap bahwa perubahan nama dari Legends menjadi Glory akan membawa semangat baru untuk MPL ID S13, terutama karena tim ini belum meraih gelar juara sejak musim ketujuh. Tim macan putih ini juga menunjukkan seriusitasnya dengan merekrut sejumlah pemain dan pelatih baru, termasuk pelatih yang berasal dari Filipina bernama Coach Theo.

## **2.5 Penghasilan dari Youtube Oura Gaming**

Mungkin jika kamu tahu betapa besarnya gaji YouTuber Gaming Di Indonesia ini, kamu akan semakin tertarik menjadi kreator konten gaming di YouTube. YouTuber dengan genre gaming semakin populer di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Banyak anak muda yang terinspirasi untuk menjadi seorang youtuber gaming karena potensi keuntungan yang besar dari konten gaming di YouTube.

Beberapa YouTuber gaming di Indonesia bahkan memiliki jutaan subscriber dan menghasilkan pendapatan yang fantastis dari aktivitas mereka di platform ini. Salah satu contoh YouTuber gaming paling terkenal di Indonesia adalah MiawAug dengan kanal YouTube-nya yang memiliki lebih dari 19,3 juta subscriber. Tidak hanya Raditya Dika, ada juga banyak YouTuber gaming lainnya

yang sukses di Indonesia seperti Miawaug, Dyland PROS, dan Jess No Limit yang memiliki jutaan subscriber. Mereka menghasilkan uang dari konten gaming mereka di YouTube melalui iklan dan sponsor, serta penjualan merchandise mereka.

Betapa besarnya penghasilan YouTuber gaming di Indonesia tidak bisa dipungkiri. Beberapa YouTuber bahkan dapat menghasilkan miliaran rupiah per tahun hanya dari aktivitas mereka di platform YouTube. Ini menunjukkan betapa populernya konten gaming di Indonesia dan betapa besar potensi keuntungan dari aktivitas tersebut.

Pertumbuhan genre gaming di Indonesia pada YouTube sangat terlihat dengan semakin banyaknya YouTuber gaming yang bermunculan. Banyak dari mereka yang mencoba untuk membangun karir di industri game dengan cara ini, terlebih di masa pandemi ini di mana semakin banyak orang yang menghabiskan waktunya di rumah dan mencari hiburan di platform online. Ex pro player EVOS Legends, Oura yang memang begitu aktif di YouTube meraup penghasilan fantastis per bulannya. Dikutip dari Social Blade Oura mendapatkan penghasilan sekitar Rp 215 juta sampai Rp 3 miliar dalam satu bulan.

## **2.6 Bisnis Oura Gaming**

Mantan proplayer Mobile Legends yang akrab disapa Ekoju dan dikenal juga dengan nickname game "OURA", Eko Julianto mendirikan Oura Store sebagai tempat top up games seperti Mobile Legends, Free Fire, Genshin Impact, Valorant, serta pulsa dan berbagai produk digital lainnya.

Top up games bisa sangat membantu pemain dalam memperkaya pengalaman gaming mereka. Para pemain dapat lebih mudah memperoleh kekuatan dan fleksibilitas untuk mengoptimalkan potensi mereka di dalam game yang mereka sukai. Banyak pemain yang membutuhkan top up games untuk meningkatkan level dalam game mereka. Top up games adalah proses mengisi ulang mata uang dalam game atau memperoleh item khusus dengan menggunakan uang nyata. Dengan begitu, para pemain dapat dengan mudah mendapatkan apa yang mereka butuhkan demi mencapai kemajuan yang lebih cepat.

“Ekoju dan tim berkomitmen untuk menyediakan platform yang aman dan terpercaya bagi para pemain game untuk memenuhi kebutuhan top up mereka. Kami berupaya keras memberikan pengalaman berbelanja yang menyenangkan melalui proses top up cepat hanya selama 1-3 detik, pelayanan 24 jam dan responsif, serta promo menarik setiap bulannya,” dikutip dari Antara.

Beberapa prestasi Ekoju atau OURA saat menjalani karir sebagai proplayer antara lain ialah MVP M1 World Championship Mobile Legends 2019, pemenang M1 World Championship Mobile Legends 2019, Runner Up (medali perak) SEAGAMES 2019 Mobile Legends, dan Juara 1 MPL ID Season 4 2019.

Hal tersebut tidak lain dan tidak bukan ialah karena nama “OURA” sendiri telah dikenal oleh banyak pemain Mobile Legends di tanah air maupun dunia berkat prestasinya. Dari situ, Oura Store mendapatkan banyak dukungan dan mengalami

peningkatan penjualan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun, yang membuat Ekoju semakin termotivasi menekuni bisnisnya saat ini.

Ekoju memiliki keinginan untuk mengekspansi Oura Store ke luar negeri sehingga dapat menjangkau para fans dan konsumen internasional. Dia juga berencana mengembangkan aplikasi ponsel Oura Store agar konsumen dapat lebih terlibat dan berinteraksi, serta mendapatkan pengalaman berbelanja yang lebih menyenangkan lagi.

