

**UMPATAN GAMER MOBILE LEGEND DI MEDIA SOSIAL YOUTUBE
(Kajian Interaksionisme Simbolik pada akun YouTuber @Top Global Miya)**

SKRIPSI

Program Sarjana (S-1)

Jurusan Sosiologi



Oleh:

M.Syamsuddin

NIM. 2006026065

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024**

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang

Di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengoreksi, dan memperbaiki sebagaimana mestinya, kami menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : M.Syamsuddin

NIM : 2006026065

Jurusan : Sosiologi

Judul Skripsi : Umpatan Gamer Mobile Legend Di Media Sosial YouTube (Kajian Interaksionisme Simbolik Pada Akun YouTuber @Top Global Miya)

Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera diujikan. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamua 'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 10 Desember 2024

Pembimbing,



Akhriyadi Sofian, M. A
NIP. 197910222023211004

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGESAHAN SKRIPSI

UMPATAN GAMER MOBILE LEGEND DI MEDIA SOSIAL YOUTUBE (KAJIAN
INTERAKSIONISME SIMBOLIK PADA AKUN YOUTUBER @TOP GLOBAL MIYA)

Disusun Oleh:

M.Syamsuddin

NIM. 2006026065

Telah dipertahankan di dewan penguji skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN
Walisongo Semarang pada tanggal 19 Desember 2024 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji



Akhriyadi Sofian, M.A
NIP. 1979110222023211004

Pembimbing

Akhriyadi Sofian, M.A
NIP. 1979110222023211004

Sekretaris Sidang/Penguji

Prof. Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth, M.Hum
NIP. 196201071999032000

Penguji Utama 1

Nur Hasyim, M.A
2023037303

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini, saya M. Syamsuddin menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul *"Umpatan Gamer Mobile Legend Di Media Sosial YouTube (Kajian Interaksionisme Simbolik Pada Akun YouTuber @Top Global Miya)"* merupakan hasil karya penulis saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya pihak lain yang diajukan guna memperoleh gelar kesarjanaan di UIN Walisongo Semarang ataupun di lembaga pendidikan tinggi lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 10 Desember 2024

Yang menyatakan



M.Syamsuddin

NIM. 2006026065

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Umpatan Gamer Mobile Legend Di Media Sosial YouTube (Kajian Interaksionisme Simbolik Pada Akun YouTuber @Top Global Miya)”** tanpa suatu kendala apapun. Tak lupa penulis panjatkan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang sangat kita nantikan syafa'atnya di hari kiamat nanti. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat dicapai dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan yang baik ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang
2. Prof. Dr. H. Imam Yahya, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
3. Naili Ni'matul Illiyun, M.A., selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang dan sekaligus wali dosen penulis yang telah memberikan dukungan serta arahan kepada penulis selama menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang
4. Akhriyadi Sofian, M.A., selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah berkenan dan bersedia untuk meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen, tenaga pengajar dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang yang telah mendidik, memberikan ilmu, dan pengalaman serta membantu penulis selama proses penyusunan skripsi.
6. Terkhusus untuk kedua orang tua penulis, Bapak Muchyiddin dan Ibu Sulati yang senantiasa memberikan cinta, doa, dan dukungan yang tiada henti. Penulis

sangat bersyukur atas semua pengorbanan, kesabaran, dan motivasi yang diberikan oleh Ayah dan Ibu, yang menjadi sumber semangat utama dalam perjalanan pendidikan ini.

7. Kakak Ika Andriani yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis.
8. Teman-teman kuliah, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tulus atas kebersamaan, dukungan dan semangat yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Kehadiran kalian tidak hanya memberikan bantuan akademis, tetapi juga menjadi sumber motivasi dan penguat di saat-saat sulit.
9. Pihak akun YouTube Top Global Miya, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan anda untuk berbagi informasi dan data yang sangat penting bagi penelitian ini dan sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
10. Subcsriber dari akun YouTube Top Global Miya terkhusus 4 informan yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan data yang sangat membantu dalam penelitian ini. Partisipasi dan pandangan yang diberikan menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berjasa. Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik. Penulis berharap karya ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

Semarang, 10 Desember 2024

Yang menyatakan



M.Syamsuddin

NIM. 2006026065

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya, Bapak Muchyiddin dan Ibu Sulati yang selalu menjadi cahaya dalam setiap langkah hidup saya. Terima kasih atas kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas yang selalu menjadi kekuatan terbesar dalam hidup saya. Kalian adalah sumber kekuatan, inspirasi, dan semangat terbesar dalam perjalanan ini. Skripsi ini adalah wujud kecil dari rasa syukur dan bakti saya untuk kalian. Semoga karya ini dapat menjadi kebanggaan dan memberikan sedikit balasan atas segala cinta kasih kalian yang tak ternilai.

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

MOTTO

"Janganlah engkau mengucapkan perkataan yang engkau sendiri tak suka mendengarnya jika orang lain mengucapkannya kepadamu."

- Ali bin Abi Thalib

ABSTRAK

Umpatan merupakan bentuk ekspresi verbal berupa cacian yang bertujuan untuk menghina orang lain. Sekarang ini, penggunaan umpatan atau kekerasan verbal dalam video YouTube mulai dianggap wajar. Banyak kreator konten game menggunakannya sebagai bagian dari komunikasi sekaligus menjadi ciri khas yang membedakan mereka dari kreator lainnya. Salah satunya adalah Top Global Miya merupakan gamer dengan jutaan subscriber yang dikenal dengan nama Pascol. Ia sering menghibur penontonnya melalui aksi dan permainan menarik nya. Salah satu game yang ia mainkan adalah Mobile Legend. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana bentuk umpatan serta makna dan dampak umpatan dari gamer Mobile Legend di media sosial YouTube.

Penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan netnografi. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan juga data skunder. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik snowball sampling yaitu pemilik akun YouTube Top Global Miya dan juga subscriber atau viewer dari *channel* Top Global Miya. Analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teori yang digunakan untuk mengkaji penelitian ini yaitu Teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa umpatan yang digunakan oleh Top Global Miya dalam media sosial YouTube terdapat tiga bentuk umpatan, pertama umpatan kata hewan, berupa makian dengan ucapan seperti anjing, babi dan bangsat. Kedua umpatan berbau seks, berupa makian dengan ucapan seperti bujanginam, tailaso dan pantek. Ketiga umpatan dengan kata sifat, penyebutan umpatan ini berupa ucapan seperti goblok, tolol dan jancok. Kemudian konteks dalam penggunaan umpatan terdapat beberapa macam pertama, kalah bermain game, pada kondisi ini umpatan terjadi ketika mendapatkan tim yang dirasa tidak kompeten. Kedua, berkomunikasi dengan sesama tim, umpatan dalam konteks ini muncul apabila Top Global Miya bermain dengan teman yang sudah paham dengan karakter dirinya dan ketika bermain dengan orang baru maka ia akan menyesuaikan cara berkomunikasi nya. Ketiga, menanggapi komentar penonton. Kemudian makna umpatan. Pertama, ekspresi emosi, kedua komunikasi sesama tim dan ketiga daya tarik terhadap penonton. Dari penggunaan umpatan pada konten Top Global Miya terdapat dampak terhadap audiens yang menonton kontennya seperti normalisasi bahasa kasar kemudian mempengaruhi gaya bahasa yang di mana kebanyakan subscriber terpengaruh dan mereka gunakan dalam candaan terhadap teman tongkrongan. Selain itu beberapa narasumber juga tidak mempermasalahkan kontennya karena mereka menganggap hal tersebut bagian dari hiburan yang ditampilkan oleh Top Global Miya di dalam konten YouTube.

Kata kunci: Umpatan, Gamer, Mobile Legend, Media sosial, YouTube

ABSTRACT

Swearing is a form of verbal expression that aims to insult others. Nowadays, the use of swearing or verbal violence in YouTube videos is considered normal. Many game content creators use it as a part of communication as well as a characteristic that distinguishes them from other creators. One of them is Top Global Miya, a gamer with millions of subscribers known as Pascol. He often entertains his audience through his interesting actions and games. One of the games he plays is Mobile Legend. The purpose of this study is to explain how the form of swearing as well as the meaning and impact of swearing from Mobile Legend gamers on YouTube social media.

This research is a qualitative research method with a netnography approach. The data sources in this study used primary data and secondary data. Data collection techniques using observation, semi-structured interviews and documentation. Informants in this study were taken using snowball sampling technique, namely the owner of the Top Global Miya YouTube account and also subscribers or viewers of the Top Global Miya channel. Data analysis in this study uses data reduction, data presentation and conclusion drawing. The theory used to examine this research is the Theory of Symbolic Interactionism proposed by George Herbert Mead.

The results of this study show that the swearing used by Top Global Miya on YouTube social media has three forms of swearing, the first is animal words, in the form of swearing with words such as dog, pig and bitch. Second, sexual swearing, in the form of swearing with words such as bujanginam, tailaso and pantek. Third, swearing with adjectives, the mention of this swear word is in the form of words like goblok, tolol and asshole. Then the context in the use of swearing there are several kinds first, losing playing games, in this condition swearing occurs when getting a team that is considered incompetent. Second, communicating with fellow teams, swearing in this context appears when Top Global Miya plays with friends who already understand her character and when playing with new people then she will adjust her way of communicating. Third, responding to audience comments. Then the meaning of swearing. First, expression of emotion, second communication among teams and third attraction to the audience. From the use of swearing in Miya's Top Global content, there is an impact on the audience who watches the content such as normalizing coarse language and then influencing the language style where most subscribers are affected and they use it in jokes with friends. In addition, some interviewees also do not mind the content because they consider it part of the entertainment displayed by Top Global Miya in YouTube content.

Keywords: Swearing, Gamers, Mobile Legend, Social Media, YouTube

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	1
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kajian Pustaka.....	6
F. Kerangka Teori	11
G. Metode Penelitian.....	17
H. Sistematika Penulisan Laporan	23
BAB II UMPATAN, GAME MOBILE LEGEND, MEDIA SOSIAL YOUTUBE DAN TEORI INTERAKSIONISME SIMBOLIK GEORGE HERBERT MEAD.....	25
A. Umpatan, Game Mobile Legend dan Media Sosial YouTube.....	25
1. Umpatan	25
2. Game Mobile Legend	31
3. Media Sosial YouTube	32
4. Umpatan Dalam Perspektif Islam.....	37
B. Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead	39

1. Konsep Interaksionisme Simbolik	39
2. Asumsi Dasar Teori Interaksionisme Simbolik	40
3. Konsep Kunci Teori Interaksionisme Simbolik	41
BAB III GAMBARAN <i>CHANNEL</i> YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA	45
A. Profil Top Global Miya	45
1. Top Global Miya.....	45
2. Perjalanan Karir Top Global Miya	45
B. <i>Channel</i> YouTube Top Global Miya.....	47
1. Sejarah <i>Channel</i> Top Global Miya	47
2. Fitur-Fitur <i>Channel</i> YouTube Top Global Miya	49
BAB IV BENTUK UMPATAN YANG DIGUNAKAN OLEH GAMER MOBILE LEGEND KETIKA BERMAIN GAME PADA <i>CHANNEL</i> YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA.....	52
A. Bentuk Umpatan.....	52
1. Umpatan Kata Hewan.....	53
2. Umpatan Berbau Seks.....	57
3. Umpatan Kata Sifat.....	63
B. Konteks Penggunaan Umpatan	66
1. Kalah Bermain Game	66
2. Berkomunikasi Dengan Sesama Tim.....	71
3. Menanggapi Komentar Penonton	75
BAB V MAKNA UMPATAN DAN DAMPAK GAMER MOBILE LEGEND DI MEDIA SOSIAL YOUTUBE PADA <i>CHANNEL</i> TOP GLOBAL MIYA.....	78
A. Makna Umpatan Dalam Konten Video Top Global Miya.....	78
1. Ekspresi Emosi	78
2. Komunikasi Sesama Tim	84
3. Daya Tarik	89
B. Dampak Terhadap Audiens.....	96
1. Gaya Berbahasa.....	96
2. Persepsi Audiens Terhadap Konten Umpatan	104
3. Normalisasi Bahasa Kasar.....	109
BAB VI PENUTUP	115

A. Kesimpulan	115
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN.....	125
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	2

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Konten YouTube Top Global Miya.....	3
Gambar 2: Profil Top Global Miya.....	35
Gambar 3: Profil <i>Channel</i> YouTube Top Global Miya.....	37
Gambar 4: Statistik jumlah subscriber dan <i>viewer chanel</i> Top Global Miya.....	38
Gambar 5: Umpatan kata-kata hewan.....	43
Gambar 6: Umpatan kata-kata hewan.....	44
Gambar 7: Umpatan berbau seks.....	47
Gambar 8: Umpatan berbau seks.....	48
Gambar 9: Umpatan kata-kata sifat.....	52
Gambar 10: Umpatan kata-kata sifat.....	52
Gambar 11: Kalah bermain game Mobile Legend.....	55
Gambar 12: Menanggapi komentar penonton.....	60
Gambar 13: Thumbnail video konten Top Global Miya.....	64
Gambar 14: Umpatan ekspresi emosi.....	64
Gambar 15: Umpatan ekspresi emosi.....	65
Gambar 16: Umpatan ekspresi emosi.....	66
Gambar 17: Komunikasi sesama tim.....	70
Gambar 18: Kolom komentar konten Top Global Miya.....	77
Gambar 19: Kolom komentar konten video Top Global Miya.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehadiran media sosial telah mempermudah masyarakat dalam mencari informasi yang dibutuhkan tanpa batasan. Selain berfungsi sebagai sumber informasi dan hiburan, media baru dan jejaring sosial juga memfasilitasi penyebaran informasi. Informasi yang dapat disebarluaskan melalui infografis, gambar, dan video. Di era sekarang ini nama YouTube menjadi perhatian utama di mata masyarakat. Semenjak adanya YouTube sebagai media baru, tidak sedikit pengguna dan penonton televisi yang beralih, dengan berbagai macam konten video yang ditampilkan membuat YouTube menjadi media yang digemari oleh banyak masyarakat diberbagai kalangan, kemudian dimanfaatkan salah satunya adalah menjadi kreator konten (Reynata, 2022).

Dalam beberapa kasus, sekarang penggunaan kata-kata umpatan dalam konten video YouTube dianggap sebagai sesuatu hal yang wajar (Nugroho & Febriyanti, 2023). Karena pada realitas nya sekarang ini banyak para kreator konten game yang menggunakan umpatan di dalam konten-konten YouTube nya. Yang di mana hal tersebut digunakan sebagai komunikasi serta menjadi sebuah ciri khas yang membedakan dari para kreator konten lainnya, ciri khas tersebut yang mereka gunakan untuk menarik minat para penonton dan menaikkan jumlah subscriber. *Trash talk* (umpatan) merupakan sebuah tindakan yang bertujuan untuk menghina ataupun memprovokasi dengan menggunakan kata-kata verbal seperti cacian yang ditujukan kepada orang lain dan juga sebagai pelampiasan emosi. Hal ini biasa terjadi dalam dunia game yang digunakan sebagai strategi dalam kompetisi ataupun *tournament* untuk menjatuhkan mental lawan agar mereka tidak fokus ketika bermain (Pramudya dkk, 2023).

