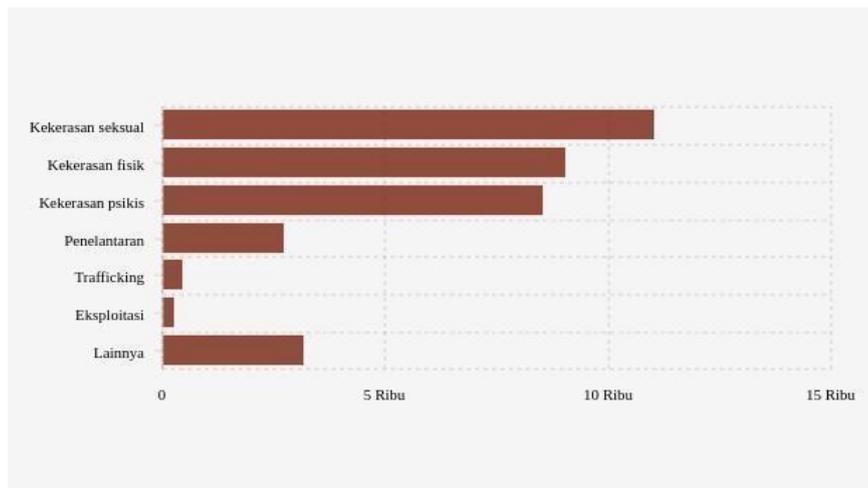


BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tindakan kekerasan adalah sebuah perilaku yang mengakibatkan kesengsaraan serta penderitaan secara fisik, seksual, jiwa dan Perasaan (Jamaludin, 2022). Kekerasan dapat terjadi dari berbagai sumber, Salah satunya game online berupa ungkapan kata dan selebrasi, Mengganti nama seseorang dengan sebutan tidak baik, Menuduh, Menyerang secara tidak langsung (Abdu, 2021). Komunikasi merupakan penyampaian makna yang dapat dipahami oleh kedua pihak pengirim informasi dengan penerima informasi. Komunikasi disampaikan secara Verbal dan Nonverbal. Komunikasi Verbal merupakan penyampaian pesan secara tulisan dan lisan, Sedangkan komunikasi Nonverbal merupakan penyampaian pesan melalui objek berupa gerakan, kode frekuensi dan perbuatan. Secara global, Individu lebih rentan menggunakan komunikasi Verbal karena lebih praktis (Sari dan Stefanus, 2020).



Gambar I Kasus Kekerasan di Indonesia

Source: Santika, Erlina Fury, 2023

Kasus kekerasan di Indonesia semakin bertambah setiap tahun dan semakin beragam jenisnya. Jumlah peristiwa kekerasan yang dilaporkan kepada Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (kemenPPPA) kurun waktu lima tahun terakhir mengalami kenaikan kasus yang signifikan (Kandedes, 2020). Sedangkan kasus paling banyak tahun 2022 menurut databoks yaitu kasus kekerasan seksual (Santika, 2023). Kasus kekerasan yang bersumber dari komunikasi berada di peringkat dua dan tiga. Kekerasan komunikasi merupakan kekerasan menggunakan bahasa manipulatif dan tidak selalu koersif. Tetapi dapat mengakibatkan perasaan takut, bersalah, tersindir dan terbebani. Kekerasan komunikasi bukan hanya semata-mata pernyataan pesan berisi Makian, Kebencian atau Perendahan, Tetapi kekerasan yang dapat melukai hati dan dendam yang berkelanjutan.

Media sosial adalah sebuah wadah online yang memiliki kemungkinan manusia membangun hubungan Kerjasama. Komunikasi antar sesama untuk menciptakan ikatan sosial virtual. Dari sekian banyak keuntungan bermedia sosial terdapat sisi orang-orang tidak bertanggung jawab yang menjadikan media sosial untuk memperluas permusuhan dan diskusi yang tidak sehat (Nabila et al., 2023). Youtube merupakan aplikasi berbagi video yang populer di media sosial. Berbagai video dapat diakses secara gratis oleh para pengguna. Youtube merupakan aplikasi video paling populer di dunia internet yang disajikan secara lengkap dan variatif.

Kekerasan dapat terjadi dalam media sosial salah satunya youtube. Kekerasan dalam youtube dapat berupa konten yang mengandung unsur kekerasan dan komentar negatif, menyindir, kata kasar, merendahkan orang atau organisasi, menghina dan sebagainya. Kekerasan komunikasi bisa berlangsung di berbagai tempat dan waktu (Iqomah dan Nur wijayanti, 2019). Kekerasan secara umum terjadi dalam youtube adalah Penghinaan dengan kata-kata, fitnah, dan pembunuhan karakter. Kekerasan yang terjadi di Indonesia sangat beragam jenisnya. Fisik dan nonfisik merupakan kekerasan yang menarik

perhatian, Terjadi melalui media sosial seperti konten dan *livestream*. Film juga menjadi salah satu tayangan media yang memuat unsur kekerasan. Dalam memproduksi konten umumnya ditambahkan komponen tertentu sebagai pemicu memeriahkan tayangan dan meramaikan viewers seperti memberi unsur kekerasan berupa sarkasme dan ungkapan kasar dalam konten.

Unsur kekerasan dalam media uniknya dapat meningkatkan *view*, branding dan pasar sehingga memperoleh kenaikan jumlah pendapatan. Kekerasan dapat diartikan sebagai keindahan dianggap dapat memberikan sensasi kenikmatan (Jupriono, Palupi dan Sarotama, 2022). Tontonan menjadi faktor peniruan oleh views dalam suatu tindakan kekerasan terhadap apa yang dilihat dan mengabaikan faktor manfaat yaitu sopan santun, pembelajaran dan akibat depresi tontonan yang ditimbulkan. Depresi dapat merubah perilaku dan pikiran seseorang. Kekerasan komunikasi menjadi suatu hal yang dianggap biasa, menjadikan tumpul, hilang kepekaan terhadap kekerasan yang terjadi. Kekerasan komunikasi dalam youtube terjadi dengan menyelipkan kalimat menyindir, tindakan provokasi dan perkelahian yang dianggap bercanda dan bualan semata.

Dalam berkomunikasi dengan manusia hubungan dimensi konten dan dimensi hubungan tidak dapat dipisahkan. Dimensi konten merupakan dimensi mengarah ke kata, bahasa dan pesan yang berisi informasi. Sedangkan dimensi hubungan menuju bagaimana interaksi dengan individu lain. Komunikasi terbagi atas komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi secara verbal yaitu menggunakan ucapan dan bentuk tulisan sebagai cara untuk berkomunikasi. Komunikasi secara verbal sering diterapkan sebagai bentuk ikatan dengan manusia dalam mengekspresikan emosional, pikiran, perdebatan, kata hati dan sebagainya. Peran bahasa dalam komunikasi verbal sangat penting. karena dengan bahasa manusia dapat memahami informasi yang disampaikan.