### **2.7 Prestasi Yang Pernah Diraih**

- 1st Place MSC 2017 Indonesia Qualifier (Sains Indo)
- 1st Place MPL ID Season 1 Qualifier 2 (EVOS Legends)
- 2nd Place MPL ID Season 1 (EVOS Legends)
- 2nd Place Mobile Star League Season 1 (EVOS Legends)
- 2nd Place MPL ID Season 2 (EVOS Legends)
- 1st Place Indonesia Esports National Championship (EVOS Legends)
- 1st Place MPL ID Season 4 (EVOS Legends)
- 1st Place M1 World Championship (EVOS Legends)

## **BAB III**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **3.1 Gaya Komunikasi Verbal Dalam Mobile Legends**

Pada penelitian ini, peneliti mencoba menguraikan hasil yang di peroleh dari penelitian yang telah dilaksanakan mengenai “gaya komunikasi streamer game online mobile legends pada channel youtube Oura Gaming”. Hasil penelitian diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi dan studi kepustakaan.

Peneliti melakukan observasi terhadap konten youtube oura gaming ketika sedang berinteraksi dengan temannya dan lingkungannya dan juga ketika sedang bermain permainan Mobile Legends itu sendiri. Peneliti memperhatikan gerak gerik yang dilakukan, bahasa yang digunakan ketika sedang berinteraksi dengan lingkungannya dan juga bahasa yang biasa digunakan ketika sedang bermain game Mobile Legends.

Pada bab ini, peneliti akan menjelaskan hasil dari analisis isi komunikasi non verbal dengan pada dua konten game online mobile legends yang disajikan oleh Eko Julianto di platform berbagi video yaitu youtube konten yang dipilih dikarekakan banyak dalam konten ini mengandung kata kasar dan kotor. Dalam hal ini peneliti akan menyampaikan bentuk kata kasar dan kotor apa saja yang terkandung didalam konten – konten tersebut kepada khalayak luas dengan cara menyajikan data. Yang akan dibagi menjadi 7 Jenis kata kasar dan kotor yaitu menggunakan nama hewan, menggunakan bagian tubuh manusia, menggunakan

kata sifat, menggunakan kata benda, menggunakan kata kerja, keadaan seseorang, dan profesi, lalu dibagi menjadi 7 indikator yaitu tidak menerima keadaan, menantang pemain lain, memprovokasi pemain lain, terprovokasi pemain lain, mendominasi atau mengalahkan pemain lain, kekecewaan, dan memotivasi.

Studi kepustakaan juga dilakukan oleh peneliti untuk menunjang hasil dari penelitian. Studi kepustakaan yang disesuaikan dengan kebutuhan akan informasi mengenai penelitian yang akan peneliti lakukan. Selanjutnya, hasil dari penelitian akan peneliti uraikan berdasarkan pada jawaban atas pertanyaan yang telah diberikan mengenai penggunaan kekerasan verbal pada permainan Mobile Legends dan interaksi sosial yang terdiri dari indikator penggunaan kekerasan verbal, frekuensinya dan bentuk dari kekerasan verbal.

Dalam hal ini peneliti akan menyampaikan bentuk kekerasan verbal apa saja yang terkandung didalam konten – konten tersebut kepada khalayak luas dengan cara menyajikan data kekerasan verbal dengan menggunakan nama hewan, menggunakan bagian tubuh manusia, menggunakan kata sifat, menggunakan kata benda, menggunakan kata kerja, keadaan seseorang, dan profesi.

Berlandaskan analisis isi yang ada dalam penelitian ini lebih diperinci dengan mengambil bagian – bagian tertentu pada beberapa konten yang mempunyai unsur kekerasan verbal tersebut, yang dimana pada setiap perkataan yang dikatakan oleh Eko Julianto didalam konten game online ini akan didata supaya dapat membantu dalam proses pengumpulan data yang selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan menggunakan proses analisis isi yang terlihat (*manifest*) dan tersirat (*latent*)

Konten Pertama Berjudul “Gameplay Penuh Tekanan Tingkat Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! - Mobile Legends”



Gameplay Penuh Tekanan Tingkat Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! - Mobile Legends

**Gambar 3.1 Cover Konten Oura Gaming Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!!**

Pada umumnya konten game online ini adalah sebuah konten dimana seseorang membedah atau mempelajari hero yang baru saja diluncurkan oleh developer game. Pembuat konten akan menginformasikan kepada para pemain mobile legend tentang kekurangan dan kelebihan dari hero baru tersebut agar pengguna hero itu nantinya tidak bingung bagaimana cara menggunakannya dan membuat kesal dikarenakan beberapa faktor yang membuatnya merasa kesal hingga sering kali melontarkan perkataan perkataan kasar dan kotor didalam konten tersebut. Isi analisis ini melihat dari komunikasi non verbal yang berupa umpatan kata kotor dan kasar. Konten ini di upload pada tanggal 13 february 2024.





Gameplay Penuh Tekanan Tingkat Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! - Mobile Legends

**Gambar 3. 2 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!!  
Video Pada Menit ke 2.17 - 2.30**

Pada bagian ini ketika pertandingan baru mulai masuk kedalam pertandingan namun sudah ada kendala dengan perkataan tidak bisa masuk dilihat dari umpatakan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam kontennya. Gaya komunikasi yang di tunjukan dalam bagian ini menunjukkan gaya komunikasi agresif karena gaya komunikasi agresif cenderung sangat ekspresif

**Tabel 3. 1 Dialog 1**

Dialog 1	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Cok gue di plating anjing, gue ditinggalin anjing	Melalui dialog ini dapat dipahami saat bermain tim oura gaming terkena	Melalui dialog ini pesan tersirat (Latent) yang disampaikan oura