Gamer yang menggunakan umpatan di dalam konten YouTube salah satunya adalah Top Global Miya. Ia merupakan seorang gamer yang cukup terkenal dikalangan YouTuber gaming dengan jumlah subscriber yang mencapai 3 juta. Selain itu Top Global Miya atau biasa dikenal dengan nama pascal juga

menampilkan tingkah dan permainan yang menghibur para penonton ketika bermain game di *channel* YouTube nya. Salah satu game yang biasa ia jadikan konten atau live streaming adalah Game Mobile Legend yang saat ini masih menjadi favorit dan diminati oleh gamer di Indonesia.

Sebelum terjun ke platform media sosial YouTube, Top Global Miya merupakan seorang streamer di platform media sosial facebook yang melakukan live streaming hanya menampilkan permainan nya ketika bermain game Mobile Legend. Seiring berjalannya waktu kemudian Top Global Miya melakukan improvisasi dalam melakukan live streaming, dengan menggabungkan kegiatan bermain game dan pembawaan mengumpat yang kemudian *viewer* menonton live streaming nya menjadi ramai, dan dari sana ia kemudian banyak dikenal sebagai YouTuber dengan *signature* satu hero yang bernama miya ketika bermain Mobile Legend dan juga ciri khasnya yang selalu marah-marah, membanting barang-barang dan mengumpat.

Kajian mengenai umpatan gamer Mobile Legend di YouTube sudah dilakukan oleh Nugroho dkk (2023). Nugroho dkk (2023) dalam kajian nya mengungkapkan bahwa umpatan dapat digunakan sebagai identitas dalam membuat sebuah konten video game yang di mana hal tersebut bisa mempermudah dalam mencapai popularitas seperti gamer-gamer lain. Persamaan kajian yang di lakukan oleh peneliti saat ini dengan sebelumnya terdapat pada bagian pembahasan yang di mana pada penelitian sebelumnya membahas mengenai umpatan yang terdapat dalam konten game Mobile Legend pada media sosial YouTube. Sedangkan perbedaannya adalah pada penggunaan umpatan yang di mana penelitian sebelumnya mengkaji bagaimana pesan-pesan dan juga makna dari umpatan yang terdapat pada konten YouTube. Sedangkan penelitian saat ini ingin mengkaji bagaimana umpatan menjadi bagian dari komunikasi bagi gamer Mobile Legend di media sosial YouTube dan juga umpatan tersebut di gunakan sebagai daya tarik kepada para penonton.

Penelitian ini akan lebih memfokuskan pada gamer Mobile Legend dengan nama *channel* YouTube Top Global Miya dengan jumlah subscriber 3 juta. Isi konten yang terdapat pada *channel* YouTube tersebut kebanyakan

mengusung tema gaming dan salah satunya adalah game Mobile Legend. Konten game yang diunggah pada *channel* YouTube tersebut memang dikhususkan untuk menghibur, terlihat dari judul-judul kontennya yang banyak menampilkan keseruan dalam bermain game Mobile Legend.

Alasan memilih *channel* YouTube Top Global Miya sebagai fokus kajian, selain mempunyai ciri khas yang mengumpat, YouTuber tersebut juga memiliki strategi dan teknik bermain yang khas, khususnya dalam menggunakan hero Miya hero andalan yang biasa ia gunakan. Ini bisa mencakup cara build item, cara bermain dalam tim, dan cara menghadapi lawan. Selain itu Top Global Miya juga berinteraksi dengan penonton lebih personal atau menarik, seperti melalui live stream yang interaktif, balasan komentar yang sering, atau konten yang melibatkan penonton. Dan juga persona atau karakter yang ditampilkan oleh Top Global Miya dalam videonya sangat khas dan dapat dikenali, baik itu melalui cara berbicara, humor, atau sikap yang ditunjukkan selama bermain.

Gambar 1: Konten video *chanel* Top Global Miya



Sumber: *Channel* Top Global Miya

Gambar 1 merupakan konten video dari seorang gamer dengan nama *chanel* Top Global Miya dengan judul "BARBAR ESPORT VS TUWIR ESPORT UPIL MENGGILA GUYS || CIVIL WAR PART 1" dengan durasi video 31:58 menit, jumlah penonton 3,6 juta yang diupload pada tanggal 18

september 2021 yang memperlihatkan ia sedang bermain game Mobile Legend bersama teman-temannya. Di dalam video tersebut menampilkan penggunaan kata umpatan sepanjang video dengan ucapan seperti "cok, tai, goblok, anjing dengan berulang-ulang. Perkataan tersebut ia ucapkan ketika dalam kondisi mati dan juga ketika teman setim nya melakukan feeder. Dalam konten tersebut terjadi komunikasi antara Top Global Miya dengan tim nya ketika dalam kondisi kalah, komunikasi tersebut menggunakan bahasa umpatan seperti "*Bunuh aja sekalian aku tai*" "*tim goblok anjing mana backup nya tim tai, tim feeder*cok". Perkataan umpatan yang di lakukan oleh Top Global Miya merupakan ekspresi frustrasi dan ketidakpuasan dari dirinya saat bermain bersama teman-temannya. Dan arti dari beberapa istilah yang digunakan oleh Top Global Miya seperti *backup* yang artinya ia ingin dibantu oleh teman-temannya serta *feeder* yang berarti seseorang dalam tim di game tersebut berlangsung selalu menjadi beban terhadap teman-teman satu tim lainnya.

Umpatan yang disampaikan oleh Top Global Miya tersebut merupakan suatu ciri khas yang biasa di gunakan dalam pembawaan komunikasi di dalam konten-konten nya. Fakta sosial yang terjadi memperlihatkan bahwa pembawaan komunikasi dengan umpatan seperti menghina lawan, marah-marah yang di lakukan oleh Top Global Miya lebih disukai oleh penonton, terbukti video tersebut memiliki *view* mencapai jutaan dan juga dalam *coment section* pada konten video tersebut mereka lebih senang ketika melihat seorang kreator konten melakukan umpatan ataupun marah-marah dengan kata-kata berisi cacian yang diucapkan dengan lugas dan jelas secara langsung seolah-olah menjadi bagian dari ekspresi emosi yang kuat dari gamer tersebut. Ironisnya, hal ini malah menjadikan daya tarik tersendiri yang membuat penonton terhibur dengan tingkah laku mereka yang emosional dan cenderung menggunakan kata-kata kasar. Berdasarkan hal tersebut kebanyakan Top Global Miya lebih dominan menggunakan kata-kata umpatan dengan perpaduan tiga bahasa yakni bahasa indonesia, bahasa jawa dan bahasa batak.

Berdasarkan uraian diatas kemudian peneliti tertarik membahas fenomena ini karena peneliti ingin mengkaji bagaimana bentuk umpatan dan

penyebab gamer melakukan umpatan di media sosial YouTube. Serta dari umpatan tersebut kemudian bisa menjadi bagian dari *personal branding* dalam meningkatkan popularitas mereka di media sosial YouTube. Hal tersebut tentunya merupakan sesuatu yang baru karena kebanyakan seorang YouTuber membangun citra mereka dengan penyampaian yang positif contohnya seorang YouTuber game dengan nama *channel* MiawAug ataupun Jess No Limit. Penelitian ini dilakukan di media sosial YouTube karena platform ini masih menjadi platform yang ramai pengguna dan masih diminati oleh banyak orang. Selain itu pada media sosial YouTube juga terdapat banyak jenis konten yang bisa diakses dan ditonton, salah satu konten yang banyak diminati adalah konten game Mobile Legend yang di mana para penggunanya dapat mencari konten-konten dari *channel* gamer Mobile Legend yang mereka sukai dengan mudah, serta mereka dapat berinteraksi dengan gamer-gamer tersebut melalui live streaming.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka tersusunlah rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk umpatan yang digunakan oleh gamer Mobile Legend di media sosial YouTube?
2. Bagaimana makna umpatan gamer Mobile Legend di media sosial YouTube pada akun *channel* Top Global Miya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penulisan skripsi disusun sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk umpatan yang digunakan oleh gamer Mobile Legend di media sosial YouTube
2. Untuk mengetahui makna umpatan gamer Mobile Legend di media sosial YouTube pada akun *channel* Top Global Miya

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- b. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai literatur dan acuan mengenai pembahasan yang serupa.
- c. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai literatur dalam pelaksanaan kajian yang relevan dimasa mendatang.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi informasi yang berguna untuk pembahasan topik yang sama. Serta dapat memberi gambaran bagaimana umpatan di gunakan sebagai bagian komunikasi di dalam dunia game.
- b. Memberikan penjelasan mengenai dampak dari umpatan dalam kehidupan sosial maupun di media sosial.
- c. Memberikan pengetahuan tentang bagaimana umpatan bisa menjadi sebuah personal branding di media sosial YouTube.

E. Kajian Pustaka

1. Umpatan

Kajian mengenai umpatan gamer Mobile Legend sudah dikaji oleh peneliti terdahulu antara lain: Almajid (2019), Cahyadi dkk (2023), Eliastuti dkk (2023), Manullang dkk (2023) Kajian yang dilakukan oleh Almajid (2019) dan Cahyadi dkk (2023) menurutnya umpatan yang dilakukan oleh sesama pemain game muncul akibat dari spontanitas. Hal tersebut bisa mengakibatkan terganggunya jalannya permainan dan juga mengakibatkan kemarahan dari pemain yang tidak terima dengan umpatan-umpatan yang dilontarkan oleh pemain lain. Selain itu penggunaan kata umpatan dari masing-masing pemain juga bermacam-macam, mulai dari kecerdasan, alat kelamin, nama binatang, aktivitas seksual, dan kata umpatan dari bahasa Jawa.

Kemudian kajian yang dilakukan oleh Eliastuti dkk (2023) membahas mengenai umpatan yang terdapat pada konten YouTube Milyhya. Menurutnya umpatan tidak hanya dijadikan sebagai ekspresi dalam kemarahan akan tetapi umpatan juga dapat dijadikan sebagai ekspresi terkejut dan juga sebagai bentuk keakraban terhadap orang lain ataupun terhadap teman satu tim. Kemudian kajian yang dilakukan oleh Manullang dkk (2023) membahas mengenai penggunaan bahasa YouTuber Windah Basudara. Menurutnya penggunaan bahasa umpatan yang terdapat pada konten video YouTube Windah Basudara bisa berdampak terhadap perilaku anak dibawah umur walaupun kata umpatan tersebut diucapkan dengan sengaja ataupun tidak disengaja. Karena pada dasarnya konten game bukan hanya ditonton oleh orang dewasa saja, melainkan juga ditonton oleh anak dibawah umur.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dengan kajian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dalam penelitian ini fokus pada satu akun YouTube spesifik yakni Top Global Miya, yang memberikan pandangan mendalam tentang bagaimana umpatan dikonstruksi, diterima, dan dimaknai dalam komunitas pengikut pada akun tersebut. Selain itu penelitian ini juga menggunakan teori Interaksionisme Simbolik yang belum dijadikan pendekatan utama dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Pada teori interaksionisme simbolik ini memungkinkan analisis mendalam tentang bagaimana simbol dan interaksi sosial membentuk makna umpatan dalam komunitas gamer dan para audiens dari *channel* YouTube Top Global Miya. Selain itu penelitian ini tidak hanya melihat umpatan sebagai ekspresi kemarahan atau keakraban, tetapi juga bagaimana makna umpatan tersebut dipahami dan direproduksi dalam interaksi sosial. Ini memberikan dimensi baru tentang bagaimana umpatan berfungsi sebagai simbol sosial dalam komunitas gamer. Selain itu juga perbedaan dari *channel* YouTube yang dikaji oleh peneliti saat ini adalah dalam mengekspresikan umpatan, yang di mana YouTuber dalam penelitian sebelumnya hanya menampilkan kegiatan bermain game dan juga percakapan saja tanpa visual dari YouTuber nya, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini adalah terdapat visual dan aksi yang ditampilkan

dalam menggunakan umpatan serta properti-properti yang digunakan oleh YouTuber dalam mendukung penggunaan umpatan sehingga hal tersebut menambahkan kesan hiburan dan juga pembeda dari YouTuber lainnya.

2. Media Sosial Youtube

Kajian mengenai Media sosial Youtube telah banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya, antara lain: Wibowo & Farid (2019), Sinaga (2020), Romadhoni & Sugiharto (2023), Ahdiyat (2020). Kajian yang dilakukan oleh Wibowo & Farid (2019) membahas mengenai personal branding Michael Souw untuk meraih audience pada media sosial YouTube. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa *personal branding* yang telah dilakukan oleh Michael Souw dengan cara mengikuti trend yang sedang populer di kalangan gamer. Selain itu ia juga membentuk ciri khas yang berbeda dari YouTuber lainnya dan membuat keunikan disetiap konten agar audien tidak merasa bosan menonton konten video nya. Kemudian kajian yang dilakukan oleh Sinaga (2020) dan bayu dkk (2023) menurutnya media sosial YouTube termasuk kedalam media yang paling efisien untuk dijadikan sebagai promosi agar dapat dikenal lebih luas pada komunitas game online. Di samping itu, media sosial YouTube juga dapat berfungsi sebagai sarana hiburan bagi gamer yang merasa frustrasi setelah bermain game kompetitif.

Kemudian kajian yang dilakukan oleh Romadhoni & Sugiharto (2023) dan Ahdiyat (2020) menurutnya maraknya konten video game di media sosial YouTube sangat berpengaruh terhadap akhlak generasi muda. Pasalnya konten video yang mengandung kata-kata kasar, candaan yang mengandung hal-hal vulgar, menyinggung isu sara, dan lain sebagainya yang ditampilkan oleh pembuat konten tersebut akan ditiru oleh para penonton konten game yang rata-rata berusia remaja. Selain itu dampak yang ditimbulkan dari mengonsumsi konten kekerasan verbal juga bisa menyebabkan seseorang menjadi terbiasa untuk berkomentar dengan menggunakan bahasa kasar di konten dan juga munculnya perilaku agresif dalam bertutur kata.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dengan penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik, yang belum diterapkan secara mendalam dalam penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu lebih berfokus pada aspek personal branding, efisiensi promosi, hiburan, dan dampak moral konten game di YouTube, tetapi tidak pada bagaimana simbol-simbol dan interaksi sosial membentuk makna umpatan dalam komunitas game online. Penelitian ini spesifik pada satu akun youtube Top Global Miya, dan memberikan wawasan mendalam tentang dinamika interaksi dan bagaimana umpatan dimaknai dalam komunitas pengikut akun tersebut.

Penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Wibowo & Farid (2019) dan Romadhoni & Sugiharto (2023) tidak berfokus pada akun YouTube tertentu, melainkan pada fenomena yang lebih umum. Penelitian ini menelaah bagaimana umpatan digunakan dan dimaknai dalam interaksi sosial di platform YouTube. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Sinaga (2020) dan Romadhoni & Sugiharto (2023), lebih banyak membahas efek dari konten game dan penggunaan platform YouTube secara umum, tanpa mendalami dinamika interaksi sosial spesifik di dalam komunitas gamer pada satu akun. Penelitian ini meneliti bagaimana pengikut akun Top Global Miya menerima dan memaknai umpatan, memberikan wawasan tentang dampak spesifik pada komunitas pengikut akun tersebut. Ini memberikan kontribusi baru dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada dampak umum konten game di YouTube terhadap generasi muda.