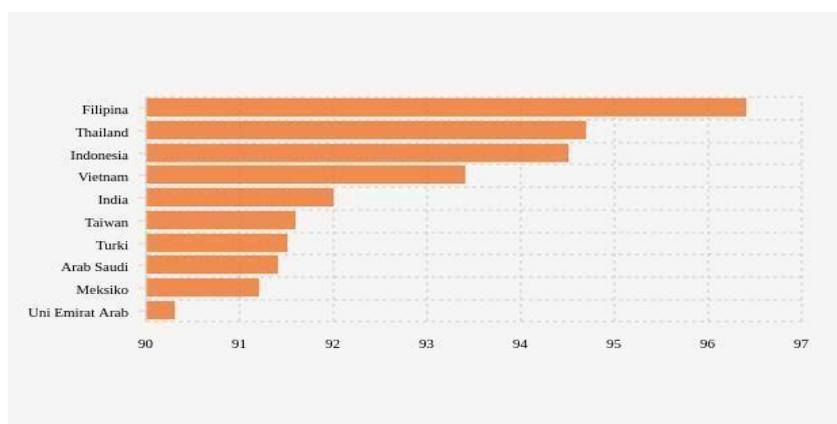
Komunikasi secara nonverbal yaitu penyampaian informasi yang dilakukan tanpa ucapan dan tulisan, melainkan dengan *body language* untuk melancarkan proses komunikasi. Tujuan komunikasi nonverbal adalah menyampaikan sesuatu yang bermakna

dalam pesan dan sebagai support komunikasi verbal disampaikan sebagai keterampilan komunikasi (Ambarawati, 2021). Fenomena kekerasan komunikasi kerap dianggap hal biasa terjadi dalam bermain game maupun berkomunikasi sehari-hari (Noeviyanti, Bachtiar dan Supriatno, 2022). Kemajuan teknologi berkembang semakin hebat setiap saat, Salah satunya adalah digital. Dengan kemajuan digital membantu setiap individu untuk beraktivitas seperti Shopping, Bepergian, Berkomunikasi dan hal lain yang bisa dilakukan dengan menggunakan Smartphone. Selain itu, Kemajuan teknologi digital digunakan untuk industri hiburan seperti game online (Sri wahyuningsih dan Barseli, 2023).

Salah satu permainan virtual yang memerlukan jaringan internet adalah game online. permainan yang memerlukan koneksi internet. Burhan dan Tsharir (2005) menjelaskan permainan yang dilakukan oleh lebih dari satu pemain yang terhubung dengan koneksi internet disebut game online. Permainan smartphone paling diminati di Indonesia yaitu game Mobile Legends Bang-bang. Tak terbatas usia lebih mementingkan bermain game daripada belajar atau berbuat yang lebih bermanfaat, Terlebih permainan ini dimainkan melalui smartphone sangat praktis sehingga mudah dimainkan. Mobile Legends Bang-Bang menjadi top satu game Moba di Playstore dengan rating 12+, 34jt ulasan, Diunduh oleh lebih dari 500jt pengguna smartphone. Oleh karena itu, Hadirnya Mobile Legends Bang-Bang terbentuk sebuah kompetisi *esports* Indonesia bernama Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID).

Esports Mobile Legends Indonesia terdapat Sembilan tim yang akan saling sikut untuk merebut gelar juara. Tim tersebut diantaranya ONIC Esports, Bigetron Alpha, Rex Regum Qeon Hoshi, EVOS Holy, Liquid Aura, Dewa United, Rebellion, Geek fam dan Alter Ego. Mobile Legends Professional League Indonesia menjadi titik pusat yang menarik perhatian penggemar Mobile Legends di seluruh penjuru negeri. Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) adalah kanal youtube yang menjadi wadah kompetisi *esports* Mobile Legends. Kanal

youtube yang menyiarkan tim-tim *esports* tanah air yang bersaing dalam kompetisi *esports* Mobile Legends untuk menemukan talenta muda Indonesia yang berbakat yang nantinya akan dipilih dan berkompetisi *esports* Internasional. Mobile Legends adalah permainan Multiplayer Online Battle Arena yang dibentuk dibawah naungan *Bytedance* yaitu Perusahaan Moonton pada tahun 2016. Menyajikan pertarungan 5 vs 5 masing-masing tim. Tujuan utama dalam permainan ini adalah menghancurkan base utama musuh dan mempertahankan base sendiri dari serangan musuh. Mobile Legends dapat dimainkan di smartphone Android dan ios. Perkembangan industri *esports* memberikan keuntungan bagi perekonomian Indonesia seperti membuka lapangan pekerjaan, penerimaan pajak (Fariha et al., 2024).



Gambar II survei pemain Mobile Legends di Dunia

Source: Dihni, Vika Azkiya. 2022

Berdasarkan survei moonton, Pemain game Mobile Legends terbanyak ketiga di Asia dihuni Indonesia. Per Januari 2022 rentan usia 16-64 tahun dengan persentase 94,5% penggunaan internet. Di Indonesia berdasarkan laporan *we are social*, Menempati urutan ketiga sebagai pemain game online terbanyak. Filipina menempati peringkat satu pengguna game online terbanyak dengan persentase 96,4%. Peringkat dua dihuni Thailand 94,7%. Vietnam di peringkat empat 93,4%. Data dari *We are Social* menjelaskan sebanyak 83,6% pengguna internet usia 16- 64 tahun di dunia bermain game online yang tidak bekerja dan persentase 68,1% menggunakan *smartphone* untuk bermain game online (Dihni, 2022).

Perkembangan industri *Esports* juga memberikan permasalahan yang serius bagi Penggemar, Pemain, Media yang menyiarkan dan Permasalahan lainnya. Permasalahan yang muncul dari Mobile Legends Bang-Bang yaitu tindakan kekerasan verbal dan nonverbal terhadap tim lawan, personal dan keseluruhan seperti sindiran, kata kotor, pelecehan agama, suku, ras dan golongan yang menyakiti hati lawannya secara online maupun offline. Secara offline berupa taunting yang dilakukan secara berlebihan saat memenangkan pertandingan. Perlakuan tersebut merupakan kekerasan komunikasi dilakukan oleh tim yang memenangkan pertandingan terhadap lawan yang mengalami kekalahan dengan menuturkan gestur dan kalimat yang kasar, mencela, merendahkan, dan menghina. Namun beberapa ungkapan, ada yang bisa dikatakan lazim dan masih bisa diterima oleh beberapa pihak dan tidak berlebihan (Juandi dan Risyanto, 2022).

Mobile Legends Professional League Indonesia merupakan sebuah kanal youtube yang menayangkan siaran langsung kompetisi *esports* Mobile Legends di Indonesia. Selain menyiarkan kompetisi secara live, Kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia juga aktif membuat konten-konten tentang *esports* Mobile Legends selama turnamen berlangsung seperti drama *esports*, hiburan dan games ringan. Mobile Legends Professional League Indonesia bekerja sama dengan *Streamer* yaitu para mantan Pro Player Mobile Legends untuk kegiatan *Restream* kompetisi. Mobile Legends Professional League Indonesia juga bekerja sama dengan media-media *esports* dengan tujuan branding produk, pemberitaan dan meningkatkan viewers, guna membangun citra menarik kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia.

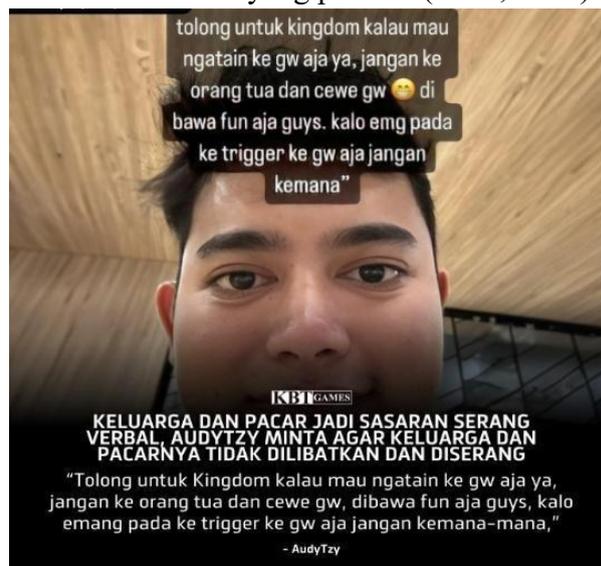
Selain hal diatas, Kualitas siaran juga mempengaruhi para penggemar untuk menikmati sebuah tayangan, Kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia sering bermasalah, Sehingga para viewers kecewa, marah, dan menyerang

kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia melalui kolom komentar live chat. Adapun para konten kreator yang sedang *restream* kompetisi Mobile Legends juga turut menghujat pihak penyelenggara disebabkan tayangan bermasalah, Sehingga menggiring opini viewers untuk menyerang pihak Penyelenggara dengan memenuhi komentar sindiran dan hujatan. Trash Talk adalah usaha untuk membesarkan kepala sendiri, membuat down mental, menggertak melalui ucapan dan simbol fisik (Widiastuti, Hadiprashada dan Aulabi, 2023).