	<p>plating di awal permainan sehingga membuatnya kesal. Hal ini termasuk kedalam jenis kata kasar dan kotor terhadap keadaan seseorang dengan menggunakan kata kerja. Dalam dialog ini pesan yang terlihat (manifest) termasuk dalam kekecewaan.</p>	<p>gaming adalah kekecewaan terhadap permainan diawal yang sudah ditinggal oleh timnya. Dalam hal ini pesan yang tersirat (latent) termasuk dalam indikator kekecewaan.</p>
--	--	---



Gameplay Penuh Tekanan Tingkat Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! - Mobile Legends

**Gambar 3. 3 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!!  
Video Pada Menit ke 3.31 – 3.59**

Pada bagian ini ketika Eko Julianto mencoba untuk membantu teman satu teamnya yang tetapi ternyata tidak bisa dan salah satu teman satu teamnya di plating oleh lawan. Dari umpatakan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam

kontenya. Gaya komunikasi yang di tunjukan dalam bagian ini menunjukkan gaya komunikasi gaya komunikasi agresif karena cenderung mendominasi komentar terhadap lawan mainnya.

**Tabel 3. 2 Dialog 2**

Dialog 2	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Ih.. alay banget anjing, ah bodo amat cok di plating mulu gue	Melalui dialog ini dapat dipahami oura gaming memaki lawanya dikarenakan plating yang diberikan terus-menerus	Melalui dialog ini pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah menginformasikan kepada para pemain mobile legend agar tidak bermain dengan seenaknya dan harus mengambil keputusan yang bijak ketika sedang bermain. Dalam hal ini pesan tersirat (latent) termasuk indikator peringatan



**Gambar 3. 4 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!!  
Video Pada Menit ke 4.21 – 5.03**

Pada bagian ini dimana kondisi Eko Julianto kesal terhadap lawan dikarenakan telurnya dimakan oleh burung. Dari umpatakan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam kontennya. Gaya komunikasi yang di tunjukan dalam bagian ini menunjukkan gaya komunikasi gaya komunikasi agresif karena Eko Julianto berkomentar terkait permainan lawannya.

**Tabel 3. 3 Dialog 3**

Dialog 3	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Abis..abis telur gue sama burung anjing, dia main kaya apa kali deh	Melalui dialog ini bisa dipahami eko julianto kesal dalam kondisi yang telurnya habis diacak-acak oleh burung sehingga dia	Melalui dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah, memberitahu teamnya untuk tidak main seperti

	berkomentar bahwa lainya mainnya tidak baik	lawanya yang tidak melakukan step by step dalam permainan mobile legeng. Pesan ini masuk pesan tersirat (latent) termasuk indikator peringatan
--	---	--



**Gambar 3. 5 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!!  
Video Pada Menit ke 8.12 - 8.25**

Pada bagian ini dimana kondisi Eko Julianto kesal terhadap dikarenakan team yang bersama dia mati diluar dikarenakan dibunuh oleh lawan. Dari ungkapan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam kontennya. Gaya komunikasi yang di tunjukan komunikasi arsertif dimana Eko Julianto tidak dapat menyembunyikan perasaan nya bahwa teman-temanya mati di luar karena lawan.

Tabel 3. 4 Dialog 4

Dialog 4	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Anjir..anjir lu tahu gak temen-temen gue mati semua cok semua di luar	Melalui dialog ini bisa dipahami eko julianto memberi tahu bahwa teman-temanya mati di luar karena diserang oleh lawannya	Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan terhadap rekan satu team yang seharusnya bisa membantu tetapi tidak ada tindakan apapun hingga menimbulkan kesalah pahaman. Pesan ini termasuk kedalam indicator kekecewaan





Gameplay Penuh Tekanan Tingkat Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! - Mobile Legends

**Gambar 3. 6 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! Video Pada Menit ke 9.30 - 10.55**

Pada bagian ini dimana kondisi Eko Julianto kesal terhadap dikarenakan permainan yang diberikan lawanya sangat tidak baik sehingga membuat pemainan di buat geram. Dari unpatan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam kontenya. Gaya komunikasi yang di tunjukan komunikasi asertif dimana Eko Julianto tidak dapat menyembunyikan perasaan nya bahwa akhirnya mati semua karena lawan.

**Tabel 3. 5 Dialog 5**

Dialog 5	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Goblok banget dia cok..tapi mati kan dia ? nah akhirnya mati dia	Pada dialog ini terlihat eko julianto merasa kesal karena ketika berperang melawan	Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan

anjing, jadi pada banyak yang mati kan tolol	dikarenakan lawanya bermain tidak baik sehingga membuat yang lain mati	terhadap lawanya karena membuat permainan menjadi tidak kondusif. Pesan ini termasuk indikator kekecewaan
--	--	---



**Gambar 3. 7 Judul Gameplay Penuh Tekanan Tinggi!! Kalah Bisa Mati Gw!! Video Pada Menit ke 13.27 - 13.54**

Pada bagian ini Eko Julianto sedang melihat lawanya menyerang popul miliknya. Dan disini Eko Julianto lagi lagi dibuat kesal oleh cara bermain lawanya karena terpancing. Dari umpatakan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam kontennya. Gaya komunikasi yang di tunjukan dalam bagian ini menunjukkan gaya komunikasi gaya komunikasi agresif karena Eko Julianto berkomentar terkait permainan lawannya.