3. Game Mobile Legend

Kajian mengenai game Mobile Legend sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu antara lain: Arif & Aditya (2022), Wijaya & Paramita (2019), Putri dkk (2021), Ramadhan (2023). Kajian yang dilakukan oleh Arif & Aditya (2022) dan Wijaya & Paramita (2019) dalam penelitian ini membahas mengenai komunikasi yang terjadi antara pemain game Mobile Legend pada fitur chat *in-game*. Menurutnya adanya komunikasi virtual sangat lah mempengaruhi

efektivitas dalam bermain sebuah game, dengan adanya sarana yang disediakan seperti fitur chat, pemain dapat berkomunikasi tanpa harus bertatap muka langsung. Serta adanya fitur tersebut mempermudah pemain dalam mengatur jalannya permainan. Akan tetapi ada juga pemain yang menggunakan fitur chat *in-game* untuk berkomentar kasar sesama pemain, dan tidak jarang juga muncul hinaan ataupun ujaran kebencian yang keluar antar pemain ketika sudah larut dalam permainan game ini.

Kemudian kajian yang dilakukan oleh Putri dkk (2021) dan Ramadhan (2023) membahas mengenai dampak yang ditimbulkan dari game Mobile Legend. Menurutnya terdapat dua faktor yang menjadi penyebab dari kecanduan game online yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor eksternalnya yaitu munculnya keinginan yang kuat untuk mencapai level tertinggi dalam sebuah game. Sementara itu, faktor internalnya meliputi kurangnya pengawasan dari orang tua dan kurangnya hubungan sosial yang baik di lingkungan sekitar. Dampak game mobile legend sangat berpengaruh terhadap perilaku dari pemain yang memainkannya dan lingkungan di sekitarnya. Dampak negatif yang ditimbulkan yaitu dapat menyebabkan kecanduan, jika sudah kecanduan maka biasanya mereka akan menghabiskan waktu bermain gadget hingga lupa waktu kemudian jarang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, kesehatan yang terganggu, sering mengucapkan kata-kata kasar dan juga kecanduan akan bermain game online. Hal tersebut jika dibiarkan akan berdampak buruk untuk masa depannya.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dengan kajian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dalam penelitian sebelumnya oleh Arif & Aditya (2022) dan Wijaya & Paramita (2019) lebih berfokus pada komunikasi dalam fitur chat *in-game*, sedangkan penelitian ini mengalihkan fokus ke interaksi di platform media sosial YouTube, khususnya pada akun Top Global Miya. Ini memperluas cakupan analisis ke luar dari game itu sendiri dan ke dalam bagaimana konten game dikonsumsi dan diproduksi di media sosial. Penelitian ini mengeksplorasi makna sosial dan simbolik dari umpatan dalam konteks komunitas gamer di YouTube. Ini memberikan dimensi baru yang

belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada komunikasi dalam game dan dampak psikologis dari bermain game. Dan juga dalam penelitian ini meneliti bagaimana pengikut akun Top Global Miya menerima dan memaknai umpatan, memberikan wawasan tentang dampak spesifik pada komunitas pengikut akun tersebut. Ini berbeda dengan penelitian sebelumnya oleh Putri dkk (2021) dan Ramadhan (2023) yang lebih berfokus pada dampak kecanduan game dan perilaku pemain dalam kehidupan sehari-hari.

F. Kerangka Teori

1. Definisi Konseptual

a. Umpatan

Trash talk (umpatan) merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. Positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi. Tujuan dari umpatan adalah untuk menekan orang lain sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman secara sengaja. Hal tersebut biasanya dilakukan dalam permainan game dengan tujuan tertentu dan sering kali memberikan pengaruh yang besar dalam sebuah game maupun kompetisi. Umpatan sering kali digunakan sebagai cara untuk melepaskan emosi yang kuat, seperti marah atau frustrasi (Conmy, 2008).

Penggunaan kata umpatan dalam sebuah komunikasi maupun berinteraksi dengan seseorang tentunya merupakan tindakan yang tidak baik. Hal tersebut dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi seseorang walaupun untuk hiburan semata. Tidak hanya itu, tentunya jika seseorang sering kali menggunakan perilaku tersebut dalam kesehariannya dapat membangun sebuah citra yang negatif dimata orang lain (Junita, 2021).

b. Jenis Umpatan

Mengumpat adalah salah satu cara yang sering digunakan untuk mengekspresikan rasa marah. Namun, pada era saat ini mengumpat tidak lagi

diidentikan dengan kemarahan. Berhubungan dengan penggunaannya, apabila diucapkan akan mengandung nilai rasa emosi dengan cara melampiaskan perasaan dalam bentuk ucapan atau ujaran. Menurut Pratama dkk (2024) terdapat beberapa jenis umpatan yang dapat digolongkan dan biasa digunakan untuk pelampiasan emosi yang ditujukan kepada orang lain berikut jenis umpatannya:

1. Umpatan menggunakan kata-kata hewan
2. Umpatan menggunakan bagian tubuh manusia
3. Umpatan menggunakan kata kekerabatan
4. Umpatan menggunakan kata profesi
5. Umpatan menggunakan kata sifat
6. Umpatan menggunakan kata benda
7. Umpatan terhadap keadaan seseorang

c. Faktor Umpatan

Umpatan adalah kata-kata atau ungkapan yang sering digunakan untuk mengekspresikan perasaan negatif seperti marah, frustrasi, atau kecewa. Biasanya, umpatan mengandung konotasi kasar, tidak sopan, atau merendahkan. Umpatan dapat berfungsi sebagai pelepasan emosi yang kuat ketika seseorang merasa tertekan, kesal, atau tidak mampu mengendalikan situasi. Menurut Pujante (2021) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya umpatan.

1. Kekecewaan
2. Terprovokasi orang lain
3. Memprovokasi orang lain
4. Tidak menerima keadaan
5. Menantang pemain lain

2. Game Mobile Legend

Game Mobile Legend merupakan game yang bergenre (MOBA) Multiplayer Online Battle Arena berasal dari China yang dirilis pada tanggal 14 juli 2016, game ini biasa dimainkan pada ponsel Android maupun IOS yang dirilis oleh *developer* bernama Moonton. Game Mobile Legend biasa dimainkan 5-10 orang dalam 1 kali permainan dan tujuan dalam permainan ini adalah untuk

menghancurkan tower musuh, ketika tower utama musuh dihancurkan maka permainan sudah berakhir. Game ini, yang termasuk dalam kategori Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), sangat populer dan pernah menjadi peringkat teratas di Play Store. Seperti kebanyakan game MOBA lainnya, game ini memiliki karakter-karakter yang menjadi favorit para pemain karena kemampuannya yang luar biasa dan kemudahan penggunaannya (Putri, 2024).

Pemain dapat memilih dari berbagai hero (pahlawan) yang masing-masing memiliki keterampilan unik dan peran tertentu, seperti tank, marksman, mage, assassin, fighter, dan support. Setiap hero memiliki empat keterampilan utama yang dapat digunakan dalam pertempuran. Selain itu peta utama dalam Mobile Legend disebut "Land of Dawn" yang memiliki tiga jalur *lanes* yaitu top, middle, dan bottom. Setiap jalur dilindungi oleh *turret* (menara pertahanan) yang harus dihancurkan sebelum mencapai basis lawan. Selain itu, ada juga area hutan *jungle* yang berisi monster netral yang bisa dikalahkan untuk mendapatkan buff atau keuntungan lainnya. Secara keseluruhan, Mobile Legend adalah game yang menggabungkan strategi, kerja sama tim, dan keterampilan individu dalam format yang mudah diakses di perangkat mobile, menjadikannya favorit di kalangan gamer dari berbagai usia dan latar belakang. Mobile Legend juga menggunakan model bisnis free-to-play dengan pembelian dalam aplikasi. Pemain dapat membeli diamond, mata uang premium dalam game, untuk mendapatkan skin hero, emote, dan item kosmetik lainnya. Meski demikian, semua hero dapat diperoleh tanpa mengeluarkan uang melalui permainan reguler (Raharjo, 2024).

3. Media Sosial YouTube

YouTube adalah situs portal video yang sering diakses para pengguna internet, juga mempunyai fitur berbagi video atau video sharing sehingga dapat dilihat oleh siapapun yang mengklik video tersebut. Terdapat didalamnya berbagai macam video seperti tutorial, video musik, berita dan lain-lain. Walaupun penonton tidak mendaftarkan akunnya, mereka tetap juga bisa melihat postingan video pada situs yang sangat sering diakses oleh masyarakat sekarang

ini. Situs berbagi video yang sering diakses masyarakat ini didirikan tiga mantan karyawan PayPal pada tahun 2005, yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Hurley pernah belajar desain di Indiana University of Pennsylvania, sementara Chen dan Karim belajar ilmu komputer di University of Illinois at Urbana Champaign pada 13 November 2006, Google membeli situs tersebut dengan biaya sebesar 1,65 Triliun Dollar. Kantor pusat saat ini berada di San Bruno, California (Andika, 2021).

Dengan mengikuti kemajuan YouTube yang ada di Indonesia saat ini, kita bisa melihat kebanyakan kreator konten didominasi oleh kalangan anak muda dengan konten-konten hiburan seperti konten musik, gaming, infotainment, dan juga komedi. Dari konten-konten tersebut seorang YouTuber biasa membagikan informasi, pengalaman dan kegiatan sehari-hari dengan gaya dan karakteristiknya sendiri. Maka tak jarang, kalangan anak muda hingga anak-anak menganggap YouTuber sebagai figur publik dan panutan mereka dalam beberapa hal (Romadlon, 2022).

YouTube memiliki berbagai jenis video dan kategori yang mencakup berbagai minat dan topik. Berikut adalah beberapa jenis video yang umum dan kategori yang populer di YouTube:

a. Kategori YouTube

- 1) Gaming
- 2) Vlog
- 3) Tutorial
- 4) Review Produk
- 5) Podcast
- 6) Mukbang

b. Fitur-Fitur Youtube

Youtube adalah platform berbagi video yang sangat populer, dan memiliki berbagai fitur yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna baik sebagai penonton maupun sebagai pembuat konten. Berikut adalah beberapa fitur utama YouTube.

- 1) Beranda

- 2) Mencari video
- 3) Mengunggah video
- 4) Live Streaming (Siaran Langsung)
- 5) Mengunduh video
- 6) Berlangganan
- 7) YouTube Short

c. Fungsi Youtube

Media sosial YouTube sebagai platform media sosial memiliki beberapa fungsi utama yang memungkinkan pengguna untuk berbagi, menemukan, dan berinteraksi dengan konten video (Munif, 2023). Berikut adalah fungsi-fungsi media sosial YouTube:

1. Penyebaran informasi dan edukasi, media sosial YouTube menjadi sumber informasi dan edukasi yang luas, di mana pengguna bisa menemukan video tentang hampir segala topik.
2. Membangun komunitas, dalam media sosial YouTube berfungsi sebagai platform untuk membangun komunitas dan dukungan sosial, di mana orang-orang dengan minat yang sama bisa berkumpul dan membentuk komunitas yang saling mendukung dan berbagi pengalaman.
3. Promosi, YouTube merupakan platform yang efektif untuk promosi produk, layanan, atau brand sehingga lebih mudah untuk dijangkau oleh orang lain.
4. Konten kreatif dan hiburan, YouTube merupakan platform yang kaya akan konten kreatif dan hiburan, mulai dari video musik hingga sketsa komedi, parodi, dan film pendek. Sehingga pengguna yang ingin membagikan konten dapat mengekspresikan diri mereka secara kreatif melalui video dan berbagi karya mereka dengan dunia.

4. Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead

a) Asumsi Teori

Asumsi dasar teori interaksionisme simbolik adalah bahwa interaksi terjadi melalui pertukaran pemikiran dan makna yang membentuk karakter masyarakat. Dalam proses interaksi, individu *self* dan masyarakat *society* berperan sebagai aktor yang saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan. Tindakan individu merupakan hasil dari reaksi internal dan eksternal atau dari dinamika sosial antara diri dan masyarakat. Ciri khas interaksionisme simbolik adalah hubungan antarindividu dalam masyarakat yang terjadi melalui komunikasi di mana simbol-simbol yang mereka ciptakan digunakan untuk berkomunikasi. Interaksionisme simbolik juga dapat diartikan melalui gerakan tubuh seperti suara, gerakan fisik, isyarat, dan ekspresi yang semuanya memiliki makna tersendiri (Arbangi & Umiarso, 2022).

b) Konsep Kunci

Mead dengan mengajukan konsep tentang *Mind* (pikiran), *The Self* (diri) dan *Society* (masyarakat). Tiga konsep itu dan hubungan di antara ketiganya merupakan inti pemikiran Mead, sekaligus *key words* dalam teori Interaksionisme simbolis (Suharso, 2015).

a. Pikiran (*Mind*)

Merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna sosial yang sama dimana masing-masing individu harus memperluas wawasan atau pemahaman mereka melalui interaksi dengan individu lainnya.

b. Diri (*Self*)

George Herbert Mead pada konteks tentang diri memiliki pandangan bahwa diri (*self*) terletak pada konsep pengambilan peran orang lain, konsep ini mengacu pada interaksi sosial yang di dalamnya diri sang aktor mengambil dan bertindak dengan peran sosial tertentu. Diri sang aktor dalam pandangan Mead terbentuk melalui proses pemahaman dan penafsiran simbol yang muncul dari tindakan diri sang aktor sendiri.

c. Masyarakat (*Society*)

Merupakan jejaring hubungan sosial yang dibuat, dibangun, dan dibentuk oleh setiap individu di tengah masyarakat. Setiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih dengan sengaja dan secara sukarela yang pada akhirnya membawa mereka dalam proses pengambilan peran dalam masyarakat.

Mead juga tidak terlepas dari konsepnya yang membahas mengenai dua aspek dalam diri manusia, yaitu (I) dan (Me), di mana (I) mengacu pada diri sendiri sebagai subyek dan (Me) mengacu pada diri sebagai objek. (I) adalah bagian dari diri yang bersifat spontan dan tidak terpikirkan yang merespon situasi tanpa adanya pertimbangan. Dan sebaliknya ketika ada pertimbangan atau pemikiran dalam aksi ataupun reaksinya, maka (I) berubah menjadi (Me) (William Saputra, 2018).

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *field research* dengan media sosial YouTube sebagai lapangan penelitian dan memanfaatkan platform digital tersebut sebagai sumber data utama dan ruang untuk mengamati fenomena sosial yang terjadi secara virtual. Kemudian metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan Netnografi, yang mempelajari dan memahami kehidupan atau budaya yang ada di internet atau media sosial. Kozinets (2020) mendefinisikan Netnografi merupakan suatu bentuk penelitian kualitatif yang berupaya memahami pengalaman budaya yang mencakup dan tercermin dalam sistem jejak online. Jejak online tersebut dapat berupa tekstual, grafis, fotografi dan juga audiovisual (Eriyanto, 2021).