Kekerasan Komunikasi yang terdapat di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia salah satunya dilakukan seorang pemain yaitu Audy berupa kalimat perendahan terhadap tim lawan dan pemain lawan lain. Efek yang didapatnya berupa hujatan di media sosial pribadinya, Sarkasme lelucon dari para *streamer* dan viewers menyebabkan drama semakin besar. Bahkan sampai menghujat media sosial orang tua dan pacarnya. Permasalahan yang melibatkan banyak pihak seperti selebrasi dan ungkapan Audy terhadap tim Rex Regum Qeon mengakibatkan kompetitif *esports scene* Mobile Legends Indonesia dan semakin panas dan menjadi perbincangan di antara para viewers Mobile Legends Indonesia. Audy melakukan taunting dan selebrasi yang terbilang cukup nekat di hadapan publik dengan menyinggung performa tim lain dengan ungkapan yang pahit. Hal ini dilakukan semata-mata untuk memberikan hiburan yang berbeda, namun yang menjadi topik utama yaitu para viewers. Sebelumnya pertandingan antara Rex Regum Qeon melawan Rebellion tak terlalu dilirik, Namun saat ini menjadi sorotan utama viewers karena kedua tim sama-sama berjuang dari peringkat degradasi.

Selain hal tersebut terdapat pengaruh lainnya yaitu Audy yang semakin menjadi liar dengan taunting dan selebrasinya memberikan tanggapan pedas dan tajam seperti gimmick wajah meremehkan dan ungkapan bahwa Rex Regum Qeon akan dibuat tidak lolos playoff serta ungkapan bahwa Skylar adalah satu-satunya pemain yang pantas

berada di tim Rex Regum Qeon. Pernyataan Audy pemicu panasnya scene kompetitif pertandingan ini. Sayangnya kemenangan tidak ia raih, Rebellion tunduk 2-0 oleh Rex Regum Qeon. Dengan hasil ini menjadi kesempatan yang tepat untuk membalas pernyataan Audy pada pertandingan sebelumnya. Pembalasan dilakukan oleh Irrad dan Brusko berupa teriakan dan selebrasi dengan gestur menutup mulut dengan jari telunjuk sembari menghadap tim Rebellion. Hal ini menjadi perhatian tersendiri bagi viewers dan tim Rex Regum Qeon. Salah satu pemain Rex Regum Qeon yaitu Clay dalam sebuah wawancara memberikan tanggapan terhadap apa yang dilakukan Audy. “ dia sudah memberikan motivasi kepada timnya untuk tampil sempurna tapi beberapa ungkapan yang melebihi batas wajar dan berlebihan yang menyerang personal player. Sesuatu yang berlebihan bukan hal yang pantas” (Rifki, 2024).



Gambar III Efek kekerasan komunikasi

Source: Rifki, Billy, 2024

Audy membuat story Instagram bahwa dirinya mengklarifikasi untuk para haters “*tolong untuk kingdom kalau mau ngatain ke gw aja ya, jangan ke orang tua dan cewe gw, di bawa fun aja guys. Kalo emang pada ke trigger ke gw aja jangan kemana*”. (Instagram @rbl_audy). Salah satu bentuk kekerasan komunikasi yang ada dalam produk

game mobile legends adalah tulisan (Supriadi, Bagus, 2021). Akan menjadi kebiasaan dan mudah emosi jika melakukan kekerasan komunikasi di sosial media (Gugule, Salem dan Angelina, 2021). Indonesia merupakan negara peringkat pertama untuk kategori masyarakat yang paling tidak sopan dalam region Asia- Pasifik, Sejak awal 2021 data tentang masyarakat indonesia yang tidak sopan ditemukan oleh Microsoft (Fahmi, 2022). Warganet Indonesia mendapat julukan sebagai warganet yang tidak memiliki rasa hormat se-Asia Tenggara. Pernyataan tersebut bersumber dari Microsoft dalam laporan tahunan yang mengangkat tema Digital Civility Index. Warganet Indonesia mendapat peringkat bawah yaitu rangking ke 29 dari 32 negara yang diteliti,

Hasil data tersebut warganet Indonesia di peringkat terbawah di Asia Tenggara (Sushmita, 2021). Kekerasan komunikasi dalam esports mempengaruhi penggunaan bahasa dan etika berkomunikasi. Terjadinya interaksi yang dilakukan menimbulkan komunikasi secara verbal maupun nonverbal (Murda, Sudarma dan Handika, 2019). Kekerasan secara fisik berupa pemerkosaan, penganiayaan dan kekerasan emosional berupa cacian dan perendahan (Wardhana dan Farina, 2022). Dari banyaknya viewers kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia tentu saja tidak semua berkomentar positif yang terjadi saat kompetisi esports ditayangkan, Komentar negatif lebih mendominasi dibanding komentar positif.



Gambar IV Jumlah view MPL S5 dan S6

Source:ESPORTS, 2020

Kompetisi esports Mobile Legends Professional League Indonesia season enam minggu yang kedua memperoleh jumlah view yang sangat banyak. Jumlah view kanal resmi Mobile Legends Professional League Indonesia mencapai 9,4 juta view. Sementara pada akun Facebook MPL Indonesia 2,9 juta view (ESPORTS, 2020). Hadirnya youtube telah mempengaruhi terhadap penurunan derajat karakter bangsa Indonesia yang dikenal santun, beretika, sopan dan bersahabat menjadi kasar, Provokatif dan hobi menghujat dalam media sosial. Youtube sebagai ruang public untuk menebar wacana seharusnya diisi dengan silaturahmi kebaikan. Namun hal itu mengalami penyimpangan. Salah satu bentuk penyimpangan itu adalah ruang media sosial digunakan untuk saling menghujat dan menghina antar golongan (Mulyana, Wahyudin dan Bajari, 2022). Contoh kekerasan komunikasi yang terjadi disebabkan tayangan di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia adalah konten yang dibuat oleh oknum yang diunggah ke media sosial tiktok sebagai tujuan menyindir pihak lain dan proses kenaikan viewers.



Gambar V Konten sarkasme

Source: Tiktok @Fans Base RRQ

Selain youtube, tiktok juga menjadi media yang digunakan sebagai media untuk memprovokasi yang dibuat oleh oknum seperti membagikan konten meme menghina sebuah tim dan player, mengompori viewers untuk menghujat yang semakin memperbesar masalah. Tiktok merupakan sebuah aplikasi yang berisi music dan video yang berdurasi singkat dimana pengguna dibebaskan untuk membuat dan mengunggah konten apapun berdurasi yang pendek (Wibowo dan Bulele, 2020). Para viewers *esports* umumnya adalah remaja karena remaja merupakan masa yang penuh kesukaran. Masa remaja merupakan waktu peralihan antara anak-anak menuju dewasa. Oleh karena itu, Masa remaja dikenal juga sebagai masa *negativistic*. Perilaku remaja sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, perkembangan masa remaja yang tersulit adalah penyesuaian terhadap lingkungan sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan interpersonal yang awalnya belum pernah ada, Juga harus menyesuaikan diri dengan orang dewasa. Budaya baru yang sebagian besar masyarakat belum menyadari kelebihan dan kekurangan media sosial. Sangat sedikit pemahaman tentang menggunakan aplikasi hiburan seperti aplikasi game. Rata-rata belum menghindari hal negatif.