Tabel 3. 6 Dialog 6

Dialog 6	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Anjir...anjir itu orang nyebelin banget si didalam kaya gitu gimana gue mau lawan, yah njing sial njing popol gue harusnya bisa balik ini gue	Pada dialog ini bisa dipahami Eko Julianto sedang mengeluh melihat permainan dari lawan yang menyerang popol dimana cara bermainnya tidak berhati-hati dan sangat gegabah	Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan terhadap seseorang yang bermain tidak benar hingga membuat dia merasakan di rugikan dirugikan. Pesan ini termasuk kekecewaan

Konten kedua berjudul **“WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! - Mobile Legends**



**Gambar 3. 8 Cover Konten Eko Julianto Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!!**

Pada konten game online mobile legends Eko Julianto kali ini merupakan sebuah konten gameplay menggunakan hero baru. Isi analisis ini melihat dari komunikasi non verbal yang berupa umpatan kata kotor dan kasar. Pada konten ini terdapat kejadian yang tidak disangka dimana Eko Julianto diremehkan oleh pemain lain.



**Gambar 3. 9 Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! Video Pada Menit ke 2.01 - 3.39**

Pada bagian ini terlihat Eko Julianto kesal baru awal main tapi lawan sudah membuat geram dilihat dari permainannya yang melakukan kesalahan dengan membiarkan lubang heronya terbuka. Dari umpatan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam kontennya. Gaya komunikasi yang di tunjukan dalam bagian ini menunjukkan gaya komunikasi gaya komunikasi agresif karena Eko Julianto berkomentar terkait permainan lawannya yang menggunakan hero yang dia tidak kuasai.

**Tabel 3. 7 Dialog 7**

Dialog 7	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Anak setan liat.. liat itu emang anjing kenapa gak ditutup dasar anak babi aku udah gk main hero ini	Pada dialog ini bisa dipahami bahwa Eko Julianto merasa geram terhadap tingkah lawannya yang tidak menutup lubang heronya	Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan dari lawannya yang bermain dengan baik. Pesan ini termasuk indikator kekecewaan



**Gambar 3. 10 Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! Video Pada Menit ke 8.19 - 8.34**

Pada bagian ini Eko Julianto sedang geram dengan tingkah lawannya nya ali dikarenakan mengambil beberapa monster hutan dan bertemu dengan lawannya yang menggunakan hero granger. Lalu Eko Julianto dikalahkan oleh lawannya. Dari umpatan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam kontennya. Gaya

komunikasi yang di tunjukan dalam bagian ini menunjukkan gaya komunikasi gaya komunikasi agresif karena Eko Julianto berkomentar terkait permainan lawannya yang membuatnya tidak nyaman dalam permainan ini.

**Tabel 3. 8 Dialog 8**

Dialog 8	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Si Ali ini anjir banget deh mainya bangsat dasar telor..	Pada dialog ini Eko Julianto dikalahkan oleh lawannya yang menggunakan hero Granger dan disini dia melontarkan beberapa kata kasar	Pada dialog ini, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah bentuk kekecewaan pada diri sendiri karena tidak bisa melewati serangan serangan dari lawan yang mengakibatkan dirinya mengalami kekalahan dalam bertarung, pesan ini termasuk indikator kekecewaan.



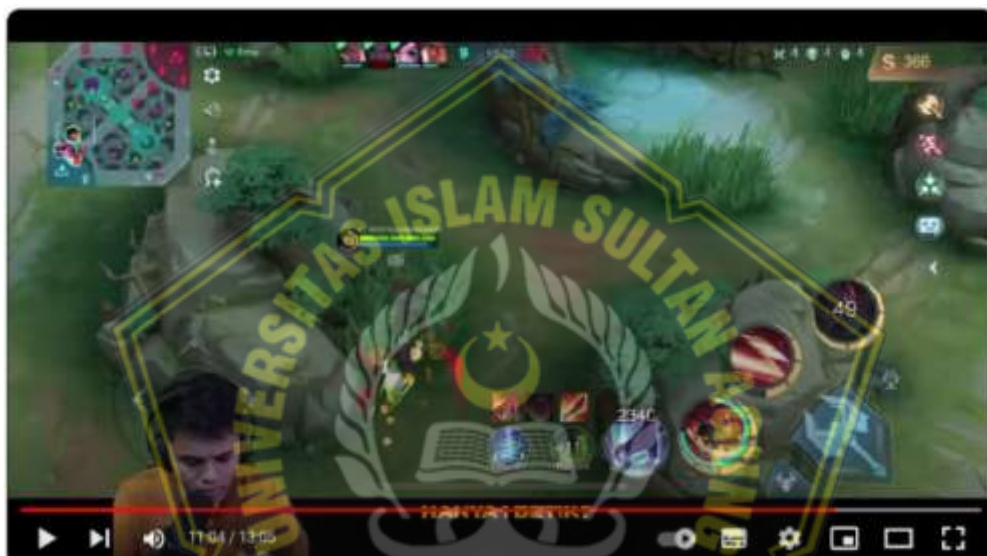
**Gambar 3. 11 Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! Video Pada Menit ke 8.45 - 9.02**

Pada bagian ini Eko Julianto selalu mendapatkan serangan yang sasaran dari lawannya dengan mengambil hero punya sehingga membuat dia kesal. Dari umpatan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam kontennya. Gaya komunikasi yang di tunjukan dalam bagian ini menunjukkan gaya komunikasi gaya komunikasi agresif karena Eko Julianto berkomentar terkait permainan lawannya yang membuatnya tidak nyaman dalam permainan ini.