Pendekatan Netnografi dalam penelitian ini berusaha untuk menjelaskan tentang bagaimana konten umpatan pada gamer Mobile Legend di *channel* YouTube Top Global Miya serta peran YouTube dalam proses media making. Pendekatan Netnografi menyediakan kemampuan untuk mengungkap fenomena sosial yang dipahami dengan pengalaman baru interaksi peneliti dari tempat serta waktu tertentu. Pendekatan Netnografi bertujuan untuk mengkaji bentuk dan

fungsi bahasa yang ada dalam budaya serta digunakan oleh individu untuk berkomunikasi di dalamnya. Berdasarkan tahapan penelitian menurut Kozinets (2020) yaitu perencanaan (*planning*), tahap masuk (*entree*), pengumpulan data (*data collection*), interpretasi data (*interpretation*), presentasi penelitian (*presentation*)

Pertama, perencanaan penelitian (*planning*), peneliti mengawali perencanaan dengan menentukan gamer Mobile Legend di media sosial YouTube yang dijadikan sebagai objek penelitian. Dalam hal ini peneliti memilih gamer dengan nama *chanel* YouTube Top Global Miya, *channel* tersebut merupakan gamer yang setiap dalam konten-konten YouTube nya selalu melakukan umpatan yang di mana sesuai dengan topik dari penelitian yang peneliti kaji saat ini yaitu umpatan gamer Mobile Legend di media sosial YouTube. Selain itu gamer tersebut juga mempunyai *subscriber* yang cukup banyak serta dikenal dikalangan gamer Mobile Legend.

Kedua, tahap masuk (*entree*). Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan pada konten-konten YouTube maupun live streaming agar bisa mengamati bagaimana seorang gamer di media sosial YouTube melakukan komunikasi dengan menggunakan umpatan saat bermain game Mobile Legend

Ketiga, pengumpulan data (*collecting data*). Dalam pengumpulan data ini terdapat 3 tahapan observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Peneliti melakukan observasi di media sosial YouTube tepatnya pada *channel* dari gamer Mobile Legend yakni Top Global Miya. Setelah itu peneliti mengamati interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh gamer tersebut pada konten-konten maupun live streaming saat bermain game yang di mana nantinya data yang diperoleh dari hasil observasi bisa menjadi acuan untuk melakukan wawancara dan juga menjadi data pendukung di dalam pembahasan penelitian.

Kemudian wawancara yang dilakukan oleh peneliti disini adalah secara daring melalui fitur chat pada game Mobile Legend dan juga di media sosial Instagram dengan mewawancarai gamer dan juga *viewer* maupun *subscriber* dari *channel* YouTube Top Global Miya yang di mana para informan yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kriteria yakni bermain game Mobile Legend,

melakukan umpatan dan juga menonton konten-konten YouTube. Kemudian data dokumentasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa tangkapan gambar dari konten-konten maupun live streaming pada saat Top Global Miya bermain game Mobile Legend di dalam *channel* YouTube nya.

Keempat, Interpretasi Data (*interpretation*). Dalam hal ini sesuai dengan pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti pada konten-konten dari *channel* YouTube Top Global Miya. Ia menggunakan umpatan disetiap video karena hal tersebut merupakan sebuah luapan emosi yang dipicu oleh beberapa hal, yang pertama adalah ia melakukan umpatan disaat teman satu tim melakukan kesalahan dan menyebabkan kekalahan, kemudian bertemu dengan tim musuh yang lebih kuat. Selain itu, umpatan juga digunakan sebagai simbol keakraban dan juga bahasa berkomunikasi dengan teman satu tim ataupun untuk berinteraksi dengan *viewer* yang menonton pada *channel* YouTube nya. Hal ini sesuai dengan teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead yang mana interaksi sosial yang dilakukan oleh para aktor menggunakan simbol-simbol dan juga metode dalam menggunakan simbol dalam melakukan komunikasi dengan sesamanya.

Kelima, presentasi penelitian (*presentation*), dalam tahapan ini peneliti akan menyajikan hasil temuan mengenai umpatan yang dilakukan oleh gamer Mobile Legend pada *channel* YouTube Top Global Miya di media sosial YouTube. Dalam hal ini data yang didapatkan oleh peneliti melalui konten-konten maupun live streaming kemudian dianalisis dengan menggunakan teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead. Dalam ranah penelitian, kajian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk umpatan yang biasa dilakukan oleh gamer di media sosial YouTube dan mengapa gamer melakukan umpatan. Sementara itu di dalam ranah akademik, kajian ini bisa menjadi sumbangsih terhadap ilmu pengetahuan, dan informasi yang bermanfaat bagi kajian dibidang sosial mengenai hal yang serupa serta dapat memberi gambaran tentang bagaimana umpatan dapat digunakan sebagai bagian dari komunikasi dan interaksi di dalam game maupun di media sosial YouTube.

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial alamiah dengan mempelajari proses komunikasi secara rinci antara peneliti dan fenomena tersebut. Fenomena tersebut secara keseluruhan menggunakan metode ilmiah yang berbeda dan menggunakan kata serta bahasa untuk menjelaskan pengalaman objek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lainnya (Hadi, 2021).

Dalam penelitian ini data kualitatif disajikan dalam bentuk deskripsi objek penelitian serta data kualitatif memberikan dan menunjukkan kualitas subjek penelitian yang dilakukan kepada interpretasi penulis terkait dengan sumber-sumber data yang telah didapatkan. Penulis juga memanfaatkan kerangka pikir yang telah diformulasikan dengan tujuan agar nantinya tulisan ini memiliki hasil yang maksimal dan sesuai yang diharapkan. Serta subjek pada penelitian ini adalah seorang gamer dengan nama *channel* YouTube Top Global Miya. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah umpatan yang dilakukan oleh gamer sebagai bagian dari komunikasi.

2. Objek Penelitian

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah konten video dari *channel* YouTube Top Global Miya ketika bermain game Mobile Legend. Kemudian meneliti secara mendalam tentang bagaimana umpatan menjadi bagian dari komunikasi yang dilakukan oleh gamer tersebut. Sedangkan objek yang akan diteliti adalah beberapa konten video maupun tayangan live streaming dan juga dialog yang digunakan oleh gamer ketika bermain game Mobile Legend. Spesifikasi konten yang akan diteliti adalah konten video yang di upload dalam kurun waktu 2 tahun terakhir dan juga memiliki jumlah view yang paling banyak ditonton.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari responden, objek yang diteliti, atau yang berkaitan erat dengan objek penelitian.

Dan data ini bisa didapatkan langsung dari objek penelitian atau dari pengamatan langsung di lapangan. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan data primer melalui observasi dari konten YouTube Top Global Miya dan juga wawancara kepada gamer, *viewers* ataupun *subscriber* dari *channel* Top Global Miya melalui media sosial Instagram.

b. Data Skunder

Data skunder merupakan data yang diperoleh dari studi literatur, seperti buku untuk mencari penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini, dan jurnal ilmiah untuk mempelajari karya ilmiah yang terkait. Dalam penelitian ini data skunder berupa jurnal, buku dan juga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, serta sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

E. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan pada penelitian ini menggunakan snowball sampling yang dimana teknik pengambilan sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit kemudian menjadi membesar, hal ini dikarenakan sumber data yang sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang memuaskan, maka mencari informan lain yang digunakan sebagai sumber data (Sugiyono, 2013). Dalam kajian ini peneliti menentukan *channel* pada media sosial YouTube yang akan diteliti yaitu konten video, *viewer* ataupun *subscriber* dari gamer Mobile Legend dengan nama *channel* Top Global Miya. Sedangkan penentuan informan pada penelitian ini adalah gamer, *subscriber* ataupun *viewers* yang menonton pada *channel* YouTube nya.

1) Observasi Partisipan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan Observasi yang dilakukan oleh peneliti disini adalah melalui konten-konten dari gamer Mobile Legend pada *channel* YouTube Top Global Miya. Observasi merupakan suatu proses yang terdiri dari pengamatan dan ingatan. Untuk mengumpulkan data, peneliti memilih observasi sebagai alat untuk dapat mendengar, melihat dan merasakan informasi yang ada secara

langsung. Dalam penelitian ini, aktivitas observasi yang dilakukan dengan mengamati pada hal yang merujuk pada sign, objek dan interpretasi umpatan dalam konten game Mobile Legend pada *channel* YouTube Top Global Miya.

2) Wawancara

Menurut Nazir (1999) wawancara merupakan metode untuk mendapatkan informasi dalam penelitian dengan cara bertanya dan menjawab langsung antara pewawancara dan responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara). Kemudian wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah semi terstruktur yang mana dilakukan melalui fitur chat pada game Mobile Legend dan juga media sosial Instagram dengan mewawancarai gamer, *subscriber* atau *viewers* dari *channel* YouTube Top Global Miya dengan melakukan tanya jawab dan mengajukan beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya agar data yang diperoleh nantinya akan lebih terperinci. Jumlah narasumber pada penelitian ini terdapat lima orang, pertama pemilik akun YouTube Top Global Miya, kedua subscriber dari *channel* Top Global Miya yang dilakukan melalui fitur dm pada media sosial instagram dan data tersebut berupa text tertulis. Kemudian identifikasi informan yakni subscriber dengan cara melihat aktifitas pada kolom komentar postingan akun Top Global Miya yang merujuk pada kebiasaan atau kata-kata yang sering digunakan oleh Top Global Miya pada saat live streaming ataupun dalam konten video.

3) Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berupa gambar seperti foto, video, sketsa dan sejenisnya. Pada pengumpulan data melalui dokumentasi, peneliti mengumpulkan dari tayangan konten maupun live streaming yang terdapat pada *channel* YouTube Top Global Miya.

5. Teknik Analisis Data

a) Reduksi

Reduksi data meliputi abstraksi dari seluruh data yang diperoleh selama kita melakukan penelitian di lapangan yang dimana hasil tersebut meliputi observasi wawancara dan pengkajian dokumen. Reduksi data adalah proses

analisis yang memfokuskan pada informasi penting, menghapus data yang tidak relevan, dan mengorganisasi data secara sistematis untuk membuat kesimpulan yang signifikan. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi tersebut kemudian dikelompokkan dan disimpulkan.

b) Penyajian Data

Penyajian data adalah kumpulan informasi terstruktur yang memungkinkan untuk mengambil kesimpulan atau tindakan. Proses penyajian data ini mengungkapkan keseluruhan data yang diperoleh dari lapangan agar mudah dibaca dan dipahami.

c) Kesimpulan /Verifikasi

Kesimpulan adalah hasil pengaturan data yang meliputi (pengelompokan, difokuskan, penyusunan secara sistematis) yang kemudian disimpulkan untuk mengungkapkan makna data. Untuk memperoleh kesimpulan yang berdasarkan data, maka sangat penting untuk mencari data tambahan yang dapat menguji kesimpulan dari data tersebut.

H. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I

PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan skripsi.

BAB II

KERANGKA TEORI

Bab ini berisikan kerangka penelitian, pembahasan mengenai umpatan, game mobile legend dan juga media sosial YouTube. Serta dalam bab ini berisikan tentang teori interaksionisme simbolik

BAB III

OVERVIEW PROFIL YOUTUBE CHANEL TOP GLOBAL MIYA

Pada bab ini menjelaskan tentang profil dari gamer pada *channel* YouTube Top Global Miya

BAB IV

BENTUK UMPATAN YANG DIGUNAKAN OLEH GAMER MOBILE LEGEND KETIKA BERMAIN GAME PADA CHANNEL YOUTUBE NYA

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana bentuk umpatan yang digunakan oleh Top Global Miya dalam konten video di YouTube ketika sedang bermain game Mobile Legend kemudian dianalisis menggunakan teori Interaksionisme Simbolik.

BAB V

MAKNA UMPATAN DAN DAMPAK UMPATAN YANG DIGUNAKAN OLEH GAMER MOBILE LEGEND PADA MEDIA SOSIAL YOUTUBE

Pada bab ini menjelaskan tentang makna umpatan dan juga dampak umpatan yang digunakan oleh Top Global Miya dalam konten video YouTube maupun live streaming.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan disimpulkan hasil dari penelitian dan kemudian memberikan saran untuk penelitian selanjutnya yang akan meneliti tentang tema yang sama.

BAB II

UMPATAN, GAME MOBILE LEGEND, MEDIA SOSIAL YOUTUBE DAN TEORI INTERAKSIONISME SIMBOLIK GEORGE HERBERT MEAD

A. Umpatan, Game Mobile Legend dan Media Sosial YouTube

1. Umpatan

Trash talk (umpatan) merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. Positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi. Tujuan dari umpatan adalah untuk menekan orang lain sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman secara sengaja. Hal tersebut biasanya dilakukan dalam permainan game dengan tujuan tertentu dan sering kali memberikan pengaruh yang besar dalam sebuah game maupun kompetisi. Umpatan sering kali digunakan sebagai cara untuk melepaskan emosi yang kuat, seperti marah atau frustrasi. Dalam konteks agresif umpatan biasa diekspresikan meliputi ejekan atau melebih-lebihkan sesuatu. Bentuk ejekan biasanya berupa kedengkian atau sekadar iseng belaka ketika pemain bertemu dengan rivalnya. Pada realitasnya ejekan yang diberikan umumnya mengandung hinaan kepada identitas, kelompok, dan potensi lawan, sedangkan umpatan yang sering ditujukan dengan teman dekat biasanya tidak memiliki maksud berbahaya dan perkataan-perkataan yang mengejek dan arogansi yang muncul kepada seorang teman memiliki unsur humor dan tidak menyerang siapapun (Conmy, 2008).

Berdasarkan penjelasan diatas maka umpatan adalah bentuk komunikasi verbal yang dilakukan dengan sengaja, yang memiliki tujuan baik positif maupun negatif. Positif jika digunakan untuk memotivasi atau sebagai hiburan, sementara negatif jika bertujuan untuk mengganggu atau mengintimidasi. Umpatan sering digunakan dalam konteks permainan untuk menekan lawan, menciptakan ketidaknyamanan, atau melepaskan emosi seperti marah atau frustrasi. Dalam bentuk agresif, umpatan biasanya berupa ejekan yang bisa

mengandung hinaan terhadap identitas, kelompok, atau potensi lawan. Namun, pada teman dekat, ejekan atau umpatan lebih sering disertai humor dan tidak dimaksudkan untuk menyerang, melainkan lebih kepada interaksi yang bersifat ringan dan tidak berbahaya.