Manusia membutuhkan komunikasi untuk membantu kelangsungan hidup salah satunya dengan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa memiliki peran penting sebagai alat komunikasi efektif untuk menyampaikan informasi, pemikiran, emosional dan kata hati. Tujuannya adalah menciptakan hubungan harmonis dengan sesama. Sehingga peran bahasa menjadi sangat dominan dalam segala aktivitas keseharian manusia (Lazuardi et al., 2022). Menurut Keraf (2004:2) menjelaskan bahwa bahasa terbagi dalam tiga bahasa yaitu: 1) Sistem simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan memiliki sifat sewenang-wenang dan konvensional yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. 2) Perkataan yang digunakan oleh suatu bangsa (suku, bangsa, negara dan lainnya. 3) Perkataan yang baik, sopan santun, dan tingkah laku. Minderop (2005:51), Menerangkan tentang gaya bahasa yang bermakna

bahasa yang muncul dari bahasa tradisional dan literal biasa digunakan untuk menjelaskan orang atau objek. Penjelasan imajinasi akan lebih bermakna ketika menggunakan gaya bahasa.

Bercermin dari kasus Ahok (Basuki Tjahaja Purnama) di media sosial tentang penistaan agama yang merendahkan surat AL-Maidah ayat 51. Dalam ungkapan beliau terhadap penduduk di Kepulauan Seribu. Ungkapan beliau yaitu *“jangan percaya sama orang, bisa saja dalam hati kecil bapak ibu nggak bisa memilih saya kan? Dibohongi pakai surat AL-Maidah 51, semacam itu. Itu hak bapak ibu ya. Jadi kalau bapak ibu perasaan nggak bisa kepilih, karena saya takut masuk neraka karena dibodohi gitu ya, nggak apa-apa”*. Memang apa yang terlihat di media sebenarnya berbeda apa yang kita pikirkan. Dari ungkapan mantan Gubernur, Hakim menyatakan bahwa Ahok telah merendahkan surat Al- Maidah ayat 51. Hakim menegaskan surat Al-Maidah ayat 51 merupakan ayat Al- Qur’an, kitab suci agama Islam yang dijaga kesuciannya. Maka dari itu, Hakim menyatakan *“siapa pun yang menyampaikan ayat Al-Qur’an sepanjang ayatnya disampaikan dengan benar, maka hal itu tidak boleh membohongi umat atau masyarakat. Karena surat Al-Maidah merupakan bagian dari kitab suci Al-Qur’an, maka dengan merendahkan, melecehkan surat Al-Maidah ayat 51, sama halnya melecehkan kitab suci AL-Qur’an”*. Dari kasus Ahok, Komentar negatif membanjiri media sosial terhadap ahok. Media bisa saja menjadi pedang bermata dua yang dapat menjatuhkan satu sama lain.

Edukasi merupakan pemanfaatan teknologi dan internet sebagai bahan ajar untuk mengembangkan keterampilan dan sangat menggambarkan preferensi pada era z (Kurniawati et al., 2022). Hal ini dikarenakan media berperan penting dalam kehidupan manusia sebagai penyebar informasi. Edukasi memungkinkan seseorang untuk belajar mengambil sebuah keputusan tentang apa yang mereka lihat, Edukasi membutuhkan kemampuan untuk mengetahui alasan kenapa sebuah media itu disebar. Media edukasi

dinyatakan sangat efektif dan dapat menyelesaikan permasalahan proses pembelajaran karena memberikan pengetahuan, Informasi tentang Pengenalan, Penggunaan, dan Penerapan dalam bermedia. Edukasi media merupakan pembelajaran tentang aplikasi agar tidak salah dalam menggunakan sebuah media, pandai memilah informasi dan memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin (Basit dan Sari, 2020).

Edukasi kepada masyarakat merupakan hal penting. Edukasi media merupakan pembelajaran tentang aplikasi agar tidak salah dalam menggunakan sebuah media, pandai memilah informasi dan memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin. Dengan pembelajaran media dapat menemukan banyak bahan untuk belajar untuk menambah ilmu pengetahuan, Edukasi memberikan dampak positif jika dipelajari dengan baik dan mendapatkan manfaat (Fauzi, Soestrisna dan Aqillah., 2023). Pengaruh media memberikan dampak yang negatif jika tidak didukasi dengan benar, Masalah yang muncul akibat tidak menerima edukasi yaitu masalah Psikologi, Kekerasan komunikasi, Intimidasi, Kriminalitas adolesens. Perilaku yang dipengaruhi oleh sosial kultural menunjukkan tidak adanya konformitas terhadap norma sosial. Tidak dapat dianggap remeh akibat buruk dari media sosial, Karena jika terus menerus dilakukan akan menimbulkan akibat yang serius serta menjadi kebiasaan buruk. Tidak heran bahaya yang ditimbulkan akibat media sosial sangat tinggi, Maka perlu adanya tindakan pencegahan dan edukasi dalam bermedia sosial, Namun membutuhkan waktu yang panjang agra menghindari perilaku kekerasan komunikasi

Kekerasan komunikasi berawal dari sosial media perlahan terlaksana dalam kehidupan sehari-hari berupa kalimat hasutan, Pencemaran nama baik, Diskriminatif, Kata kasar dan sebagainya. Kurangnya pengalaman dan kesadaran diri serta minim filter media yang dibuat oleh oknum tidak bertanggung jawab. Viewers *Esports* dengan sangat mudah terpengaruh oleh media yang dibuat oleh oknum-oknum untuk menjelekan orang lain. Kurangnya pemahaman konteks yang membuat viers turut serta membenci dan

menghujat. Perlu diketahui pandangan setiap individu berbeda tergantung bagaimana menyikapi hal tersebut. Kekerasan komunikasi dalam kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia memiliki sebab-sebab dan motif yang berbeda pada penyelenggaraan turnamen *esports* Indonesia. Berdasarkan latar belakang, Maka peneliti tertarik untuk meneliti “kekerasan komunikasi di Kanal Youtube Mobile Legends Professional League Indonesia”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah penulis jelaskan, Maka penulis merumuskan masalah yaitu, bagaimana kekerasan komunikasi di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kekerasan komunikasi di kanal Youtube Mobile Legends Professional League Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penggemar Mobile Legends dan Kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia. Sebagai bahan acuan bagi penggemar *esports* Mobile Legends dan kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia dalam menganalisa kekerasan komunikasi yang terjadi, Memberikan edukasi tentang efek yang ditimbulkan akibat kekerasan dalam tayangan kanal youtube yang bersangkutan. Selain itu untuk mengedukasi para penggemar agar pandai membaca situasi dan konteks dalam media sosial apapun, Menjaga lisan dan ketikan tangan serta memikirkan jauh kedepan perihal apa yang kita dapatkan apabila mengabaikan terkait kekerasan komunikasi.

2. Manfaat Akademis

Untuk menambah pengetahuan akademis bagi penonton terutama tentang sopan santun dalam bermedia sosial serta menanggapi apa yang dilihat di media sosial dengan bijak dan dapat memahami kekerasan komunikasi.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan bagi penelitian berikutnya untuk melakukan penelitian yang lebih bervariasi mengenai kekerasan komunikasi di sosial media dan game online lainnya.

3. Manfaat untuk pembaca dan bangsa Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan lebih kepada pembaca terkait permasalahan kekerasan komunikasi dalam game dan media sosial. Dari hal ini mendapatkan pemahaman baru dan sikap *critical thinking* masyarakat Indonesia dalam menghadapi masalah kekerasan komunikasi, Sehingga chemistry rasa persatuan dan kesatuan bangsa dapat dijaga hingga generasi berikutnya.

E. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada kekerasan komunikasi sarkasme dan ungkapan kasar di Kanal Youtube Mobile Legends Professional League Indonesia.