**Tabel 3. 9 Dialog 9**

Dialog 9	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Anjing.. aku dimainin dia cok, sok kali dia kau pikir kau keren	Pada dialog ini bisa pahami Eko Julianto merasa kesal oleh lawan	Pada dialog ini, pesan tersirat yang disampaikan adalah

mempermainkan orang lain. Anjing dasar ali jarot	mainya karena merasa di permainkan di permainan ini	jangan pernah memiliki keinginan sepihak. Hal ini bisa membuat pihak lain dirugikan. Pesan ini termasuk indikator kekecewaan.
--	---	---



**Gambar 3. 12 Judul WOI DYRROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! Video Pada Menit ke 10.43 - 11.04**

Pada bagian ini Eko Julianto sudah sangat geram dengan permainan yang dilakukan oleh lawannya yang membuat permainan tidak jelas. Dari umpatan kata kasar yang di lontarkan oleh Eko Julianto dalam kontennya. Gaya komunikasi yang di tunjukan dalam bagian ini menunjukkan gaya komunikasi gaya komunikasi agresif karena Eko Julianto berkomentar terkait permainan lawannya yang membuatnya tidak nyaman dalam permainan ini.

**Tabel 3. 10 Dialog 10**

Dialog 10	Pesan Yang Terlihat (Manifest)	Pesan Yang Tersirat (Latent)
Anak babi anak babi tidur aja lo anjing dongo banget cok mainnya	Pada dialog ini bisa pahami Eko Julianto mengalami kekesalaan yang sudah tidak bisa dia tahan dengan perkataan kasar yang di tunjukkan oleh lawan mainnya	Pada dialog tersebut, pesan tersirat (latent) yang disampaikan adalah perasaan benci terhadap lawan mainnya yang memainkan permainan dengan seenaknya. Pesan ini termasuk indicator tidak menerima keadaan.



## **BAB IV**

### **HASIL DAN ANALISIS**

Di dalam dua konten game online mobile legends ini, terdapat banyak sekali ungkapan – ungkapan kata kotor dan kasar yang diucapkan oleh Eko Julianto selaku pembuat konten, yang sesuai dengan jenis kata kasar dan kotor yang ditemukan yaitu : menggunakan nama hewan, menggunakan bagian tubuh manusia, menggunakan kata sifat, menggunakan kata benda, menggunakan kata kerja, keadaan seseorang.

#### **4.1 Jenis Kata Kasar dan Kotor dalam Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming**

Melalui penjelasan tentang isi konten dan dialog yang terdapat pada rangkaian isi konten game online pada akun youtube Eko Julianto maka dapat dikelompokkan sebagai berikut :

**Tabel 4. 1 Jenis Kata Kasar dan Kotor di Konten Oura Gaming yang Berjudul Gameplay Penuh Teknan Tingkat Tinggi!! Kalah Mati Gw!! - Mobile Legends dan WOI DYROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! – Mobile Legends**

<b>No</b>	<b>Jenis Kata</b>	<b>Dialog 1-10</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Kata Hewan	1,2,3,5,6,7,9 dan 10	8
2.	Kata Sifat	2,3,4,5,6,7,8,10	8
3.	Kata Kerja	5,7,8,9	4

Berdasarkan data temuan penelitian yang disajikan dalam tabel di atas, terlihat bahwa terdapat 3 jenis kata kasar dan kotor yang ada pada konten tersebut.



Terdapat kata kasar dan kotor menggunakan nama hewan yaitu anjing dan babi, anjing dan babi merupakan nama hewan yang biasanya digunakan sebagai umpatan dikalangan masyarakat Indonesia. Umumnya kata anjing dan babi adalah kata yang wajar jika diucapkan ketika sedang melihat hewan tersebut, namun hal ini bisa dibilang umpatan jika diucapkan kepada orang – orang dengan menggunakan intonasi nada tinggi pada penyebutannya.

Kata kasar dan kotor menggunakan kata sifat yang terdapat pada konten tersebut adalah kata bodoh, dongo dan goblok. Bodoh dan goblok sebenarnya memiliki makna yang sama yaitu bodoh, namun kata – kata tersebut lebih kasar dari kata bodoh.

Kata kerja menggunakan kata kerja yang terdapat pada konten tersebut adalah kata bangsat, anak setan dan sok sekali. Kata tersebut merupakan bentuk kata kasar. Hal ini tidak wajar jika diucapkan didepan umum.

#### 4.2 Isi Pesan Terlihat (Manifest) dan Pesan Tersirat (Latent) di Konten Oura Gaming

**Tabel 4. 2 Pesan Terlihat (Manifest) dan Pesan Tersirat (Latent) di Konten Oura Gaming yang Berjudul Gameplay Penuh Teknan Tingkat Tinggi!! Kalah Mati Gw!! - Mobile Legends dan WOI DYROTH Darksystem!! Pertama Kali Gw Se Emosi Ini Ketemu Public!! – Mobile Legends**

No	Jenis Pesan	Dialog 1-10	Jumlah
1.	Kekecewaan	1,4,5,6,7,8 dan 9	7
2.	Peringatan	2 dan 3	2
3.	Tidak menerima keadaan	10	1

Berdasarkan data temuan penelitian yang disajikan dalam tabel di atas, terdapat 3 jenis pesan terlihat dan tersirat dari pada konten tersebut. Pesan kekecewaan yang terdapat pada konten tersebut antara lain karena melihat teman satu team yang bermain tidak benar, tidak mendapatkan hasil permainan yang sesuai dengann harapan, dan dikalahkan pihak lawan.

Pesan peringatan terdapat pada konten tersebut adalah tindakan yang dipicu oleh rasa amarah karena mendapatkan perlakuan yang tidak pantas ataupun yang tidak menyenangkan dari pihak lawan ataupun teman satu team.

