

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat, terutama sejak munculnya internet yang kini telah menjadi elemen penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Internet telah membuka jalan bagi transformasi besar dalam cara manusia berkomunikasi, berinteraksi, hingga mengakses berbagai informasi. Salah satu wujud dari kemajuan ini adalah teknologi media yang terus berkembang pesat dan memfasilitasi komunikasi secara lebih cepat, mudah, dan efisien. Di antara beragam bentuk media yang ada, kehadiran new media menjadi fenomena paling dominan dalam keseharian masyarakat. Platform seperti YouTube, Instagram, dan Facebook kini menjadi media yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang berpengaruh besar terhadap pola pikir dan perilaku pengguna.

Media sosial sendiri menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan digital masa kini, dan telah merevolusi cara manusia membangun relasi serta berbagi informasi. Sebagai hasil dari evolusi teknologi internet, media sosial hadir membawa perubahan besar dalam pemenuhan kebutuhan komunikasi manusia, terutama dalam menjangkau individu yang secara geografis sulit diakses. Media sosial yang juga sering disebut jejaring sosial memiliki ragam jenis dan fitur

yang dirancang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pengguna. Saat ini, platform seperti Facebook, Twitter, YouTube, Instagram, hingga Tumblr telah menjadi sarana populer dalam berinteraksi, mengekspresikan diri, hingga menyebarkan informasi dengan jangkauan yang luas dan instan. YouTube merupakan salah satu platform media sosial dengan jumlah pengguna yang sangat besar. Sebagai situs berbagi video berbasis web, YouTube telah menjadi fenomena di kalangan masyarakat luas. Popularitasnya dibuktikan oleh data dari Datareportal.com yang menunjukkan tingginya tingkat penggunaan platform ini oleh masyarakat :

“Pada tahun 2025, YouTube tetap menjadi salah satu platform media sosial paling dominan secara global dengan total pengguna mencapai sekitar 2,7 miliar. Di Indonesia, antusiasme terhadap konten video digital terus meningkat, tercermin dari jumlah pengguna yang melonjak menjadi sekitar 143 juta orang per Februari 2025. Posisi ini menempatkan Indonesia sebagai negara dengan pengguna YouTube terbanyak ketiga di dunia, sekaligus menandakan tingginya ketergantungan masyarakat terhadap media visual untuk kebutuhan hiburan, informasi, dan edukasi.

Pada Februari 2025, India memimpin sebagai negara dengan jumlah pengguna YouTube terbanyak, mencapai 491 juta, diikuti oleh Amerika Serikat dengan sekitar 253 juta, dan Brazil di posisi ketiga dengan 144 juta pengguna. Indonesia berada di posisi ke-4

dengan 143 juta pengguna aktif. Negara-negara lain dengan jumlah signifikan adalah Mexico (83,6 juta), Jepang (78,7 juta), dan Jerman (65,5 juta).<sup>1</sup>

Youtube memberikan kemudahan bagi pengguna nya dengan bias mengunggah, menonton, serta membagikan berbagai jenis video yang tersedia di platform tersebut. Fungsi YouTube pun berkembang pesat, bukan untuk hiburan, tetapi juga untuk mencari informasi dan media penyebaran berita terkini. Masyarakat dari berbagai kalangan memanfaatkan YouTube untuk beragam kepentingan, bisa mengakses berita, mencari pengetahuan, hingga menikmati konten hiburan seperti film, musik, dan vlog. Hal ini menjadikan YouTube sebagai media yang sangat relevan dan lekat dalam kehidupan digital masyarakat modern.

Platform ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mencari serta menonton video secara langsung. Popularitas YouTube tidak hanya terbatas pada remaja, tetapi telah meluas hingga mencakup semua rentang usia. Keberadaannya sebagai media berbagi informasi menjadikan YouTube sebagai instrumen penting dalam perkembangan era digital, terutama dalam menyebarkan berbagai pengetahuan dan pandangan secara cepat dan luas.

---

<sup>1</sup> DataReportal. (2025, Februari). *Digital 2025: Indonesia*. We Are Social & Meltwater. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>. (diakses 26 februari 2025).

Namun demikian, keberadaan YouTube bagaikan dua sisi mata uang yang bisa memberikan manfaat maupun dampak negatif. Di satu sisi, platform ini mampu meningkatkan literasi digital dan menjadi sarana edukatif yang dapat memperluas wawasan masyarakat. Di sisi lain, jika tidak disertai dengan pengawasan dan kontrol yang tepat, YouTube juga berpotensi menampilkan konten yang tidak layak dan dapat memengaruhi moral serta perilaku penontonnya secara negatif. Konten-konten yang tidak mendidik dan konsumtif jika dikonsumsi secara berlebihan tanpa filter, dapat membawa dampak buruk terutama pada generasi muda.