F. Tinjauan Pustaka

1. Gambar 1.1 Tabel Penelitian Sebelumnya

NAMA	JUDUL PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERSAMAAN

Diki Risyanto dan Juju Juandi (2022)	Diskriminatif kesantunan berbahasa tuturan youtuber game	Kekerasan verbal sering terjadi diungkapkan oleh setiap	Sama-sama membahas kekerasan yang bersumber dari game online	Subjek penelitian, Waktu penelitian,
--------------------------------------	--	---	--	--------------------------------------

	online Mobile Legends.	individu yang merasa emosi dan hal negatif yang menimpa dirinya.	dan tayangan Mobile Legends	Tempat penelitian
--	------------------------	--	-----------------------------	-------------------

<p>Diah Ayu Mediash (2022)</p>	<p>Sarkasme dikalangan komika dark jokes pada program channel youtube Deddy Corbuzier.</p>	<p>Sarkasme merupakan suatu acuan yang mengandung kepahitan dan celaan getir. Bentuk penggunaan gaya bahasa sarkasme sering digunakan untuk menghina dan menyakiti hati</p>	<p>Membahas peran sarkasme yang ditujukan untuk menyindir pihak tertentu</p>	<p>Subjek penelitian, Waktu penelitian, Tempat penelitian</p>
<p>Raditia Gora dan Lasmery Girsang (2022)</p>	<p>Sarkasme figur politik di media sosial</p>	<p>Berbagai macam spekulasi</p>	<p>Membahas sarkasme yang ada di sosial</p>	<p>Subjek penelitian, Waktu</p>

		<p>sarkasme diutarakan dengan bahasa dan kalimat yang Non</p> <p>Lugas dan tersamar dengan gaya sindiran. Gaya satire hingga penggunaan bahasa dalam ritme bahasa komputer</p>	<p>media dan penggunaan sarkasme dengan bahasa kekinian</p>	<p>penelitian, Tempat penelitian</p>
--	--	--	---	--------------------------------------

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Juandi dan Risyanto, 2022) dengan judul Diskriminatif kesantunan berbahasa tuturan youtuber game online mobile legends. Penelitian ini dilakukan karena dampak teknologi modern yang sebagian besar orang memanfaatkan kecanggihan dengan bermain game dan menonton sosial media. Menjadi suatu hal yang wajar bagi mereka tentang baik dan buruknya kesantunan berbahasa dalam bermain game. Metode yang digunakan dalam penelitiannya yaitu kualitatif deskriptif. Diskriminatif kesantunan berbahasa yang terjadi disebabkan oleh youtuber idolanya yang mengandung diskriminatif dalam kebahasaan yakni youtuber Mobile Legends yang banyak diminati anak-anak hingga orang dewasa. Kekerasan Verbal umumnya terjadi karena perasaan emosi yang bersumber dari individu sendiri disebabkan suatu hal yang

tidak mengenakan bagi dirinya. Permasalahan yang timbul akibat tuturan youtuber Mobile Legends yakni sering menggunakan kekerasan Verbal sehingga ditiru oleh para pemainnya. Tindakan yang dilakukan oleh youtuber kepada viewers yaitu berupa kata dan kalimat kasar seperti celaan dan hinaan. Hasil penelitian beliau berupa tuturan yang memiliki unsur diskriminatif Ras, Etnis, Agama dan Sosial, Kemudian tuturan kemurahan, Maksim kerendahan hati, Kesantunan berbahasa, Makna kedermawanan, Maksim rendah hati, Maksim kecocokan dan Simpati.

Penelitian sebelumnya oleh (Mediasha, Ayu, 2022) tentang ‘sarkasme dikalangan komika dark jokes pada program channel youtube Deddy Corbuzier’. Dalam penelitian tersebut permasalahan yang menjadi pokok bahasan berupa bentuk dan makna gaya bahasa sarkas pada program channel youtube Deddy Corbuzier. Tujuan penelitian beliau mendeskripsikan gaya bahasa sarkasme dikalangan dark jokes pada program channel youtube Deddy Corbuzier. Penelitian yang dilakukan oleh beliau merupakan penelitian jenis kualitatif dan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Subjek utamanya yaitu gaya bahasa sarkasme pada program channel youtube Deddy Corbuzier. Teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan teknik simak dan catat. Dalam hasil analisis data dan bahasa. Terdapat 15 kutipan yang telah ditemukan oleh peneliti. Yang termasuk ke dalam bentuk gaya bahasa sarkasme antara lain: suruh sumpah pocong dulu, anda mau korupsi ya?, menteri yang masuk sini pasti baik terus, nggak!, Berarti dia jelek, Kuping sudah tertutup otot, bukan tulang punggung, DPR cacat, anjing, bangsat, goblok, gak punya akhlak, berak binatang, tai, pencitraan dan penangkapan, menuduh masuk muaf karena *adsense, sirik dan anjing*. Kutipan yang termasuk dalam bentuk gaya bahasa sarkasme dalam program channel youtube Deddy Corbuzier bermakna hinaan, makian, cacian dan Kata kasar.

Penelitian sebelumnya (Girsang dan Gora, 2022) berjudul ‘Sarkasme figur politik di media sosial’. Permasalahan penelitian berupa perundungan dan ujaran kebencian

melalui media sosial. Tujuan penelitian beliau menemukan budaya komunikasi negatif melalui *Computer Media Communication Theory*. Dengan pendekatan etnografi berupaya menemukan penggunaan bahasa dan komunikasi dari netizen dan menganalisa penggunaan sarkasme dengan etnografi virtual. Hasil penelitian beliau menunjukkan berbagai macam spekulasi kalimat sarkasme diucapkan di postingan dan kolom komentar di twitter dengan bahasa kekinian yang terasa samar, Memiliki banyak makna namun dengan gaya menyindir tokoh politik Megawati seperti “*Nenek sapa sih ni, ingat umur dong. Kalau masih rakus mau perluas Kerajaan bonekanya tolong di luar indonesia aja dong, Nek kami Lelah nek.*”. Serta klasifikasi audiens yang lebih banyak memberikan kritik bersifat opsional. Segala aspek terkait dengan sarkasme dan ungkapan kasar di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia kiranya dapat dipahami dengan beberapa kajian dalam fenomena tersebut. Untuk memahami kekerasan komunikasi harus melihat sampai ke dalam, Sehingga kita dapat mengetahui apa saja yang menyebabkan seseorang melakukan kekerasan komunikasi.

2. Landasan Teori

Dalam penelitian ini menggunakan teori kekerasan simbolik Pierre Bourdieu. Menurut Pierre Bourdieu dalam *Outline of a Theory of Practice*, Kekerasan simbolik adalah paksaan system simbolis dan makna budaya terhadap kelompok atau kelas. Kekerasan simbolik dilakukan melalui perantara kesepakatan yang tidak dapat dilakukan oleh terdominasi kepada dominan ketika terdominasi itu tidak memiliki kekuatan kecuali instrumen pengetahuan yang dimiliki dominan. Instrumen pengetahuan adalah wujud terbentuknya relasi dominasi, Sehingga relasi itu tampak natural. Konsep kekerasan simbolik yang dikemukakan oleh Pierre Bourdieu dalam “*Outline of a Theory of Practice*” digunakan untuk mengungkapkan kekerasan khusus dalam bahasa dan mekanisme kekuasaan, yaitu kekerasan halus dan tidak terlihat yang menyembunyikan mekanisme yang mendasarinya.

Dalam proses dominasi terjadi kekerasan simbolik yang sangat halus namun pihak yang diperintah secara simbolis tidak menyadari adanya pemaksaan tersebut dan menganggap pemaksaan adalah sesuatu yang sah. Kekerasan simbolik terjadi ketika orang yang didominasi menerima suatu simbol (konsep, gagasan, keyakinan, prinsip). Disebut simbolik karena dampak yang biasanya terlihat dalam kekerasan fisik tidak terlihat. Prinsip simbolis dipahami dan diterima baik oleh pihak yang mengontrol maupun pihak yang dikontrol. Prinsip tersebut berupa bahasa, cara berpikir, cara kerja dan cara berperilaku yang menentukan bagaimana individu melihat, merasakan, berpikir dan bertindak. Pierre Bourdieu (2010) membagi empat aspek yang mempengaruhi praksis kekuasaan yaitu modal, arena, kelas dan habitus.