Indikator tidak menerima keadaan yang terdapat pada konten tersebut adalah tidak menerima kekalahan oleh pihak lawan, tidak menerima teman satu teamnya karena alasan tertentu, dan tindakan pemain yang gegabah.

Dari semua data yang peneliti dapatkan, bedasarkan pernyataan dari informan utama bahwa kata kasar dan kotor bisa mempengaruhi interaksi dalam permainan Mobile Legends dan juga kekerasan verbal dalam permaianan Mobile Legends bisa juga mempengaruhi gaya dari interaksi sosial seorang individu. bedasarkan sifat alamiah manusia yang bertindak bedasarkan pengalaman yang pernah ia alami, menyebabkan fenomena kekerasan verbal ini bisa terjadi bila kita berada pada lingkungan yang salah dan tidak membatasi diri kita ketika berada di lingkungan tersebut. Seperti yang dijelaskan pada teori jarum suntik yang dimana kita sebagai individu dapat dipengaruhi secara perlahan tanpa kita sadari dampak yang telah terjadi pada kita dan perubahan apa saja yang terjadi pada kita. Dengan adanya fenomena ini diharapkan setiap individu menjadi lebih bijak ketika sedang

berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan ketika menggunakan sebuah media baru ataupun bermain permainan online.

#### **4.3 Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legend Pada Channel Youtube Oura Gaming**

Konten Eko Julianto telah membentuk ikatan interpersonal melalui interaksi yang terus-menerus, saling mengenal, dan berbagi pengalaman dalam permainan Mobile Legends. Mereka dapat mengembangkan keakraban, saling memahami, dan membangun hubungan yang lebih dalam dalam lingkungan permainan.

Dalam keseluruhan, sebagai permainan yang di buat kelompok mobile legends memiliki ikatan sosial yang kuat dan mengidentifikasi diri mereka sebagai anggota kelompok yang eksklusif dalam konteks permainan Mobile Legends. Mereka dapat saling mendukung, bekerja sama, dan mengembangkan komunikasi yang khas dalam upaya mencapai tujuan permainan bersama sebagai satu tim yang solid.

Selain itu peneliti menemukan bahwa pada konten Eko Julianto memiliki dua pola komunikasi yang digunakan pada dua fase berbeda dalam game Mobile Legends. Gaya komunikasi yang pertama adalah gaya komunikasi agresif mendominasi atau mengendalikan orang lain dengan menyalahkan, mengintimidasi, mengkritik, mengancam, atau menyerang adalah beberapa cara yang digunakan komunikator agresif saaf berkomunikasi.

Proses berkembangnya pesan dalam pola komunikasi ini bergantung pada komunikasi sebelumnya. Kondisi tersebut juga menggambarkan terkait aspek-

aspek yang berbeda dari suatu proses komunikasi dapat berubah dari waktu ke waktu (Septiono, 2019). Komunikator agresif sering mengeluarkan perintah, mengajukan pertanyaan dengan kasar dan gagal dalam mendengarkan orang lain. Namun komunikator agresif pun dalam beberapa momen tertentu dapat dianggap sebagai seorang pemimpin dan mendapatkan rasa hormat dari orang-orang di sekitar mereka.

Dalam hasil penelitian diketahui pula bahwa terdapat pola komunikasi asertif dimana gaya komunikasi asertif dianggap sebagai bentuk komunikasi yang paling efektif. Gaya komunikasi ini menampilkan hubungan komunikasi yang terbuka tanpa bersikap sombong. Komunikator asertif dapat mengekspresikan kebutuhan, keinginan, ide, dan perasaan mereka, sekaligus mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Komunikator asertif bertujuan agar kedua belah pihak menang dalam suatu situasi. Menyeimbangkan hak seseorang dengan hak lainnya.

Dalam teori komunikasi pengirim pesan memiliki kontrol penuh atas apa yang disampaikan, dan penerima dianggap sebagai pihak yang pasif yang menerima pesan tanpa terlibat secara aktif dalam proses komunikasi. Dalam pandangan ini, jika stimulus atau pesan tidak dikirimkan, maka tidak akan ada respons yang terjadi. Namun, perlu diperhatikan bahwa teori komunikasi memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, model ini tidak mempertimbangkan pentingnya umpan balik dalam komunikasi. Umpan balik adalah respons atau tanggapan dari penerima yang memberikan informasi tentang pemahaman dan interpretasi mereka terhadap pesan yang diterima. Tanpa umpan balik, pengirim pesan tidak dapat menilai efektivitas pesan mereka atau memperbaiki kesalahpahaman yang mungkin terjadi.

Analisis poin-poin tersebut menunjukkan bahwa konten Eko Julianto menggunakan komunikasi nonverbal sebagai cara untuk berkomunikasi dan mengungkapkan emosi, perasaan, dan pikiran mereka selama permainan Mobile Legends. Ekspresi wajah dan gestur tubuh menjadi sarana untuk saling memahami di antara pemain, membantu mereka berkomunikasi secara efektif tanpa menggunakan kata-kata. Komunikasi nonverbal ini dapat memberikan tambahan informasi tentang suasana hati, intensitas permainan, dan upaya yang dilakukan oleh anggota tim dalam mencapai tujuan bersama. Dalam permainan Mobile Legends, situasi yang kompetitif dan tegang sering terjadi. Tensi permainan ini dapat memicu emosi dan frustrasi, yang mungkin mendorong penggunaan kata-kata kasar sebagai mekanisme untuk melepaskan emosi tersebut.