Penggunaan kata umpatan dalam sebuah komunikasi maupun berinteraksi dengan seseorang tentunya merupakan tindakan yang tidak baik. Hal tersebut dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi seseorang walaupun untuk hiburan semata. Tidak hanya itu, tentunya jika seseorang sering kali menggunakan perilaku tersebut dalam kesehariannya dapat membangun sebuah citra yang negatif dimata orang lain dan pada akhirnya mereka dicap sebagai orang yang tidak mempunyai moral serta dianggap sebagai seseorang yang memiliki sifat yang buruk. Fungsi dari kata umpatan sebenarnya cukup kompleks. Banyak orang menggunakan umpatan untuk mengekspresikan emosi mereka. Bahkan, sering kali orang-orang mengucapkan umpatan secara refleks hanya untuk memuaskan emosi mereka. Selain itu, beberapa kelompok menggunakan umpatan sebagai simbol identitas diri. Umpatan ini biasanya digunakan oleh remaja sebagai bentuk ekspresi emosi tanpa kekerasan fisik dan kini tidak jarang remaja menggunakan kata umpatan sebagai bentuk keakraban (Junita, 2021).

b. Jenis Umpatan

Mengumpat adalah salah satu cara yang sering digunakan untuk mengekspresikan rasa marah. Namun, pada era saat ini mengumpat tidak lagi diidentikan dengan kemarahan. Berhubungan dengan penggunaannya, apabila diucapkan akan mengandung nilai rasa emosi dengan cara melampiaskan perasaan dalam bentuk ucapan atau ujaran. Menurut Pratama dkk (2024) terdapat beberapa jenis umpatan yang dapat digolongkan dan biasa digunakan untuk pelampiasan emosi yang ditujukan kepada orang lain berikut jenis umpatannya:

1) Umpatan menggunakan kata-kata hewan

Dari sifat hewan-hewan yang negatif banyak orang dan para pemain game menggunakan nama hewan sebagai umpatan. Umpatan dengan

kata-kata hewan bisa sangat deskriptif dan efektif dalam menyampaikan perasaan negatif dengan cara yang singkat dan langsung. Ini membuatnya menjadi pilihan umum dalam komunikasi cepat dan intens seperti dalam permainan video. Dalam situasi kompetitif dan penuh tekanan, seperti permainan video, pemain mungkin menggunakan umpatan untuk mengekspresikan frustrasi, kemarahan, atau kekecewaan.

Menurut Rasyidi (2024) penggunaan umpatan dengan kata-kata hewan sering kali mudah diingat dan memiliki dampak emosional yang kuat. Digunakan untuk menghina seseorang dengan mengasosiasikan mereka dengan sifat negatif yang biasanya dikaitkan dengan anjing liar, seperti tidak setia atau menjengkelkan. Penggunaan umpatan yang melibatkan hewan ini sering kali mencerminkan budaya dan persepsi masyarakat tentang hewan-hewan tersebut. Misalnya, anjing seringkali dianggap setia, namun dalam konteks umpatan bisa berarti sebaliknya. Umpatan ini umumnya sangat merendahkan dan dapat sangat menyinggung perasaan, sehingga penggunaannya harus sangat berhati-hati.

2) Umpatan menggunakan bagian tubuh manusia

Penggunaan umpatan menggunakan bagian tubuh manusia merujuk pada aktivitas persetubuhan yang memiliki konotasi negatif. Aktivitas bersetubuh dianggap sebagai contoh edukasi yang buruk dan tidak sesuai dengan norma masyarakat, terutama jika dilakukan oleh pasangan yang belum menikah. Oleh karena itu, penggunaan umpatan tersebut dalam kalimat dan konteksnya sesuai dengan makna leksikal yang disertai pandangan masyarakat. Bagian tubuh yang sering dijadikan bahan makian adalah yang memiliki sensitivitas tinggi. Hal ini terjadi karena penggunaan bagian tubuh yang sensitif cenderung menyebabkan tingkat ketersinggungan yang tinggi (Jannah, 2021).

3) Umpatan menggunakan kata kekerabatan

Penggunaan nama kekerabatan sering digunakan sebagai kata umpatan. Hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa seseorang akan mudah tersinggung jika orang tua atau kerabatnya dihina dalam suatu konflik biasanya seseorang akan cepat marah jika nama ayah, ibu, nenek, atau kerabat lainnya disinggung dalam pertengkaran karena dapat memicu emosi sehingga kekerabatan sangat cocok digunakan sebagai kata umpatan. Hubungan keluarga sering kali dianggap suci dan penting, sehingga penghinaan terhadap anggota keluarga dapat memicu reaksi emosional yang kuat.

Dalam situasi pertengkaran atau konflik, kata-kata ini digunakan untuk memperparah situasi dengan menghina keluarga seseorang dapat memperdalam luka emosional dan memperburuk pertengkaran. Secara keseluruhan, umpatan menggunakan kata keakraban adalah cara menghina yang sangat personal dan sering kali lebih menyakitkan karena menyentuh aspek penting dan sensitif dalam kehidupan seseorang. Penghinaan ini tidak hanya menargetkan individu secara langsung tetapi juga menyerang orang-orang yang dekat dan penting bagi mereka (Eliastuti, 2024).

4) Umpatan menggunakan kata profesi

Umpatan menggunakan frasa profesi adalah bentuk penghinaan atau makian yang melibatkan profesi atau pekerjaan tertentu sebagai cara untuk merendahkan atau menyinggung seseorang. Frasa ini sering kali mengandung stereotip atau pandangan negatif tentang profesi tersebut, dan bertujuan untuk menyinggung harga diri atau identitas profesional seseorang. Umpatan dengan frasa profesi berupaya menyerang harga diri seseorang dengan menyinggung pekerjaan atau profesi mereka, yang sering kali merupakan bagian besar dari identitas pribadi dan profesional mereka. Dalam situasi konflik atau pertengkaran, frasa profesi digunakan untuk memperkuat penghinaan dan memperburuk situasi. Menghina pekerjaan seseorang dapat membuat orang tersebut merasa terhina dan

marah. Secara keseluruhan, umpatan menggunakan frasa profesi adalah cara menghina yang sangat personal dan merendahkan, karena tidak hanya menyinggung individu secara pribadi tetapi juga menyerang integritas dan profesionalisme mereka (Eliastuti, 2024).

5) Umpatan menggunakan kata sifat

Kata sifat merupakan jenis kata yang digunakan untuk menjelaskan sifat, keadaan atau kualitas seseorang. Dalam penggunaannya kata sifat biasanya dipakai untuk mengumpat dengan tujuan menyakiti perasaan orang lain. Contohnya kata tolol berasal dari bahasa Indonesia yang memiliki arti sebagai kata sifat yang menyebutkan bahwa seseorang yang bodoh atau tidak cerdas (Ahdiyat, 2020).

6) Umpatan menggunakan kata benda

Pada dasarnya umpatan menggunakan kata benda biasanya digunakan untuk melecehkan atau mengekspresikan perasaan kekesalan. Sebagai contohnya penggunaan kata “sampah” secara umum kata tersebut merujuk pada sesuatu hal yang tidak diinginkan ataupun tidak ternilai. Dalam permainan game online umpatan ini sering digunakan untuk melampiaskan emosi, menghina ataupun merendahkan orang lain seperti “kamu main kayak sampah, bikin tim kalah terus (Ahdiyat, 2020).

7) Umpatan terhadap keadaan seseorang

Pada dasarnya umpatan keadaan seseorang sering kali digunakan untuk mengkritik atau menghina kondisi dan situasi yang sedang dialami seseorang. Contohnya kata miskin, dalam kamus bahasa indonesia miskin merupakan keadaan dimana seseorang mengalami kekurangan dalam artian tidak memiliki banyak harta dan hidup dalam kondisi serba kekurangan (Ahdiyat, 2020).

c. Faktor Umpatan

Umpatan adalah kata-kata atau ungkapan yang sering digunakan untuk mengekspresikan perasaan negatif seperti marah, frustrasi, atau kecewa. Biasanya, umpatan mengandung konotasi kasar, tidak sopan, atau merendahkan. Umpatan dapat berfungsi sebagai pelepasan emosi yang kuat ketika seseorang merasa tertekan, kesal, atau tidak mampu mengendalikan situasi. Menurut Pujante (2021) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya umpatan.

1) Kekecewaan

Kekecewaan merupakan suatu keadaan dimana seseorang merasa tidak puas dalam sesuatu hal yang mereka inginkan sebelumnya, dan jauh dari harapan serta ekspektasi mereka.

2) Terprovokasi orang lain

Terprovokasi merupakan suatu keadaan dimana seseorang terpancing untuk mengeluarkan amarahnya dengan orang lain yang sedang melakukan provokasi.

3) Memprovokasi orang lain

Memprovokasi merupakan keadaan dimana seseorang memancing amarah orang lain dengan melakukan berbagai cara agar orang tersebut terpancing untuk mengeluarkan amarahnya kepada orang yang memprovokasi.

4) Tidak menerima keadaan

Tidak menerima keadaan merupakan situasi dimana seseorang mengalami kejadian yang membuatnya tidak nyaman dan terganggu yang kemudian menyebabkan munculnya amarah.

5) Menantang pemain lain

Menantang orang lain merupakan kondisi dimana seseorang dengan sengaja ingin mengajak berkelahi atau bertanding. Tindakan ini sering kali didorong oleh keinginan untuk menguji kekuatan, membuktikan kemampuan, atau mendapatkan pengakuan dari orang lain.

2. Game Mobile Legend

Game Mobile Legend merupakan game yang bergenre (MOBA) Multiplayer Online Battle Arena berasal dari China yang dirilis pada tanggal 14 juli 2016, game ini biasa dimainkan pada ponsel Android maupun IOS yang dirilis oleh *developer* bernama Moonton. Game Mobile Legend biasa dimainkan 5-10 orang dalam 1 kali permainan dan tujuan dalam permainan ini adalah untuk menghancurkan tower musuh, ketika tower utama musuh dihancurkan maka permainan sudah berakhir. Game ini, yang termasuk dalam kategori Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), sangat populer dan pernah menjadi peringkat teratas di Play Store. Seperti kebanyakan game MOBA lainnya, game ini memiliki karakter-karakter yang menjadi favorit para pemain karena kemampuannya yang luar biasa dan kemudahan penggunaannya. Game Mobile Legend dimainkan oleh berbagai kalangan usia, dari anak-anak hingga orang dewasa, baik pria maupun wanita. Menariknya, game ini sudah dipertandingkan secara resmi di tingkat internasional (Putri, 2024).

Mobile Legend menjadi salah satu cabang olahraga dalam turnamen internasional seperti Sea Games, Mobile Legend Southeast Asia Cup (MSC), dan M1 World Championship 2019. Selain menjadi hobi, Mobile Legend juga dapat dijadikan sebagai pekerjaan. Seorang pemain profesional (Pro Player) bisa menghasilkan uang dengan menjadi joki atau mengikuti turnamen. Game Mobile Legends mengadopsi format permainan MOBA klasik, di mana dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain berusaha untuk menghancurkan basis utama (base) tim lawan sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Pertandingan biasanya berlangsung sekitar 15-20 menit bahkan sampai lebih. Pemain dapat memilih dari berbagai hero (pahlawan) yang masing-masing memiliki keterampilan unik dan peran tertentu, seperti tank, marksman, mage, assassin, fighter, dan support. Setiap hero memiliki empat keterampilan utama yang dapat digunakan dalam pertempuran. Selain itu peta utama dalam Mobile Legend disebut "Land of Dawn" yang memiliki tiga jalur lanes yaitu top, middle, dan bottom. Setiap jalur dilindungi oleh turret (menara pertahanan) yang harus dihancurkan sebelum mencapai basis lawan. Selain itu, ada juga

area hutan jungle yang berisi monster netral yang bisa dikalahkan untuk mendapatkan buff atau keuntungan lainnya. Secara keseluruhan, Mobile Legend adalah game yang menggabungkan strategi, kerja sama tim, dan keterampilan individu dalam format yang mudah diakses di perangkat mobile, menjadikannya favorit di kalangan gamer dari berbagai usia dan latar belakang. Mobile Legend juga menggunakan model bisnis free-to-play dengan pembelian dalam aplikasi. Pemain dapat membeli diamond, mata uang premium dalam game, untuk mendapatkan skin hero, emote, dan item kosmetik lainnya. Meski demikian, semua hero dapat diperoleh tanpa mengeluarkan uang melalui permainan reguler (Raharjo, 2024).

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahwa Mobile Legends merupakan game MOBA populer yang dirilis oleh Moonton pada tahun 2016. Game ini menawarkan gameplay berbasis strategi, kerja sama tim, dan keterampilan individu, dengan peta "Land of Dawn" yang terdiri dari tiga jalur utama dan area hutan. Sebagai game free-to-play, Mobile Legends memungkinkan pemain menikmati permainan tanpa biaya, meskipun tersedia pembelian dalam aplikasi. Selain menjadi hiburan, game ini juga diakui dalam e-sports internasional dan memberikan peluang ekonomi bagi pemain profesional.

3. Media Sosial YouTube

YouTube adalah situs portal video yang sering diakses para pengguna internet, juga mempunyai fitur berbagi video (video sharing) sehingga dapat dilihat oleh siapapun yang mengklik video tersebut. Terdapat didalamnya berbagai macam video seperti tutorial, video musik, berita dan lain-lain. Walaupun penonton tidak mendaftarkan akunnya, mereka tetap juga bisa melihat postingan video pada situs yang sangat sering diakses oleh masyarakat sekarang ini. Situs berbagi video yang sering diakses masyarakat ini didirikan tiga mantan karyawan PayPal pada tahun 2005, yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Hurley pernah belajar desain di Indiana University of Pennsylvania, sementara Chen dan Karim belajar ilmu komputer di University

of Iinois at Urbana Champaign pada 13 November 2006, Google membeli situs tersebut dengan biaya sebesar 1,65 Triliun Dollar. Kantor pusat saat ini berada di San Bruno, California (Andika, 2021).

Youtube merupakan salah satu platform yang sangat populer dan diminati oleh banyak orang di berbagai belahan dunia. Di Indonesia semakin banyak orang yang menggunakan YouTube sebagai sumber penghasilan dengan menjadi seorang YouTuber atau kreator konten. Dengan mengunggah konten video yang berbedabeda seperti vlog, tutorial memasak, gaming, review, prank dan lain sebagainya. Peran YouTube sebagai penyedia video informasi maupun hiburan membuatnya menjadi platform yang memberikan layanan yang sangat memuaskan bagi berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua. Saat ini, jumlah pengguna YouTube telah mencapai sekitar 1 miliar pengguna diseluruh dunia, sehingga YouTube dapat menyediakan beragam konten yang dapat diakses oleh semua pengguna tanpa batasan usia ataupun status sosial (Adrianto dkk, 2023).

Dengan mengikuti kemajuan YouTube yang ada di Indonesia saat ini, kita bisa melihat kebanyakan kreator konten didominasi oleh kalangan anak muda dengan konten-konten hiburan seperti konten musik, gaming, infotainment, dan juga komedi. Dari konten-konten tersebut seorang YouTuber biasa membagikan informasi, pengalaman dan kegiatan sehari-hari dengan gaya dan karakteristiknya sendiri. Maka tak jarang, kalangan anak muda hingga anak-anak menganggap YouTuber sebagai figur publik dan panutan mereka dalam beberapa hal. (Romadlon, 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa YouTube telah menjadi salah satu platform berbagi video paling populer di dunia, yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai jenis konten tanpa batasan usia atau status sosial. Dengan fitur berbagi video yang mudah diakses, YouTube menjadi sarana penting untuk hiburan, informasi, dan edukasi bagi masyarakat luas. Di Indonesia, YouTube tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sumber penghasilan bagi kreator konten yang

didominasi oleh kalangan muda. Konten-konten seperti gaming, vlog, tutorial, hingga komedi banyak diminati, menjadikan para kreator konten sebagai figur publik dan panutan bagi generasi muda, termasuk anak-anak. Hal ini mencerminkan pengaruh besar YouTube terhadap pola konsumsi media dan pembentukan tren di masyarakat modern.