Anak-anak menjadi salah satu kelompok pengguna yang paling aktif mengakses YouTube. Sejumlah studi menyebutkan bahwa YouTube bisa memberikan manfaat dalam proses pembelajaran anak, khususnya dalam memperkenalkan hal-hal baru secara visual dan menarik. Akan tetapi, risiko tetap ada jika anak-anak mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Ketika konten tersebut mengandung unsur kekerasan, bahasa kasar, atau nilai-nilai negatif lainnya, maka bukan tidak mungkin hal ini akan berdampak langsung pada perkembangan sikap dan perilaku anak.

Salah satu perubahan sikap yang mulai sering terlihat pada anak-anak hingga remaja adalah meningkatnya penggunaan bahasa kasar atau kekerasan verbal. Fenomena ini banyak dipengaruhi oleh konten dewasa yang tersebar luas dan mudah diakses melalui YouTube,

termasuk video game online seperti Mobile Legends yang sangat digemari oleh anak-anak Indonesia. Dalam mencari hiburan atau mempelajari strategi bermain, mereka cenderung memilih konten dari kreator favorit tanpa mempertimbangkan muatan nilai di dalamnya. Fanatisme terhadap seorang YouTuber bisa membuat mereka meniru ucapan dan tindakan yang ditampilkan dalam video, tanpa memahami dampak jangka panjang dari perilaku yang mereka adopsi.

Saat ini, permainan digital atau game telah bertransformasi menjadi bagian dari budaya populer yang melekat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, terutama di kalangan anak-anak hingga remaja. Game bukan lagi sekadar hiburan semata, melainkan telah menjadi kebutuhan rutin yang tak terpisahkan dari aktivitas generasi muda. Dalam keseharian mereka, bermain game menjadi sarana untuk melepas penat, berinteraksi sosial secara daring, hingga menunjukkan eksistensi diri dalam komunitas virtual.

Menurut Henry, game merupakan bentuk permainan yang dijalankan melalui perangkat elektronik seperti komputer dan ponsel pintar. Perkembangan teknologi digital yang pesat menjadikan game semakin mudah diakses dan dimainkan. Kini, cukup dengan memiliki smartphone, seseorang sudah bisa menjelajahi berbagai jenis permainan digital yang tersedia melalui beragam aplikasi. Ketersediaan perangkat yang terjangkau dan jaringan internet yang luas menjadikan game sebagai aktivitas yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja oleh

hampir seluruh lapisan masyarakat.<sup>2</sup>

Secara umum, masyarakat kerap mengategorikan game online sebagai salah satu jenis permainan. Namun, hal ini berbeda dengan pandangan dari Andrew Rollings dan Ernest Adams, game online sebetulnya bukan diklasifikasikan sebagai sebuah genre, melainkan sebagai bentuk teknologi interaktif. Teknologi ini memungkinkan para pemain dari berbagai lokasi untuk saling terhubung dan bermain secara simultan dalam waktu nyata. Dengan kata lain, game online berperan sebagai sistem yang mengintegrasikan pengalaman bermain secara kolektif, dinamis, dan responsif lebih dari sekadar pola permainan yang statis. Inovasi ini memperkuat posisi game online sebagai media hiburan interaktif yang terus berkembang.<sup>3</sup>

Di Indonesia, pertumbuhan industri game online berkembang sangat pesat dan signifikan. Hal ini terlihat dari laporan Esports Premier League (IESPL) 2019 pada Divisi Mobile Legends, yang menyebutkan bahwa Indonesia berada di posisi ke-12 dalam pasar game dunia dengan lebih dari 62 juta pemain aktif.

---

<sup>2</sup> Samuel Henry (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia

<sup>3</sup> Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders.