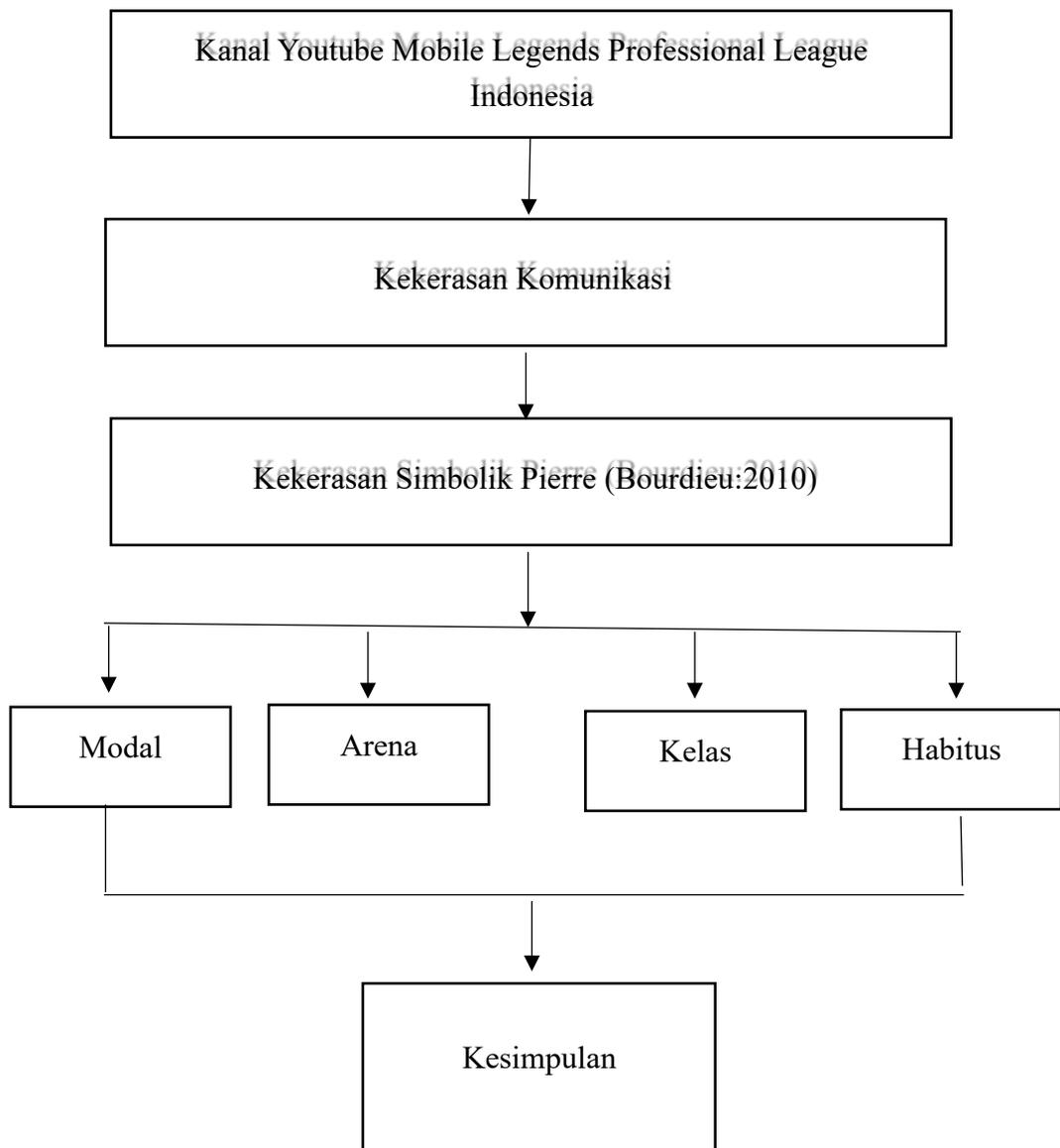
Modal. Untuk meraih tujuan tertentu dalam arena, Pelaku harus memiliki apa yang dinamakan modal. Modal digunakan untuk menciptakan kesempatan dalam hidup individu. Menurut Bourdieu (1996:114) menjelaskan “sekumpulan sumber kekuatan dan kekuasaan yang benar dapat digunakan”. Empat jenis modal menurut Pierre Bourdieu yaitu modal sosial, modal ekonomi, modal budaya dan modal simbolik. Haryatmoko (2016:45) menjelaskan modal ekonomi berupa kekayaan, modal budaya berupa selera yang memiliki nilai budaya dan konsumsi budaya seperti cara berbicara, sopan santun, cara pembawaan dan lainnya yang berperan dalam penentuan dan reproduksi posisi-posisi sosial. Modal sosial berhubungan dengan jaringan yang berguna dalam penentuan dan reproduksi sosial. Modal simbolik mencakup banyak hal contohnya kelas, status seperti gelar, pakaian dan julukan.

Arena. Ruang yang ada di tengah masyarakat dimana individu dan kelompok saling berinteraksi dan berlomba untuk mencapai tujuan tertentu. Bourdieu (1992:101) menjelaskan arena adalah medan yang beradu kekuatan dalam usaha memperebutkan dan mempertahankan sumber daya untuk memperoleh kekuasaan.

Kelas. Kumpulan agen dan aktor yang menempati posisi dan kondisi serupa. Pembagian dari habitus yang terdapat tiga kelas yaitu kelas dominan, kelas borjuis kecil dan kelas populer. Kelas dominan berdasarkan besarnya modal yang dimiliki, Kelas borjuis kecil berdasarkan posisi kelas menengah yang berkeinginan menaiki tangga sosial, Kelas populer tidak adanya kepemilikan modal yang dimiliki dalam kelas sosial (Martono, 2021).

Habitus. Merupakan pembiasaan nilai-nilai sosial budaya yang beragam dan rasa permainan yang melahirkan bermacam gerakan yang disesuaikan dengan permainan yang sedang berlangsung. Habitus adalah hasil internalisasi struktur dunia sosial atau struktur sosial yang dibatinkan. Dominasi simbolik dijalankan dalam kekerasan simbolik yang beroperasi dengan eufemisme dan sensorisme. Secara eufemisme kekerasan simbolik tidak terlihat, berlangsung secara lembut biasanya melalui ekspresi. Secara sensorisme yaitu kekerasan simbolik terjadi dalam hubungan produksi wacana sehari-hari yang digunakan untuk menentukan hal yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan dalam rangka nilai-nilai utama (Bourdieu, 1980:186). Mekanisme kekerasan simbolik bekerja efektif apabila yang didominasi tidak mengetahui. Menurut Bourdieu kekerasan simbolik beroperasi melalui prinsip simbolik yang diketahui dan dikenali oleh kedua belah pihak, yaitu yang mendominasi dan didominasi berupa bahasa, gaya hidup, cara berpikir dan cara bertindak (Bourdieu, 1968:2).

Gambar 1.2 Kerangka Teori



Peneliti menggunakan teori kekerasan simbolik karena game Mobile Legends dan MPL merupakan sebuah simbol kekuasaan yang secara tidak langsung mengontrol pemain dan penonton, sehingga meskipun dalam game dan tontonan tersebut banyak unsur negatif mereka akan tetap bermain dan menonton tayangan tersebut. Dalam hal ini terjadi ketika masyarakat tidak menyadari bahwa dirinya mengalami kekerasan simbolik.