YouTube memiliki berbagai jenis video dan kategori yang mencakup berbagai minat dan topik. Berikut adalah beberapa jenis video yang umum dan kategori yang populer di YouTube:

a. Kategori YouTube

- 1) Gaming: konten gaming merupakan konten video yang menampilkan gameplay, tutorial, tips & trik, atau reaksi dari pemain saat bermain game.
- 2) Vlog: jenis video vlog merupakan jenis video yang berisi dokumentasi kehidupan sehari-hari atau membagikan pemikiran dan pandangan pribadi mereka.
- 3) Tutorial: video yang memberikan instruksi atau panduan tentang cara melakukan sesuatu, seperti memasak, belajar keterampilan baru, atau mengatasi masalah teknis.
- 4) Review Produk: video di mana pembuat konten memberikan ulasan tentang produk, seperti gadget, kosmetik, atau pakaian.
- 5) Podcast: Rekaman diskusi panjang tentang topik tertentu, sering kali dalam format wawancara atau percakapan antara beberapa orang.
- 6) Mukbang: Video di mana pembuat konten makan dalam jumlah besar sambil berbicara dengan penonton. Pengguna media sosial YouTube dapat memilih berbagai kategori yang tersedia sesuai keinginan mereka tanpa harus menentukan terlebih dahulu video apa yang ingin ditonton. Ini dapat mempermudah penggunaannya karena YouTube menyediakan kolom pencarian yang memudahkan pengguna mencari video yang

ingin mereka lihat. Jika video yang dicari tidak ditemukan, maka youtube akan merekomendasikan video lain yang mendekati kata kunci pencarian.

b. Fitur-Fitur Youtube

Youtube adalah platform berbagi video yang sangat populer, dan memiliki berbagai fitur yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna baik sebagai penonton maupun sebagai pembuat konten. Berikut adalah beberapa fitur utama YouTube.

- 1) Beranda Halaman utama yang menampilkan video yang direkomendasikan berdasarkan riwayat tontonan dan preferensi pengguna. Fungsi dari beranda ini adalah untuk memudahkan pengguna menemukan konten yang mungkin mereka sukai tanpa harus mencarinya secara manual.
- 2) Mencari video Fitur yang memungkinkan pengguna mencari video, channel, atau playlist dengan memasukkan kata kunci di kotak pencarian. Fungsinya adalah untuk mengarahkan pengguna langsung ke konten yang mereka inginkan dengan cepat.
- 3) Mengunggah video Fitur mengunggah video adalah fitur yang memungkinkan pengguna mengunggah video mereka ke platform YouTube agar bisa ditonton oleh publik atau audiens tertentu. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membagikan video yang mereka buat dengan audiens global. Ini bisa berupa video vlog, tutorial, ulasan produk, rekaman musik, atau konten lain yang ingin dibagikan.
- 4) Live Streaming (Siaran Langsung) Fitur Live Streaming merupakan fitur yang dimiliki oleh YouTube. Fitur yang memungkinkan pembuat konten menyiarkan video secara langsung kepada penonton mereka. Fungsi dari fitur ini adalah meningkatkan interaksi dengan penonton melalui obrolan langsung dan bisa memberikan donasi.

5) Mengunduh video Fitur mengunduh video di YouTube merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan video secara offline dan menontonnya tanpa koneksi internet. Fitur ini bermanfaat bagi pengguna yang ingin mengakses konten ketika mereka tidak memiliki akses internet yang stabil atau ingin menghemat data seluler.

6) Berlangganan Fitur Berlangganan merupakan halaman yang menampilkan video terbaru dari channel yang telah di-subscribe oleh pengguna. Fungsi dari fitur ini adalah untuk memastikan pengguna tidak melewatkan konten baru dari channel favorit mereka.

7) Youtube Short Fitur YouTube short adalah fitur untuk membuat dan menonton video pendek maksimal 60 detik. Fungsi dari fitur ini adalah memungkinkan pembuat konten untuk membuat konten singkat dan kreatif dengan cepat.

c. Fungsi Youtube Media sosial

YouTube sebagai platform media sosial memiliki beberapa fungsi utama yang memungkinkan pengguna untuk berbagi, menemukan, dan berinteraksi dengan konten video. (Munif, 2023). Berikut adalah fungsifungsi media sosial YouTube:

1) Penyebaran informasi dan edukasi, media sosial YouTube menjadi sumber informasi dan edukasi yang luas, di mana pengguna bisa menemukan video tentang hampir segala topik.

2) Membangun komunitas, dalam media sosial YouTube berfungsi sebagai platform untuk membangun komunitas dan dukungan sosial, di mana orang-orang dengan minat yang sama bisa berkumpul dan membentuk komunitas yang saling mendukung dan berbagi pengalaman.

3) Promosi, YouTube merupakan platform yang efektif untuk promosi produk, layanan, atau brand sehingga lebih mudah untuk dijangkau oleh orang lain.

4) Konten kreatif dan hiburan, YouTube merupakan platform yang kaya akan konten kreatif dan hiburan, mulai dari video musik hingga sketsa komedi, parodi, dan film pendek. Sehingga pengguna yang ingin membagikan konten dapat mengekspresikan diri mereka secara kreatif melalui video dan berbagi karya mereka dengan dunia.

4. Umpatan Dalam Perspektif Islam

Dalam perspektif Islam umpatan seperti menghina, mencela, atau berkata kasar merupakan perbuatan yang sangat dilarang dan dianggap sebagai dosa besar. Ajaran Islam menekankan pentingnya menjaga lisan dan berbicara dengan penuh adab, serta menghindari perkataan yang dapat menyakiti atau merendahkan orang lain. Islam menekankan pentingnya akhlak mulia dan adab dalam berinteraksi dengan orang lain. Mengumpat, mencela, atau menghina orang lain bertentangan dengan prinsip ini karena menunjukkan perilaku yang buruk dan tidak sopan. Karena umpatan sendiri dapat menyebabkan permusuhan, perpecahan, dan kerusakan dalam hubungan sosial. Hal ini bisa menimbulkan fitnah, kebencian, dan memicu konflik yang lebih besar dalam masyarakat.

Dalam Al-Qur'an, seperti yang terdapat dalam Surat Al-Humazah, Allah mengecam orang-orang yang suka mengumpat dan mencela. Hadis Nabi Muhammad SAW juga banyak yang menjelaskan tentang bahaya dan keharaman mengumpat. Rasulullah SAW bersabda: "Barangsiapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berkata yang baik atau diam" (HR. Bukhari dan Muslim).

Al-Humazah ayat 1

وَيْلٌ لِّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ

Artinya: Celakalah bagi setiap pengumpat dan pencela

Surat Al-Humazah ayat 1 memberikan landasan moral yang kuat terhadap perilaku mengumpat dan mencela, yang relevan dengan studi tentang

umpatan di komunitas gamer Mobile Legends di media sosial YouTube. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi dan menganalisis fenomena umpatan, tetapi juga menyoroti pentingnya etika komunikasi dan dampak moralnya sesuai dengan ajaran agama Islam. Kita sebagai umat Muslim diingatkan untuk selalu menjaga lisan kita dari perkataan yang buruk dan merugikan orang lain. Islam mengajarkan untuk selalu berperilaku baik, saling menghormati, dan menjaga kehormatan sesama manusia.

Islam mengajarkan pentingnya bersikap baik terhadap setiap orang yang kita temui. Tingkat kesopanan kita tercermin dalam setiap kata yang diucapkan. Salah satu ajaran dasar dalam Islam adalah penggunaan bahasa yang tepat dalam segala aspek kehidupan. Kesopanan, rasa hormat terhadap orang lain, menghindari kata-kata kasar atau tidak menyenangkan, serta memelihara hubungan yang sehat antar individu adalah nilai-nilai bahasa yang dianggap penting dalam pandangan Islam (Ramadhan dkk, 2023).

B. Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead

1. Konsep Interaksionisme Simbolik

Menurut perspektif interaksionisme simbolik, bahwa perilaku manusia harus dipahami melalui sudut pandang subjektif yang berarti memandang kehidupan sosial secara harfiah sebagai interaksi antar manusia dengan menggunakan simbol serta bagaimana manusia itu menggunakan simbol untuk merepresentasikan sesuatu yang mereka sampaikan dan untuk berkomunikasi satu dengan lainnya yang terlibat selama interaksi sosial tersebut berlangsung. Namun, interaksi sosial melalui komunikasi hanya bisa terjadi jika ada simbol-simbol yang memiliki makna yang sama dan dapat dipahami antara individu yang sedang berkomunikasi (Arbangi & Umiarso, 2022).

Mead berpendapat bahwa Interaksionisme simbolik merupakan interaksi sosial yang di dalamnya para aktor menggunakan simbol-simbol dan juga metode dalam menggunakan simbol, serta menjelaskan bagaimana bentuk representasi yang dimaksudkan pada diri sang aktor dalam melakukan komunikasi dengan sesamanya. Artinya diri sang aktor dalam pandangan Mead adalah identitas individu terbentuk melalui proses pemahaman dan penafsiran simbol-simbol yang muncul dari tindakan mereka sendiri. Kepribadian tersebut berkembang melalui interaksi sosial dimana pikiran individu hanya ada dalam hubungannya dengan pikiran orang lain, dan manusia menggunakan simbol untuk menyampaikan sesuatu yang mereka maksudkan dalam berkomunikasi kepada orang lain. Dalam interaksionisme simbolik, individu juga dianggap sebagai agen aktif yang tidak hanya menerima makna secara pasif tetapi juga mampu menciptakan dan merekonstruksi makna melalui interpretasi dan tindakan mereka. Proses ini sering kali melibatkan imajinasi sosial, yaitu kemampuan individu untuk memprediksi reaksi orang lain terhadap tindakan mereka berdasarkan pengalaman sebelumnya (Arbangi & Umiarso, 2022).

2. Asumsi Dasar Teori Interaksionisme Simbolik

Asumsi dasar teori interaksionisme simbolik adalah bahwa interaksi terjadi melalui pertukaran pemikiran dan makna yang membentuk karakter masyarakat. Dalam proses interaksi, individu *self* dan masyarakat *society* berperan sebagai aktor yang saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan. Tindakan individu merupakan hasil dari reaksi internal dan eksternal atau dari dinamika sosial antara diri dan masyarakat. Ciri khas interaksionisme simbolik adalah hubungan antarindividu dalam masyarakat yang terjadi melalui komunikasi di mana simbol-simbol yang mereka ciptakan digunakan untuk berkomunikasi. Interaksionisme simbolik juga dapat diartikan melalui gerakan tubuh seperti suara, gerakan fisik, isyarat, dan ekspresi yang semuanya memiliki makna tersendiri. Dalam proses ini, setiap partisipan memainkan perannya masing-masing yang bersifat spesifik, namun kadang-kadang partisipan memodifikasi peran mereka untuk menyelaraskan dengan peran orang lain terutama jika terdapat inkonsistensi dalam pemaknaan peran. Interaksionisme simbolik juga menawarkan perspektif bahwa proses pembentukan makna dalam interaksi sosial sering kali dipengaruhi oleh konteks budaya dan situasi tertentu. Makna yang diberikan pada simbol-simbol bisa berbeda tergantung pada pengalaman individu, norma kelompok, atau struktur sosial di mana interaksi berlangsung. Hal ini menekankan bahwa makna tidak hanya muncul dari simbol itu sendiri, tetapi juga dari proses negosiasi yang melibatkan semua partisipan dalam interaksi (Arbangi & Umiarso, 2022).

Menurut Mead, komunikasi sejati terjadi ketika setiap pihak tidak hanya memberikan makna pada perilaku mereka sendiri, tetapi juga berupaya memahami makna yang dimaksudkan oleh pihak lain. Isyarat menjadi bermakna jika berasal dari individu yang menciptakan simbol-simbol tersebut dengan tanggapan yang serupa dengan yang diterima dari pihak lain yang menjadi target isyarat tersebut. Komunikasi manusia hanya dapat berlangsung jika terdapat simbol-simbol yang memiliki makna signifikan. Dalam konteks ini, bahasa menjadi kumpulan isyarat suara yang memiliki makna tertentu. Mead menjelaskan bahwa bahasa berfungsi sebagai simbol signifikan yang

menyampaikan makna tertentu. Dalam percakapan yang menggunakan isyarat, hanya isyarat itu yang disampaikan. Namun, melalui bahasa, yang disampaikan bukan hanya isyarat, tetapi juga maknanya (Suharso, 2015).

3. Konsep Kunci Teori Interaksionisme Simbolik

Mead dengan mengajukan konsep tentang *Mind* (pikiran), *The Self* (diri) dan *Society* (masyarakat). Tiga konsep itu dan hubungan di antara ketiganya merupakan inti pemikiran Mead, sekaligus *key words* dalam teori Interaksionisme simbolis. Dalam karya *Mind, The Self and Society* (1934), Mead menjelaskan bagaimana pikiran individu dan diri muncul dari proses sosial. Alih-alih mendekati pengalaman manusia melalui psikologi individu, Mead menganalisa pengalaman dari sudut pandang komunikasi sebagai sesuatu yang penting dalam tatanan sosial. Menurut Mead, Psikologi individu hanya bisa dimengerti dalam proses sosial. Pengembangan diri individu, dan kesadaran dirinya dan pengalamannya, pada intinya adalah proses sosial. Untuk Mead, proses sosial adalah prioritas sebelum struktur bagi terbentuknya pengalaman individu (Suharso, 2015).

1. Pikiran (*Mind*)

Merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna sosial yang sama dimana masing-masing individu harus memperluas wawasan atau pemahaman mereka melalui interaksi dengan individu lainnya. *Mind* atau pikiran, didefinisikan Mead sebagai proses percakapan dengan dirinya sendiri, tidak ditemukan di dalam diri individu pikiran adalah fenomena sosial. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Proses sosial mendahului pikiran, proses sosial bukanlah produk dari pikiran.

Karakteristik istimewa dari pikiran adalah kemampuan individu untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak hanya satu respon saja, tetapi juga respon komunitas secara keseluruhan. Itulah yang kita namakan pikiran. Melakukan sesuatu berarti memberi respon terorganisir tertentu; dan bila seseorang mempunyai respon itu dalam dirinya, ia mempunyai apa yang kita namakan pikiran. Mead juga melihat pikiran secara

pragmatis. Yakni, pikiran melibatkan proses berpikir yang mengarah pada penyelesaian masalah. Dunia nyata penuh dengan masalah dan fungsi pikiran-lah untuk mencoba menyelesaikan masalah dan memungkinkan orang beroperasi lebih efektif.