Kata-kata kotor yang diucapkan merupakan efek dari tensi permainan yang setiap game-nya seperti kompetisi yang mengharuskan tim untuk menang. Iklim yang kompetitif tersebut kemudian menciptakan karakter-karakter pengguna game Mobile Legends ini juga semakin cenderung toxic (Firmansyah, 2022). Pemahaman bahwa penggunaan kata-kata kotor merupakan hasil dari tingginya tensi permainan dan keinginan untuk memenangkan setiap pertandingan. Mereka melihat kompetisi sebagai faktor yang mendorong perilaku negatif dan toxic dalam komunikasi. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran bahwa lingkungan permainan yang kompetitif dapat memengaruhi karakter dan perilaku pengguna game, termasuk penggunaan kata-kata kotor. Pemahaman ini juga mengisyaratkan bahwa mereka menyadari dampak negatif dari perilaku beracun dan toxic tersebut.

Permainan Mobile Legends memiliki pemain yang sangat beragam. Di Indonesia sendiri permainan ini dimainkan oleh pemain dari beragam daerah, bahasa, budaya, dan latar belakang lingkungan para pemainnya masing masing. Perbedaan inilah yang menjadi faktor dari macam macamnya bentuk dari kata kata yang di sebutkan oleh pemain ketika sedang melakukan kekerasan verbal. Berdasarkan konten peneliti pun menyimpulkan bahwa sering pemain mobile legend menyebutkan kalimat kalimat kekerasan verbal yang berbeda beda.

Kata kata kasar yang biasa diucapkan oleh pemain Mobile Legends ketika sedang melakukan kekerasan verbal terhadap pemain lain. Kata kata yang tidak pantas disebutkan dalam interaksi sosial dengan orang lain mudah muncul dalam permainan ini. Walaupun dalam permainan ini terdapat sistem sensor bahasa untuk beberapa kalimat yang bersifat kasar seperti itu, tapi masih adanya kata kata kasar yang tidak tersensor oleh sistem dari permainan Mobile Legends. Penggunaan kekerasan verbal sebenarnya dapat dilaporkan kepada sistem dalam permainan ini dengan fitur report namun, sistem pelaporan pun juga masih kurangnya efektif untuk mengurangi penggunaan kekerasan verbal dalam permainan ini.

Hal ini bisa terjadi karna kurangnya sanksi yang diterapkan oleh sistem permainan Mobile Legends itu sendiri. Sanksi yang diterapkan oleh permainan ini ialah jika pemain melakukan pelanggaran seperti melakukan kekerasan verbal dan dilaporkan oleh pemain lain ke sistem Mobile Legends, maka pemain tersebut akan tidak bisa bermain selam 30 detik. Sanksi ringan ini lah yang tidak memberikan efek jera terhadap pemain Mobile Legends.

Dari data diatas yang diperoleh peneliti, berdasarkan pendapat informan bahwa bentuk bentuk dari kekerasan verbal dalam permainan Mobile Legends sangat beragam. Karna perbedaan kebiasaan setiap pemain ini membuat istilah istilah yang sangat berbeda. Sanksi yang diberikan oleh sistem dalam permainan Mobile Legends pun kurang memberikan efek jera bagi pemain. Sehingga pelaku dan korban dari kekerasan verbal dalam permainan ini semakin hari semakin bertambah dan tidak menutup kemungkinan pemain baru bisa mengikuti dan masuk kedalam fenomena ini.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari pembahasan pada bab IV dapat ditarik kesimpulan bahwa konten game online mobile legends di akun youtube Eko Julianto memiliki banyak sekali unsur Kata kasar dan kotor pada kontennya yang diucapkan langsung oleh Eko Julianto melalui dialog – dialog sepanjang permainan game mobile legend.

Konten Eko Julianto dalam permainan mobile legends terdapat dua gaya komunikasi yang digunakan, yang pertama adalah komunikasi agresif dan komunikasi asertif. Penggunaan kedua gaya komunikasi ini membantu Dalam keseluruhan, pola komunikasi ini mencerminkan kesadaran mereka akan pentingnya komunikasi efektif dalam mencapai kesuksesan dalam permainan Mobile Legends. Lontaran perkataan kasar dan kotor tersebut terjadi dikarenakan beberapa faktor yaitu karena kebiasaan Eko Julianto secara spontan melontarkan kata kata kasar dan kotor dalam membuat kontennya serta sebagai daya tarik dan ciri khas Eko Julianto dalam membuat konten, dan karena faktor di dalam permainan yang membuat Eko Julianto meluapkan emosinya dengan cara berbicara kasar atau mengumpat.