Selain itu, data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa 57,13% pengguna internet memanfaatkan koneksi mereka untuk bermain game online. Popularitas ini menunjukkan bahwa game tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sebagai ajang kompetisi dan sarana interaksi digital. Jenis-jenis game yang populer mencakup Genshin Impact, PUBG Mobile, Dota 2, Valorant, CS:GO, hingga Mobile Legends.<sup>4</sup>

Mobile Legends, salah satu game bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), merupakan contoh permainan online yang sangat digemari di Indonesia. Data dari Play Store, lebih dari 100 juta kali telah di unduh dan sekarang berada peringkat ketiga dalam kategori game terpopuler. Popularitas Mobile Legends di kalangan remaja hingga dewasa didorong oleh berbagai faktor, mulai dari kualitas gameplay yang menarik, antarmuka yang intuitif, hingga sistem kontrol joystick virtual yang memudahkan pemain dalam mengoperasikan karakter. Game ini juga menyediakan fitur bantuan bagi pemula serta fleksibilitas bagi pemain profesional untuk menyesuaikan pengaturan permainan sesuai dengan gaya bermain mereka.

---

<sup>4</sup> Kemenparekraf (2021). Atlet Esport Indonesia yang Berkiprah di Luar Negeri. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Atlet-Esport-Indonesia-yang-Berkiprah-di-Luar-Negeri>, diakses 25 November 2023

Salah satu permainan daring yaitu MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang paling merajai pasar game di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang. Daya tarik Mobile Legends di kalangan remaja hingga dewasa tidak hanya terletak pada alur permainan yang menarik, tetapi juga pada kemudahan kontrol, seperti penggunaan joystick virtual di sisi kiri layar dan tombol skill di sisi kanan. Selain itu, tersedia berbagai fitur bantu yang dirancang khusus untuk pemula, yang dapat dinonaktifkan jika digunakan oleh pemain yang telah berpengalaman. Fitur-fitur tersebut membuat Mobile Legends menjadi game yang ramah bagi semua level pemain.

Namun, di balik popularitasnya yang luar biasa, Mobile Legends juga menyimpan fenomena negatif yang cukup mengkhawatirkan, yakni trash talking. Istilah ini merujuk pada bentuk komunikasi agresif yang menggunakan bahasa kasar, hinaan, atau ungkapan provokatif. Trash talking menjadi salah satu wujud agresivitas verbal yang sering dijumpai di kalangan pemain, terutama remaja. Aksi ini kerap kali dilakukan sebagai bentuk arogansi, ejekan, maupun upaya memancing emosi lawan. Dalam konteks etika digital, perilaku semacam ini masuk ke dalam kategori toxic behavior, karena jelas-jelas bertentangan dengan norma sosial serta merusak suasana bermain yang seharusnya menyenangkan dan sportif.

Fenomena trash talking di ranah game online semakin hari semakin marak, terutama di Indonesia. Dan tidak dilakukan oleh orang

dewasa saja, anak-anak pun juga meniru kebiasaan jelek tersebut dari lingkungan bermain mereka di dunia digital. Hal ini sulit dihindari karena banyak pemain melakukan trash talking secara terang-terangan dengan tidak memperhatikan etika, umur, atau dampak psikologis terhadap pemain lainnya. Kurangnya edukasi mengenai etika berkomunikasi dalam ruang digital serta lemahnya kontrol terhadap isi konten membuat trash talking semakin membudaya dalam komunitas gamer.

Menurut Mustofa, meskipun tidak ada definisi baku mengenai istilah toxic, secara umum istilah ini mengacu pada tindakan yang secara sengaja merusak kenyamanan orang lain.<sup>5</sup> Dalam konteks permainan daring, toxic berasal dari kata “toxic” dalam bahasa Inggris yaitu racun, dan digunakan untuk menyebut pemain yang mengganggu alur permainan serta merugikan tim maupun lawan. Bentuk toxic behavior ini sangat beragam, mulai dari tindakan seperti AFK (Away From Keyboard), feeder, memilih karakter sembarangan, sering mati tanpa kontribusi, kill steal, enggan bekerja sama, hingga menggunakan kata-kata kasar. Trash talking termasuk dalam kategori ini karena dampaknya yang signifikan dalam menciptakan atmosfer negatif di dalam permainan.

---

<sup>5</sup> Mustofa, A. (2021). *Toxic Behavior dalam Game Online: Studi Perilaku Pemain di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.

Pada tahun 2021, popularitas YouTube di Indonesia semakin meningkat secara signifikan, seiring dengan bertumbuhnya jumlah kreator konten dari berbagai kalangan. Banyak individu yang melihat peluang besar dalam menjadi konten kreator YouTube atau yang lebih dikenal sebagai YouTuber karena kemudahan akses dan minimnya modal awal yang dibutuhkan. Hanya dengan menggunakan smartphone, seseorang sudah dapat merekam, mengedit, dan mengunggah video untuk dinikmati jutaan pengguna lainnya. Ragam konten yang ditawarkan pun banyak, mulai dari video keseharian atau disebut vlog, video tutorial, video prank, hingga konten gaming yang memiliki basis penonton sangat besar.