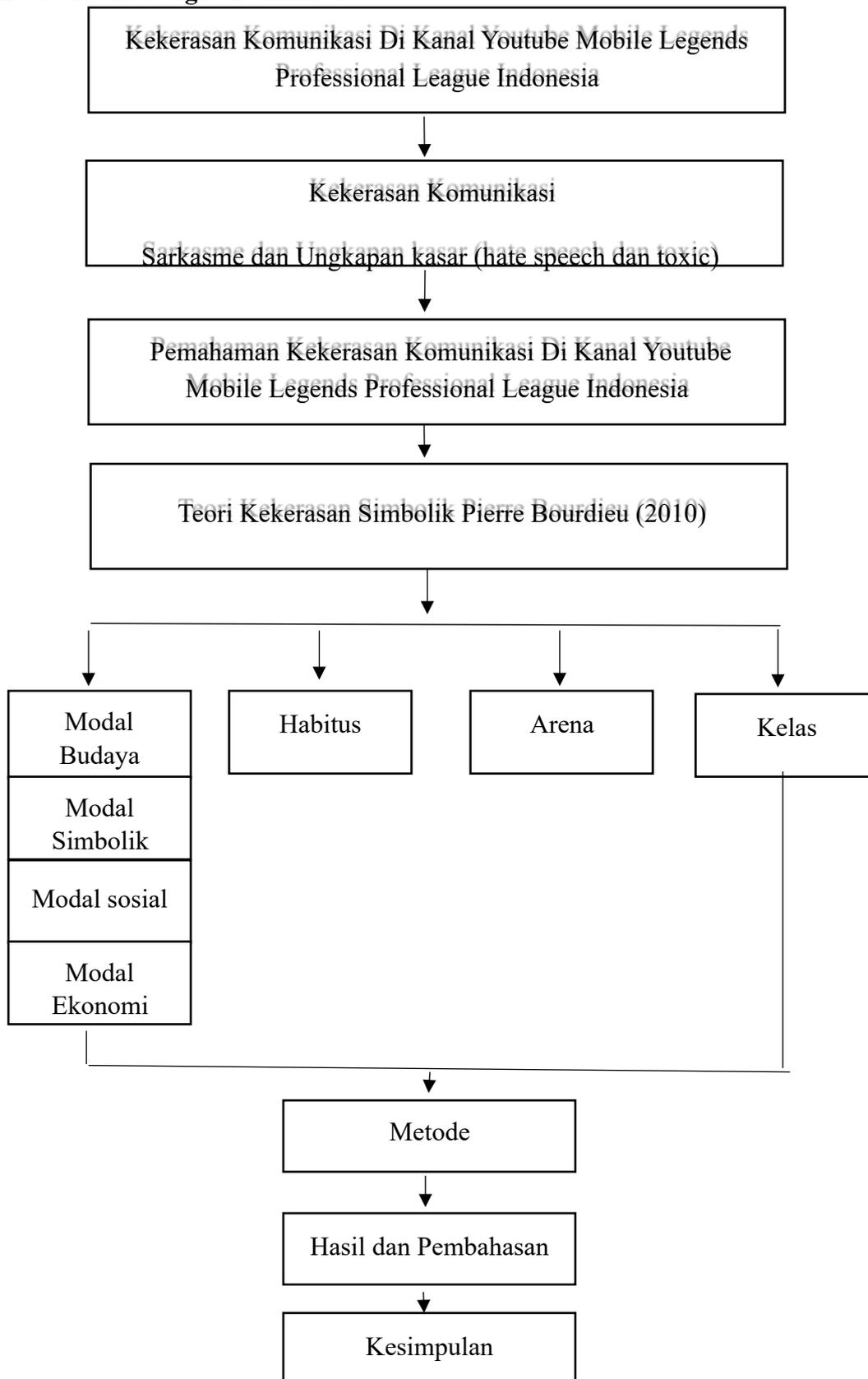
Anne Warber mencatat bahwa “perkataan kebencian mencakup semua ekspresi yang menyebarkan, menghasut, mempromosikan atau membenarkan kebencian rasial, xenophobia, anti-semitisme atau kebencian lainnya yang didasari intoleransi. Ujaran kebencian adalah segala

bentuk komunikasi yang merendahkan, melecehkan, mengintimidasi atau menghasut kebencian terhadap orang, kelompok, suku, ras, agama, jenis kelamin orientasi sosial (provokasi). Ujaran kebencian merupakan suatu tindakan komunikasi yang dilakukan oleh individu atau kelompok seringkali sebagai provokasi dan dapat dilakukan tidak hanya di media sosial tetapi juga dapat berupa tulisan spanduk, pidato kampanye dan lainnya. Ada pula yang melakukan manipulasi dengan lelucon berupa meme.

Ungkapan yang ditujukan upaya pencemaran nama seseorang, kelompok, simbol tertentu dan berupa agama, ras, etnis dan lainnya, Sehingga hal tersebut memicu timbulnya rasa malu, sedih, marah dan pengucilan intimidasi pada target. Namun semua ekspresi tersebut dapat ditindak atau dituntut jika ada pengaduan dari pihak yang merasa dirugikan, Rendahnya tingkat kesadaran dan konflik istilah kebebasan berpendapat terhadap ujaran kebencian telah menjadikan isu dan bias. Salah satu penyebab keengganan untuk mengambil tindakan terhadap aktivitas ujaran kebencian adalah kebingungan mengenai batasan kebebasan berpendapat.

Kekerasan komunikasi yang terdapat dalam Kanal Youtube Mobile Legends Professional League Indonesia, dapat digolongkan kedalam sebuah mimik ekspresi komunikasi yang bersifat menyebarkan, dimana didalam youtube Mobile Legends Professional League Indonesia tersebut saling menjelekkkan, melecehkan, sarkasme dan ungkapan kasar secara tidak langsung sarkasme dan ujaran kebencian telah tersebar melalui sebuah game online dan tayangan kompetisi *esports* yang diminati fans dan viewers.

Gambar 1.3 Kerangka Pemikiran



G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif model Kepustakaan (Library Research). Creswell, (2015) Menyatakan sumber data dalam penelitian ini yaitu literatur yang bersumber dari jurnal dan buku atau lainnya. Dalam penelitian ini tentang kekerasan komunikasi dalam kanal youtube, Kajian kekerasan di media sosial ataupun buku. Teknik mengumpulkan data dengan cara digital maupun manual. Setelah semua data terkumpul kemudian data tersebut di display, direduksi, dan dikonstruksikan sehingga tercipta konsep baru yang relevan (Sugiyono, 2012). Kepustakaan (library research) berkaitan dengan kajian teori melalui referensi yang berhubungan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2018).

Mirshad (2014) menjelaskan empat kegiatan pada penelitian kepustakaan pertama mencatat temuan tentang permasalahan penelitian pada setiap pembahasan penelitian yang didapatkan dalam literatur dan sumber penemuan terbaru tentang masalah penelitian. kedua memadukan semua temuan baru dan teori. ketiga menganalisis semua temuan dari berbagai bacaan terkait dengan kekurangan dan kelebihan tiap sumber. Keempat mengkritisi dan memberikan gagasan kritis dalam hasil penelitian terhadap wacana sebelumnya dengan menghadirkan temuan baru dan mengkolaborasikan pemikiran yang berbeda terhadap masalah penelitian.

Penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang meneliti fenomena sosial. Fenomena sosial adalah gejala sosial atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sosial. Menurut Yusof (1996:16) mendefinisikan fenomena sosial sebagai kajian mengenai masyarakat dan tingkah laku manusia. yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif yakni berfikir logis dengan data khusus kemudia diambil kesimpulan umum. Hal ini sesuai

dengan pandangan (Fadli, 2021) tujuan penelitian kualitatif adalah memahami kondisi konteks dengan mengarahkan pada deskripsi yang rinci dan mendalam mengenai potret suatu kondisi dalam konteks yang dialami, Tentang apa sebenarnya yang terjadi dan menurut apa adanya di ranah studi. Penelitian ini bersifat kualitatif karena merupakan penelitian yang digunakan untuk memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan kekerasan komunikasi di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia. Dengan demikian penelitian ini dirancang untuk menemukan dan menganalisis mengenai hal yang berkaitan kekerasan komunikasi simbolik di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia.