Kata kasar dan kotor yang sering kali muncul pada konten tersebut adalah kata hewan, dan kata sifat. Kedua jenis Trash talking tersebut merupakan perkataan yang sering digunakan dalam dunia game online dengan tujuan untuk memaki atau merendahkan lawan bermain ataupun teman satu team. Kata hewan yang digunakan adalah anjing, monyet, dan babi karena ketiga hewan tersebut memiliki ciri buruk



dan banyak hal negatif dari hewan inilah kemudian menjadi sebuah kata umpatan yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia. Sedangkan kata sifat digunakan karena kondisi seseorang yang bermain dengan tidak benar sehingga membuat orang – orang merendahkan pemain tersebut dengan sebutan dongo dan bodoh

Kekerasan pesan verbal memiliki berbagai macam bentuk mulai dari penjulukan nama, sindiran berupa sarkasme, olok-olokan, serta serapah yang secara eksplisit menggunakan kalimat yang kasar

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari pembahasan dan hasil analisis pada konten game online mobile legends di akun youtube Eko Julianto, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Sebagai individu kita harus bisa menyaring segala sesuatu yang masuk kedalam diri kita agar kita tidak terkontaminasi penggunaan bahasa yang negatif.
2. Jika bermain permainan online seperti Mobile legends haruslah tetap waspada dan jangan mudah terpancing emosi agar terhindar dari fenomena kekerasan verbal.
3. Jaga tutur kata yang baik ketika sedang berinteraksi dengan orang lain karena banyak kasus dari kekerasan verbal yang kita tidak sadari terjadi begitu saja.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Ahmad Mujid dan Fifi Hasmawati. (2024). Online Mobile Legends Bang Bang dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) di Banyuwangi. *Pubemedia Social Sciences and Humanities* 1 (4)
- August, N., & Paramita, S. (2022). Komunikasi Pemasaran Digital Streamer dalam Industri Game Online Indonesia. *Kiwari*, 1(2), 235. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i2.15477>
- Ihsan Irwanto. (2023) Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (IN-GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Oline Mobile Legends di Bandung. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2)
- Jane, R. M., & Kencana, W. H. (2021). Representasi Kesetaraan Gender Pada Film Live-Action “Mulan” Produksi Disney (Analisis Semiotika Perspektif Roland Barthes). *IKON Jurnal Ilmu Komunikasi* 2021, XXVI(1), 64–82.
- Mangole, K. D. B., Himpong, M., & Kalesaran, E. R. (2017). Pemanfaatan Youtube dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa. *Jurnal Acta Diurna*, 6(4), 1–15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/download/18359/17887>
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Rezeki, M., Rawali, S., & Ramadhani, M. M. (2022). Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin. *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication*

- Science*, 3(2), 148–158.  
<https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1521>
- Riza, M. F., Nikmah, N., Hidayah, S. N. L., Anggraeni, V. D., Jannah, R. K., Afiyah, N., & Malichatin, H. (2021). Peningkatan Literasi Keluarga dalam Konten Edukatif Pembuatan Brownies Kukus Melalui Youtube. *Berdikari: Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks*, 9(1), 23–37.  
<https://doi.org/10.18196/berdikari.v9i1.9804>
- Romadlon, M. A. (2022). *Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent*.  
<http://eprints.ubhara.ac.id/1583/>
- Sapta, S. (2019). Literasi Media Pada Generasi Milenial Di Era Digital. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(2), 30–42.  
<https://doi.org/10.37676/profesional.v6i2.943>
- Sari, N. N., Sary, L., Yanti, D. E., Hermawan, D., & Aryastuti, N. (2023). Intervensi Komunikasi Terhadap Minat untuk Melakukan Skrining IVA di Desa Maringgai Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung. *Jurnal Endurance : Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 8(3), 632–644.  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/%0Ahttps://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/1162>
- Sudharto. (2018). *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*. Universitas Sumatera Utara.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- [www.youtube.com/@OuraGaming](http://www.youtube.com/@OuraGaming). (2020). [www.youtube.com/@OuraGaming](http://www.youtube.com/@OuraGaming)  
[www.youtube.com/@OuraGaming](http://www.youtube.com/@OuraGaming)
- Yourlanda, V. (2023). *Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Aksi Sarcasme Mobile Legend Pada Aksi Sarcasme Siswa-Siswi Di Kota*

*Batam.*

Yourlanda, V., & Ageng, R. C. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam. *Jurnal Communicology*, 11(1), 1–15. <http://journal.unj.ac.id/>

## **Buku**

- Afifudin, & Saebani, B. A. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pustaka Setia.
- Aini, N. (2021). *Upaya Guru Dalam Menanggulangi Perilaku Menyimpang*. April.
- Baskoro. (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Media Kita.
- Eriyanto. (2012). *Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media*. LKIS Group.
- Evi, Z. (2018). Peranan Komunikasi Organisasi Pimpinan Organisasi. *Peranan Komunikasi Organisasi Bagi Pimpinan Organisasi, 1829–7463*(April), 8.
- Funk, J. (2013). *MOFBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming's biggest, most impenetrable genre*.
- Gunawan. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Hamdani. (2018). *Metode Penelitian*. Refika Aditama.
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi Antar Personal*. Remaja Rosdakarya.
- Moonton and Games. (2018). *Moonton and Games, 2018*.
- Munandar. (2018). *AudioVisual di Platform Digital: . Studi Pada Youtube, Netflix, dan Spotify*. Balai Pendidikan dan Pelatihan Tambang Bawah Tanah.
- Rohim, S. (2009). *Teori Komunikasi*. Rineka Cipta.
- Romli, A. S. M. (2018). *Jurnalistik Online Panduan Mengelola Media Online*. Nuansa Media.
- Rulam, A. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Ar-Ruzz Media.
- Sangadji, E. M. (2010). *Metodologi Penelitian*. Bayu Media.
- Kriyantono. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif*. Prenadamedia Group.

**Internet**

Data Indonesia.id. (2022). *Pengguna Youtube Indonesia Terbesar Ketiga di Dunia pada 2022*. Data Indonesia. <https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-youtube-indonesia-terbesar-ketiga-di-dunia-pada-2022>

Indogamers.com/news/36465/28012024/streamer-oura-tanggapi-nama-evos-yang-jadi-evos-glory