YouTube juga menyediakan berbagai fitur menarik yang mendukung interaksi langsung antara kreator dan audiens, yaitu fitur Live Streaming. Dan awalnya hanya bisa digunakan oleh mitra resmi YouTube, namun sejak tahun 2017, fitur tersebut mulai tersedia secara umum. YouTube juga menghadirkan Live Chat yang memungkinkan para penonton untuk memberikan komentar secara langsung saat siaran berlangsung. Mereka yang rutin memanfaatkan fitur ini dikenal sebagai streamer, yakni kreator konten yang menyiarkan aktivitas mereka secara langsung kepada penonton.

Salah satu streamer sekaligus YouTuber yang cukup mencuri perhatian di dunia konten gaming adalah Panjaitan Dana, pemilik kanal YouTube "Top Global Miya". Hingga tahun 2025, kanal ini telah

memiliki lebih dari 3,1 juta pelanggan setia. Sekitar 80% konten dalam kanal ini berfokus pada permainan Mobile Legends, sebuah game MOBA yang hingga kini tetap populer di Indonesia. Panjaitan Dana dikenal memiliki gaya bermain yang unik dan ekspresif, terutama saat melakukan live streaming maupun saat membuat konten permainan. Gaya penyampiannya yang intens kerap menjadi sorotan.

Ciri khas dari Panjaitan Dana yang paling menonjol adalah ekspresi emosionalnya yang meledak-ledak ketika bermain sering kali terlihat marah, bahkan sampai membanting kursi saat sedang bermain. Selain itu, trash talking menjadi elemen lain yang melekat kuat dalam setiap kontennya. Ia dikenal sering berbicara kasar, suka maki, serta umpatan, untuk ke rekan satu tim nya dan juga lawan mainnya saat sedang melakukan live stream. Meski gaya ini menuai pro dan kontra, hal tersebut justru menjadi daya tarik tersendiri bagi sebagian besar pengikutnya yang menikmati konten dengan nuansa emosional dan penuh tensi.

Selain aktif sebagai pemain game, popularitas Panjaitan Dana yang terus meningkat membuatnya dilirik dan akhirnya direkrut sebagai talent oleh salah satu tim Esport ternama di Indonesia, yaitu Geng Kapak (GPX). Sejak saat itu, ia kerap tampil dalam berbagai konten di kanal YouTube Geng Kapak maupun di channel pribadinya, Top Global Miya. Dalam sejumlah video maupun sesi live streaming, ia juga membagikan berbagai tips dan trik bermain Mobile Legends.

Menariknya, cara penyampaian tersebut disertai dengan gaya yang sangat ekspresif—seringkali melibatkan kemarahan, kata-kata kasar, bahkan tindakan ekstrem seperti membanting kursi.



Gambar 1.1 Pascol masuk GPX (Sumber : Donkey Barbar)

Gaya komunikasi yang unik dan kontroversial ini yang dicari peneliti untuk mengkaji lebih lanjut lagi dalam bentuk studi berjudul: “Trash Talking pada konten Game Online Mobile Legends (Analisis Isi Transkrip Video pada akun Youtube Top Global Miya)”. Peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar kemunculan Trash Talking dalam konten Game Online Mobile Legends pada akun youtube Top Global Miya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk, kategori, kecenderungan, dan seberapa besar frekuensi kemunculan trash talking dalam konten game Mobile Legends pada akun YouTube Top Global Miya?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar frekuensi kemunculan trash talking serta mendeskripsikan bentuk dan kategori trash talking dalam konten game Mobile Legends pada akun YouTube Top Global Miya.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas pemahaman dinamika komunikasi dalam dunia game online, khususnya dalam konteks Mobile Legends.

Dengan mengkaji fenomena trash talking, penelitian ini dapat memberikan pandangan baru tentang bagaimana interaksi antara pemain dan penonton tercipta dalam platform digital seperti YouTube.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa informasi yang bernilai bagi perkembangan media digital dan memperluas wawasan pembaca tentang fenomena trash talking yang muncul dalam video permainan Mobile Legends pada akun YouTube Top Global Miya, sehingga pembaca dapat memahami karakteristik, bentuk, dan implikasi dari gaya komunikasi tersebut secara lebih mendalam.