2. Objek Penelitian dan Subjek Penelitian

Penelitian library research yakni penelitian yang objek penelitian bersumber dari kajian menggunakan data pustaka berupa buku-buku, konten-konten, majalah sebagai sumber datanya. Penelitian ini dilakukan dengan membaca, menelaah dan menganalisis literatur, konten, buku dan hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2005:2) “Objek penelitian kualitatif adalah objek alamiah, natural setting. Objek alamiah adalah objek yang apa adanya tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga kondisi pada saat peneliti memasuki objek, setelah berada di objek, keluar objek relatif, tidak berubah”. Objek dari penelitian ini adalah komunikasi sarkasme dan ungkapan kasar yang terdapat pada akun youtube Mobile Legends Professional League Indonesia. Subjek penelitian merupakan sesuatu orang atau lembaga yang akan diteliti. Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang didalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah akun youtube Mobile Legends Professional League Indonesia.

3. Waktu penelitian

Waktu penelitian yang peneliti gunakan selama 3 bulan.

4. Sumber Data

Sumber data penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Sumber data primer merupakan data asli dan secara langsung yang saling berkomunikasi dengan subjek penelitian. Moleong (2009:157) menyebutkan “bahwa kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama yang kemudian sumber data utama akan dicatat ke dalam catatan-catatan tertulis melalui media-media pendukung”. Data primer dalam penelitian ini yaitu siaran live stream kompetisi esports Mobile Legends pada akun youtube Mobile Legends Professional League Indonesia. Data sekunder adalah data yang menjadi pendukung atau telah ada sebelumnya yang telah dikumpulkan oleh pihak tertentu. Menurut Sugiyono (2013:62) data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, misalnya melalui orang lain ataupun dokumen. Data sekunder diperlukan karena dalam pengumpulan data dari informan perlu diverifikasi melalui sumber lainnya yang mendukung temuan data sehingga menjadi lebih valid. Data sekunder didapat dari jurnal, artikel, arsip catatan dan data yang diperoleh dari website media esports serta kreator esports yang relevan dengan penelitian ini.

5. Teknik Pengumpulan Data

Merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi fakta-fakta dilapangan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian karena untuk mendapatkan sebuah data. Menurut Sugiyono (2019) “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, tanpa mengetahui dan menguasai teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan”. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah metode library research yaitu studi kepustakaan. Kepustakaan melibatkan pengumpulan data dari sumber-sumber terpercaya. Menurut Koentjaraningrat (1983:420)

kepustakaan bersumber dari macam-macam material yang terdapat di ruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen dan sebagainya yang relevan dengan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui literatur, kajian terdahulu, perpustakaan online seperti jurnal, website yang berkaitan dengan penelitian ini.

Kepustakaan merupakan salah satu teknik penting dalam penelitian karena mencakup penelitian sebelumnya, Memungkinkan mendapatkan pemahaman universal seperti celah Pengetahuan, Kerangka teoritis yang sedang dilakukan. Sumber kepustakaan yang lengkap dapat menjadi acuan yang kuat untuk proses analisis dalam penelitian. Metode penelitian ini tidak menuntut kita terjun ke lapangan dan melihat fakta secara langsung, Dalam ungkapan Nyoman Kutha Ratna ‘ *metode kepustakaan adalah peneliti yang pengumpulan datanya dilakukan melalui tempat-tempat penyimpanan hasil penelitian, yaitu perpustakaan*’. Maka pengumpulan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menelaah literatur bahan pustaka seperti buku, kemudian mencatat data yang dibutuhkan, menonton konten yang berhubungan dengan penelitian kemudian mencatat dan memilah data, kemudian mendapatkan data dari penelitian sebelumnya melalui website online yang relevan dengan masalah yang diteliti. Peneliti mengklasifikasikan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi Tidak Langsung (*Indirect Observation*)

Menurut Sugiyono (2019) “pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi tidak langsung merupakan kegiatan pengamatan yang tidak dilakukan pada tempat atau lokasi yang telah ditentukan penulis. Penulis dapat menggunakan media, seperti internet, media cetak, rekaman audio visual, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

b. Dokumentasi

Merupakan teknik pengumpulan data yang meliputi sejumlah dokumen tertulis maupun terekam. Dokumen tertulis berupa arsip, berita tertulis, Postingan gambar dan sebagainya. Sementara dokumen terekam berupa video, foto dan sebagainya. Dalam hal ini catatan foto, video postingan Mobile Legends Professional League merupakan pendukung penting yang berkaitan dengan penelitian ini.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengolah data yang ditemukan peneliti untuk penyelesaian masalah dalam penelitian tersebut. Analisis data dilakukan peneliti untuk menarik kesimpulan secara sistematis berdasarkan fakta. analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif. Menurut Sumanto (2014:179) teknik analisis deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasi apa yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat yang terjadi, kecenderungan yang berkembang. Dalam penelitian ini menganalisis, menggambarkan, meringkas data yang dikumpulkan dari hasil pengamatan tayangan kekerasan di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia, analisis deskriptif dapat ditampilkan dalam bentuk teks naratif. Menurut langkah-langkah Mill dan Huberman yang meliputi tiga tahap (Sugiyono, 2010), yaitu sebagai berikut: analisis data dalam penelitian ini adalah:

a. Data Collection

Pengumpulan data merupakan bagian penting dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan kepustakaan, Observasi tidak langsung dan dokumentasi dari sumber yang relevan baik jurnal, penelitian terdahulu, website dan lainnya. Tahap awal penelitian melakukan penelitian secara umum terhadap objek yang diteliti, keseluruhan tayangan dan

komentar yang ada dalam kanal youtube tersebut. Dengan demikian peneliti akan mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

b. Reduksi Data

Reduksi data yang dimaksud adalah proses Pemilihan, Pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan Transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dengan maksud memilah data yang tidak diperlukan. Dalam penelitian ini reduksi data dilakukan dengan memilih dan merangkum aktivitas yang memperlihatkan adanya kekerasan komunikasi secara simbolik. Agar memberikan gambaran lebih jelas untuk teknik analisis selanjutnya. Pada tahap ini peneliti berpatokan terhadap teori untuk merangkum dan memilih aktivitas yang mengandung unsur kekerasan simbolik.

c. Penyajian Data

Penyajian data adalah pendeskripsian sejumlah data informasi yang tersusun, Memberikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajian lain dapat berupa matriks, diagram, tabel dan bagan. Dalam penelitian ini penyajian data ditampilkan dalam bentuk teks naratif agar memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan tentang kekerasan komunikasi di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia.

d. Verifikasi data (Kesimpulan)

Merupakan penarikan kesimpulan berupa interpretasi yakni menemukan makna data yang telah disajikan. Antara display data dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas analisis data yang ada. Selanjutnya data yang telah dianalisis dan dijelaskan serta dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendeskripsikan fakta yang ada di lapangan. Setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapat keabsahan data

dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapatkan di lapangan. Penarikan kesimpulan akan menjawab rumusan permasalahan yang telah dirangkum untuk menemukan temuan baru. Berdasarkan identifikasi permasalahan kekerasan komunikasi di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia. Peneliti menggali informasi yang relevan dengan permasalahan tersebut, Kemudian menganalisa data berdasarkan relevansi yang ada sehingga dapat ditarik kesimpulan tentang bagaimana kekerasan komunikasi di kanal Youtube Mobile Legends Professional League Indonesia.

7. Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan agar data yang diperoleh ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan. Keabsahan data adalah langkah penting dalam penelitian. Keabsahan data berkaitan dengan interpretasi dan temuan. Setelah data dalam kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia terkumpul maka dilakukan dengan pengujian keabsahan data dengan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan gabungan data yang diambil dari berbagai sumber seperti data visual, foto, video (Sugiyono, 2015:83). Dalam penelitian ini akan dilakukan uji keabsahan data dengan penggabungan data dari teknik pengumpulan data. Data tersebut dibandingkan, dicari persamaan dan perbedaan kemudian ditarik makna yang terkandung.