2. Diri (*Self*)

Diri *self* adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai sebuah objek dari perspektif yang berasal dari orang lain, atau masyarakat. Tapi diri juga merupakan kemampuan khusus sebagai subjek. Diri muncul dan berkembang melalui aktivitas interaksi sosial dan bahasa. Menurut Mead, mustahil membayangkan diri muncul dalam ketiadaan pengalaman sosial. Tetapi, segera setelah diri berkembang, ada kemungkinan baginya untuk terus ada tanpa kontak sosial. Diri berhubungan dengan secara dialektis dengan pikiran. Artinya, di satu pihak Mead menyatakan bahwa tubuh bukanlah diri dan baru akan menjadi diri bila pikiran telah berkembang. Di pihak lain, diri dan refleksitas adalah penting bagi perkembangan pikiran. Memang mustahil untuk memisahkan pikiran dan diri karena diri adalah proses mental. Tetapi, meskipun kita membayangkannya sebagai proses mental, diri adalah sebuah proses sosial.

Dalam bahasannya mengenai diri, Mead menolak gagasan yang meletakkannya dalam kesadaran dan sebaliknya meletakkannya dalam pengalaman sosial dan proses sosial. Dengan cara ini Mead, mencoba memberikan arti behavioristik tentang diri: “diri adalah di mana orang memberikan tanggapan terhadap apa yang ia tujukan kepada orang lain dan di mana tanggapannya sendiri menjadi bagian dari tindakannya, di mana ia tak hanya mendengarkan dirinya sendiri, tetapi juga merespon dirinya sendiri, berbicara dan menjawab dirinya sendiri sebagaimana orang lain menjawab kepada dirinya, sehingga kita mempunyai perilaku di mana individu menjadi obyek untuk dirinya sendiri

Mead mengidentifikasi dua aspek atau fase diri, yang ia namakan (I) dan (me). Mead menyatakan, diri pada dasarnya adalah proses sosial yang

berlangsung dalam dua fase yang dapat dibedakan mengenai dua aspek dalam diri manusia, yaitu (I) dan (Me), di mana (I) mengacu pada diri sendiri sebagai subyek dan (Me) mengacu pada diri sebagai objek. (I) adalah bagian dari diri yang bersifat spontan dan tidak terpikirkan yang merespon situasi tanpa adanya pertimbangan. Dan sebaliknya ketika ada pertimbangan atau pemikiran dalam aksi ataupun reaksinya, maka (I) berubah menjadi (Me) (William Saputra, 2018).

3. Masyarakat (*Society*)

Merupakan jejaring hubungan sosial yang dibuat, dibangun, dan dibentuk oleh setiap individu di tengah masyarakat. Setiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih dengan sengaja dan secara sukarela yang pada akhirnya membawa mereka dalam proses pengambilan peran dalam masyarakat.

Menurut Mead untuk mempunyai diri, individu harus mampu mencapai masyarakat *society*, keadaan di luar dirinya sendiri, sehingga mampu mengevaluasi diri sendiri. Untuk berbuat demikian, individu harus menempatkan dirinya dalam bidang pengalaman yang sama dengan orang lain atau dalam istilah Mead, *taking the role of the other*, berarti harus memahami masyarakatnya. Tiap orang adalah bagian penting dari situasi yang dialami bersama, dan tiap orang harus memperhatikan diri sendiri agar mampu bertindak rasional dalam situasi tertentu. Dikatakan Mead, “Hanya dengan mengambil peran orang lainlah kita mampu kembali ke diri kita sendiri”

4. Implementasi Teori

Dalam teori Mead, *mind* adalah kapasitas untuk berpikir secara simbolik yang memungkinkan individu memahami dan menggunakan simbol-simbol dalam interaksi sosial. Dalam konteks penelitian ini, gamer Top Global Miya menggunakan umpatan sebagai simbol komunikasi dalam konten YouTube-nya. Umpatan ini dimaknai sebagai ekspresi emosi, candaan, atau keakraban, tergantung pada konteks interaksinya dengan musuh, rekan tim, atau penonton.

Penggunaan umpatan sebagai simbol ini berakar pada interaksi dalam masyarakat mikro, yaitu komunitas pemain Mobile Legend yang berkomunikasi melalui media sosial YouTube. Dalam komunitas tersebut, umpatan diterima sebagai bagian dari norma komunikasi, bercanda, atau motivasi saat bermain. Namun, jika umpatan ini digunakan di luar komunitas, seperti di masyarakat umum, maknanya berubah menjadi perilaku buruk atau tidak bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa pemaknaan simbolik bergantung pada konteks sosial tempat simbol itu digunakan, sebagaimana dijelaskan oleh Mead.

Kemudian konsep *self* yang menjelaskan sebagai kesadaran diri yang berkembang melalui proses sosial, di mana individu menginternalisasi pandangan orang lain tentang dirinya. Dalam penelitian ini, diri *self* Top Global Miya sebagai gamer dan YouTuber terbentuk dari interaksi dengan audiens dan komunitas Mobile Legend. Ketika umpatan digunakan dalam konten atau live streaming, ia melihat umpatan tersebut sebagai bagian dari ciri khas komunikasi dan candaan yang diterima oleh komunitasnya. Namun, bagi orang di luar komunitas, terutama yang tidak terbiasa dengan konten semacam itu, umpatan dipandang sebagai perilaku tidak sopan atau tidak bermakna. Perbedaan persepsi ini mencerminkan bagaimana *self* dapat berubah berdasarkan konteks sosial dan interpretasi audiens.

Interaksi Top Global Miya dalam *society* menunjukkan bagaimana simbol umpatan dapat memiliki makna yang berbeda berdasarkan konteks sosial. Dalam masyarakat mikro komunitas Mobile Legend, umpatan menjadi bagian dari komunikasi simbolik yang diterima. Namun, dalam masyarakat makro, penggunaan umpatan menimbulkan interpretasi negatif karena tidak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku. Dengan demikian, *society* dalam penelitian ini mencerminkan dualitas norma antara komunitas yang spesifik dan masyarakat yang lebih luas, yang memengaruhi bagaimana simbol umpatan dimaknai dan diterima.

BAB III

GAMBARAN CHANNEL YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA

A. Profil Top Global Miya

1. Top Global Miya

Gambar 2: Foto Panjaitan Dana



Sumber: [Instagram.com/topglobalmiya_](https://www.instagram.com/topglobalmiya_)

Nama Lengkap: Panjaitan Dana

Nama Panggilan: Pascol

Tempat Tanggal Lahir: Medan, Sumatera Utara, 1995

Agama: Kristen

Pekerjaan: *content creator, streamer*

2. Perjalanan Karir Top Global Miya

Top Global Miya atau biasa dipanggil pascol merupakan salah satu YouTuber game asal Medan yang membuat konten tentang Game Mobile Legend. Sebelum Top Global Miya terjun ke dunia YouTube, ia pernah bekerja sebagai Tenaga Kerja Indonesia (TKI) di Arab Saudi. Ketertarikannya menjadi streamer dimulai saat ia masih bekerja sebagai kuli bangunan dan menonton

tayangan streaming game. Awalnya ia tidak tahu bahwa streaming game bisa menghasilkan uang, kemudian ia bertanya atau komen di salah satu live streaming orang lain, ketika mengetahui bahwa streaming dapat menghasilkan uang dan dari sana ia mulai melihat tutorial di YouTube tentang bagaimana cara live streaming. Setelah mengetahui cara-cara nya lalu ia mulai melakukan live streaming dengan menggunakan satu handphone dan memulai karirnya sebagai seorang streamer game Mobile Legend.

Sebelum terjun ke YouTube, Top Global Miya pertama kali menjadi streamer game Mobile Legend adalah di media sosial facebook dan berpasangan dengan Luan-luan, yang hanya bermodalkan satu hp untuk bermain serta menampilkan game play saat bermain game Mobile Legend. Pada awal karirnya menjadi seorang streamer facebook, ia tidak mempunyai penonton sama sekali. Kemudian seiring berjalannya waktu, Top Global Miya mulai mencari referensi dari YouTuber lain dan mengembangkan gaya bahasa dari mereka dalam pembawaan nya melalui live streaming di akun facebook, yang kemudian lama kelamaan *viewers* yang menonton live streaming nya semakin hari semakin naik dan mulai banyak dikenal oleh orang-orang (Jabal, 2022).

Dari pendapatan melalui live streaming di facebook dengan awal gaji 1,8 juta, Top Global Miya mulai memutuskan pekerjaannya yang awalnya sebagai kuli dan juga TKI dan mulai fokus menjadi seorang streamer. Di awal karirnya menjadi seorang streamer tersebut, tentunya dari keluarga mendapatkan pandangan yang negatif karena mereka beranggapan bahwa Top Global Miya ini hanya bermain game seperti anak-anak, sedangkan ia merupakan anak pertama yang harus menafkahi adik-adik nya dan juga keluarganya. Hasilnya, di bulan kedua streaming di facebook, Top Global Miya berhasil mendapatkan penghasilan lebih dari Rp 10 juta. Dan setelah ia menjelaskan dan mengirimkan hasil dari pendapatan live streaming kepada keluarganya akhirnya mereka percaya bahwa dengan menjadi seorang streamer bisa menghasilkan uang. Dan kini, berkat konsistensi dan pendirian teguhnya untuk menjadi seorang konten

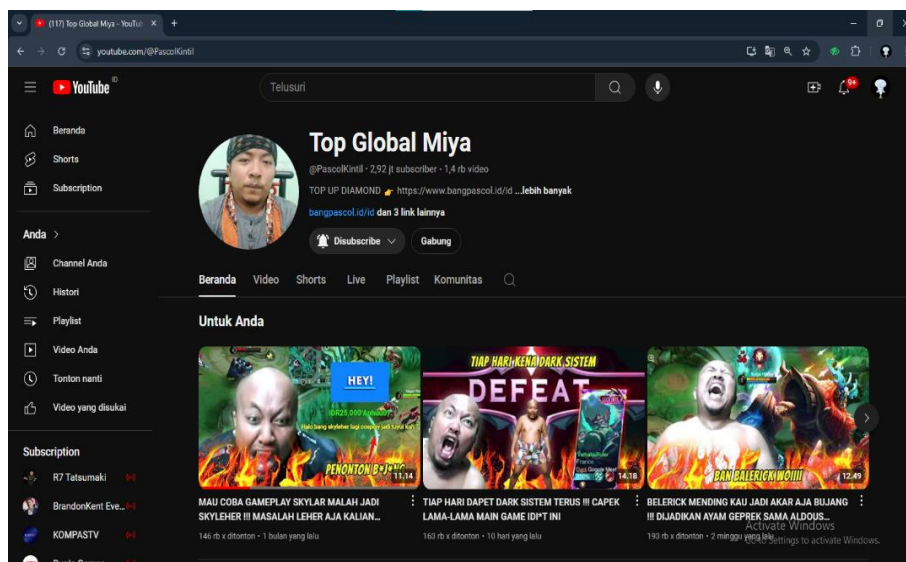
kreator, kini Pascol tumbuh menjadi salah satu konten kreator gaming hits dan populer di Indonesia.

B. Channel YouTube Top Global Miya

1. Sejarah Channel Top Global Miya

Merupakan sebuah akun yang dibuat pertama kali oleh Panjaitan Dana dengan nama *channel* Top Global Miya yang bergabung pada 17 Februari 2021 dan mendapatkan cukup banyak *subscriber* pada awal pembuatan *channel* YouTube nya karena banyak YouTuber lain yang melakukan kolaborasi. Selain itu, sebelumnya ia juga sudah memiliki banyak pengikut di media sosial facebook sehingga ketika membangun *channel* YouTube ia lebih mudah mendapatkan *subscriber*. Tidak hanya menghibur melalui kata kata toxic dan tingkahnya saja, tetapi Top Global Miya juga sangat terampil ketika bermain game Mobile Legend layaknya seorang pemain profesional dengan menggunakan hero andalannya yakni miya dan pernah menduduki peringkat 1 Global di Leaderboard.

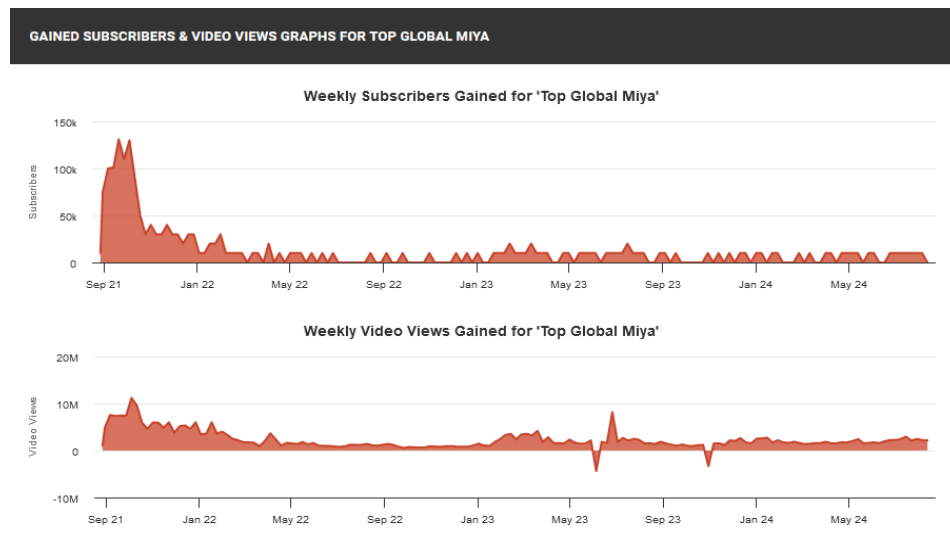
Gambar 3: Profil channel YouTube Top Global Miya



Sumber: Channel YouTube Top Global Miya

Berdasarkan website socialblade.com pada akun YouTube *channel* Top Global Miya ditahun 2024 ini memiliki jumlah subscriber mencapai 2,92 juta, dan total video konten yang telah diupload sebanyak 1,478 dengan 420 juta kali penayangan. Kemudian peningkatan jumlah subscriber perbulan mencapai 20.000 sampai 30.000 dari bulan januari sampai agustus. Kemudian statistik penonton dari konten video yang telah diupload oleh Top Global Miya dari bulan januari sampai agustus berkisaran antara 9 juta sampai 12 juta kali penayangan dengan masing-masing satu video mendapatkan jumlah view antara 50.000 sampai 100.000 penonton.

Gambar 4: Statistik Jumlah Subscriber dan Viewer *Channel* Top Global Miya



Sumber: www.socialblade.com (25, Agustus 2024)

Pada awal pembuatan akun YouTube, Top Global Miya hanya mengunggah video konten dengan durasi video 10 menit sampai 20 menit. Unggahan nya juga terbatas, dimana setiap video baru diunggah sekitar satu minggu sekali. Kemudian seiring berjalannya waktu, sekarang ini ia mulai rutin melakukan live streaming dalam *channel* YouTube nya. Kemudian dari beberapa video konten yang diunggah juga kebanyakan mengambil pada saat live streaming. Perubahan ini mencerminkan adaptasi Top Global Miya terhadap dinamika konsumsi konten di platform YouTube, di mana live streaming

menjadi semakin populer. Live streaming tidak hanya memungkinkan interaksi langsung dengan penonton tetapi juga meningkatkan popularitas serta waktu tayang dalam *channel* YouTube nya. Hal ini bisa meningkatkan algoritma YouTube untuk lebih sering merekomendasikan kontennya, yang pada akhirnya membantu memperluas jangkauan audiensnya. Selain itu, dengan memanfaatkan cuplikan dari live streaming untuk konten yang diunggah, Top Global Miya dapat memaksimalkan produksi konten dengan lebih efisien tanpa perlu membuat video baru dari awal.

Selain itu, salah satu keuntungan utama dari live streaming adalah interaksi real time dengan penonton. Penonton dapat memberikan komentar, pertanyaan, dan umpan balik secara langsung, yang memungkinkan Top Global Miya merespons secara spontan. Hal ini menciptakan rasa keterlibatan yang lebih mendalam dan personal antara kreator dan audiens. Penonton yang merasa lebih dekat dengan kreator cenderung lebih loyal, yang pada akhirnya dapat meningkatkan durasi tonton dan retensi penonton. Interaksi ini juga bisa menginspirasi kreator untuk menyesuaikan konten sesuai dengan preferensi langsung dari penonton, yang memperkuat hubungan dua arah.

2. Fitur-Fitur *Channel* YouTube Top Global Miya

Sebagai seorang streamer dan konten kreator yang fokus pada permainan seperti Mobile Legends, Top Global Miya memanfaatkan berbagai fitur yang disediakan oleh YouTube untuk memperluas jangkauan audiens dan memperkuat hubungan dengan pengikutnya. Berikut fitur-fitur yang terdapat dalam *channel* YouTube Top Global Miya:

1) Super Chat dan Super Stickers

Pada *channel* YouTube Top Global Miya, Fitur ini memungkinkan penonton untuk membeli pesan berwarna atau stiker yang akan ditampilkan secara menonjol selama live streaming, memberikan cara bagi kreator untuk berinteraksi langsung dengan audiens dan menghasilkan pendapatan tambahan.

2) Membership

Fitur member only chat pada *chanel* Top Global Miya berguna untuk mengatur obrolan selama live streaming yang di mana hanya bisa diakses oleh anggota berbayar atau mereka yang sudah bergabung dengan membership dari *chanel* ini. Dan juga dapat memberikan akses ke konten eksklusif, lencana khusus, dan emoji kustom yang dapat digunakan selama live chat atau live streaming.

3) Shorts

Fitur ini memungkinkan kreator untuk membuat dan mengunggah video pendek, biasanya berdurasi kurang dari 60 detik, yang dioptimalkan untuk konsumsi secara cepat atau biasanya dalam *channel* Top Global Miya berisikan cuplikan video yang memiliki kesan menghibur yang dimanfaatkan agar penonton lebih tertarik untuk menonton full video dari konten yang dijadikan video short tersebut.

4) Monetisasi

Kreator konten dapat menghasilkan uang dari iklan yang diputar sebelum, selama, atau setelah video mereka. Seperti disebutkan di atas, keanggotaan berbayar juga merupakan sumber pendapatan bagi kreator. Selain itu juga biasanya kreator konten juga menjual produk mereka langsung dari saluran YouTube mereka, menampilkan barang dagangan di bawah video mereka.

Fitur-fitur yang disediakan oleh YouTube untuk saluran game memberikan banyak keuntungan strategis bagi kreator konten. Setiap fitur yang diberikan untuk memenuhi berbagai kebutuhan mengoptimalkan monetisasi, memperkuat interaksi dengan penonton, dan membangun komunitas. Dengan memanfaatkan fitur-fitur ini, mereka juga dapat tidak hanya menciptakan konten yang menarik, tetapi juga membangun hubungan yang lebih kuat dengan penonton mereka, meningkatkan pendapatan, dan membangun komunitas yang solid di platform YouTube. Secara keseluruhan, YouTube menawarkan berbagai fitur yang tidak hanya meningkatkan kemampuan monetisasi, tetapi juga memungkinkan kreator

untuk memperkuat hubungan sosial dengan audiens dan membangun komunitas yang lebih solid.

BAB IV
BENTUK UMPATAN YANG DIGUNAKAN OLEH GAMER MOBILE
LEGEND KETIKA BERMAIN GAME PADA CHANNEL YOUTUBE TOP
GLOBAL MIYA

A. Bentuk Umpatan

Trash talk (umpatan) merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. Positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi. Tujuan dari umpatan adalah untuk menekan orang lain sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman secara sengaja. Umpatan berupa bahasa kasar adalah ungkapan yang mengandung frasa tidak sopan atau vulgar, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa kasar sering digunakan untuk mengekspresikan kemarahan atau kekesalan terhadap seseorang atau suatu hal secara spontan. Ledakan emosi yang disampaikan melalui bahasa kasar sulit untuk dikendalikan. Namun, saat ini, penggunaan bahasa kasar juga dimanfaatkan untuk menambah humor, menunjukkan keakraban dalam pertemanan, dan telah menjadi hal yang umum (Conmy, 2008).

Menurut Ahdiyati (2020) penggunaan bahasa dalam kekerasan verbal dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori. Pertama, ada penggunaan kata umpatan yang mengasosiasikan seseorang dengan binatang, seperti anjing, babi, cebong, kampret, dan sebagainya. Kedua, terdapat kata-kata umpatan dan penghinaan yang mengandung konotasi negatif, seperti bajingan, goblak, dan kata-kata dengan unsur seksual. Ketiga, penggunaan eufimisme, yaitu kata-kata yang lebih lembut digunakan untuk menggantikan kata-kata kasar demi menekankan makna negatif. Keempat, penggunaan disfemisme, di mana kata-kata kasar dipakai untuk menegaskan makna negatif dari yang dimaksudkan.

1. Umpatan Kata Hewan

Umpatan yang digunakan oleh Top Global Miya dalam video konten maupun live streaming game Mobile Legend seringkali menggunakan istilah hewan sebagai kata-kata makian. Karena sifat negatif dari hewan-hewan tersebut, banyak orang termasuk para pemain game menggunakan nama-nama hewan sebagai bentuk umpatan. Menurut Rasyidi (2024) umpatan dengan kata-kata hewan sering kali mudah diingat dan memiliki dampak emosional yang kuat dan digunakan untuk menghina seseorang dengan mengaitkan mereka dengan sifat negatif hewan. Penggunaan umpatan yang melibatkan hewan ini sering kali mencerminkan persepsi masyarakat tentang hewan-hewan tersebut. Misalnya, anjing sering kali dianggap setia, namun dalam konteks umpatan bisa berarti sebaliknya. Umpatan ini umumnya sangat merendahkan dan dapat sangat menyinggung perasaan, sehingga penggunaannya harus sangat berhati-hati.

Kata-kata hewan yang digunakan oleh Top Global Miya disini berupa ucapan “anjing dan babi”. Meskipun umpatan tersebut dianggap tidak sopan dalam penggunaannya, namun dalam konten YouTube Top Global Miya ia menggunakan umpatan dengan kata-kata kasar sebagai bagian dari pelampiasan emosi ketika bermain game Mobile Legend terutama dalam kondisi frustrasi akibat dari kekalahan ataupun hero yang sering ia gunakan selalu di banned. Penggunaan istilah ini dalam permainan bisa mencerminkan ekspresi frustrasi atau kemarahan, di mana pemain menggunakan simbol-simbol tersebut untuk mengekspresikan emosi yang mendalam. Meskipun secara umum kata ini merujuk pada binatang, dalam konteks komunikasi permainan kompetitif, kata ini menjadi serangan verbal yang ditujukan untuk merendahkan atau menjelekkan targetnya di mana kompetisi dan emosi yang tinggi membuat pemain saling mengejek atau menyerang secara verbal. Dalam hal ini, penggunaan umpatan hewan menjadi cara untuk mengekspresikan kemarahan atau frustrasi terhadap pemain yang dianggap melakukan kesalahan atau merugikan tim. Oleh karena itu, meskipun kata-kata ini dirancang untuk mengekspresikan perasaan negatif, Top Global Miya sering kali menggunakan

sebagai bagian dari strategi ataupun candaan dalam permainan yang melibatkan provokasi, kritik, dan ejekan terhadap sesama pemain.

1) Anjing

Aldi (2023) dalam Inews Depok menjelaskan bahwa manusia sering menghubungkan karakteristik tertentu dengan hewan berdasarkan perilaku alaminya. Misalnya, anjing dikenal karena kesetiaan dan kemampuannya menjaga, namun juga dikaitkan dengan konotasi negatif seperti kelicikan atau kepatuhan tanpa pertimbangan. Akibatnya, istilah "anjing" kerap dipakai sebagai makian untuk menggambarkan perilaku yang dianggap tidak terpuji. Inilah kenapa manusia terinspirasi untuk menggunakan hewan anjing sebagai umpatan.

Gambar 5: Umpatan kata-kata hewan



Sumber: Konten YouTube Top Global Miya

2) Babi

Merupakan hewan yang sering ditemukan hidup di lingkungan berlumpur dan dikenal sebagai pemakan segala, bahkan termasuk kotorannya sendiri. Selain itu, babi dianggap memiliki sifat malas dan nafsu yang besar. Karena karakteristik tersebutlah nama babi sering digunakan oleh manusia sebagai bentuk umpatan. Babi sering kali diasosiasikan dengan berbagai konotasi negatif, termasuk kebersihan yang buruk atau perilaku yang dianggap tidak sopan. Pemakaian hewan tertentu sebagai makian sering kali mencerminkan dinamika kekuasaan dan ketidaksetaraan. Mengaitkan seseorang dengan hewan

yang dianggap rendah atau kurang dihormati dapat digunakan sebagai cara untuk merendahkan posisi mereka dalam hierarki sosial.

Gambar 6: Umpatan kata-kata hewan



Sumber: Konten YouTube Top Global Miya

3) Bangsat

Sahlia (2020) dalam Kompasiana. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "bangsat" merujuk pada jenis hewan berupa kutu busuk. Hewan ini biasanya ditemukan di tempat seperti kasur atau bantal yang jarang dibersihkan atau dijemur. Bangsat adalah serangga pengisap darah, mirip dengan nyamuk atau kutu rambut, yang sering dianggap mengganggu dan tidak diinginkan oleh manusia karena sifatnya yang meresahkan. Selain itu, KBBI juga mencatat makna lain dari "bangsat," yaitu sebagai istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang dengan perilaku buruk atau jahat. Dua definisi ini mencerminkan konotasi yang berbeda "bangsat" sebagai hewan cenderung bersifat deskriptif tanpa maksud untuk menyakiti, sedangkan sebagai istilah untuk manusia, kata ini memiliki makna negatif dan digunakan sebagai bentuk penghinaan.

Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa penggunaan umpatan dengan kata-kata hewan digunakan karena lebih mudah dalam pengucapannya dan lebih ringan. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Top Global Miya didalam wawancara:

"Kalo itu lebih nyaman pakai kata-kata nya, sama lebih mudah aja ngucapin meskipun terdengar sederhana tapi enak gitu. Tapi justru itu yang bikin bagus buat lampiasin emosi pas main. Kadang kalau lagi

kesel atau frustrasi butuh sesuatu yang spontan dan enggak terlalu berat. Nah pakek kata-kata ini, pendek dan punya bunyi yang kuat jadi pas banget buat luapin emosi." (Wawancara 28, Oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara, menurut Top Global Miya penggunaan umpatan dengan kata-kata hewan terasa lebih nyaman digunakan karena sifatnya yang sederhana dan mudah diucapkan. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan emosi secara spontan tanpa harus berpikir panjang, terutama dalam situasi yang memancing frustrasi atau kekesalan seperti saat bermain game. Selain itu, kata-kata hewan umumnya pendek dan memiliki bunyi yang kuat, sehingga memberikan efek emosional yang sesuai dengan kebutuhan untuk meluapkan perasaan. Sifatnya yang tidak terlalu berat dibandingkan makian personal membuat kata-kata ini lebih aman digunakan dalam konteks tertentu. Narasumber juga menekankan bahwa sifat spontanitas dan kekuatan bunyi kata-kata hewan menjadi alasan mengapa umpatan semacam ini sering kali dipilih sebagai bentuk pelepasan emosi, terutama di situasi yang intens atau kompetitif.

Hal ini dapat dilihat dalam konsep Mead yakni pikiran *mind*. Mead (2024) menjelaskan bahwa sekumpulan simbol yang berbeda tetapi memiliki makna yang sama dapat diterima, meskipun simbol-simbol tersebut berwujud gestur. Simbol-simbol ini adalah bagian dari tindakan individu yang menunjukkan apa yang akan ia lakukan terhadap orang lain. Ketika individu menggunakan simbol tersebut sebagai petunjuk, ia secara bersamaan membangkitkan respons yang sama dari orang lain terhadap dirinya.

Pikiran *mind* dalam Top Global Miya yang menggunakan umpatan berupa kata-kata hewan berfungsi sebagai simbol yang sederhana, mudah dipahami, dan memiliki makna universal dalam konteks komunitas gaming. Simbol ini memungkinkan Top Global Miya untuk mengekspresikan emosi secara spontan yang sesuai dengan konsep Mead bahwa simbol atau gestur mencerminkan tindakan individu terhadap orang lain. Ketika Top Global Miya menggunakan kata-kata ini, mereka tidak hanya meluapkan emosinya tetapi juga membangkitkan respons serupa pada orang lain dan diri mereka sendiri. Ini menunjukkan bagaimana simbol digunakan untuk berkomunikasi, menciptakan

makna yang sama dalam situasi yang intens seperti dalam keadaan bermain game yang kompetitif. Mead juga menjelaskan bahwa simbol-simbol, meskipun bentuknya berbeda-beda, dapat diterima jika mereka memiliki makna yang sama. Dalam hal ini, kata-kata hewan menjadi simbol yang mudah dipahami dan memberikan respons emosional yang kuat. Penggunaan kata-kata tersebut dalam situasi gaming memungkinkan Top Global Miya untuk mengekspresikan perasaan frustrasi secara spontan, sekaligus membangkitkan respon serupa pada diri mereka dan orang lain. Ini menggambarkan bagaimana simbol-simbol tersebut berfungsi sebagai gestur yang menciptakan makna dalam interaksi sosial, sesuai dengan konsep Mead bahwa tindakan simbolik menciptakan komunikasi dan pemahaman bersama.

2. Umpatan Berbau Seks

Penggunaan umpatan berbau dewasa memang lazim ditemukan dalam berbagai konteks sosial, meskipun sering kali dianggap tabu atau tidak pantas. Umpatan ini biasanya digunakan untuk mengekspresikan kemarahan, frustrasi, atau rasa superioritas, namun juga dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap individu yang menjadi sasaran maupun lingkungan sosial secara keseluruhan. Menurut Wulandari, dkk (2023) konten YouTube gaming dengan nuansa kata-kata vulgar sering kali menarik perhatian karena dianggap menghibur dan lucu oleh sebagian audiens. Fenomena ini mencerminkan bagaimana ujaran-ujaran yang vulgar dipersepsikan sebagai sesuatu yang keren, menarik, atau bahkan menjadi daya tarik utama bagi pembuat konten untuk menonjolkan kepribadian mereka.

Dalam konteks permainan game Mobile Legend yang dialami oleh Top Global Miya, penggunaan kata-kata kasar dengan berbau seks ini memiliki dua tujuan utama pertama, untuk mengekspresikan rasa frustrasi atau kekecewaan terhadap lawan atau rekan satu tim yang dianggap melakukan kesalahan atau tidak memberikan performa yang optimal. Kedua, untuk mengolok-olok atau merendahkan seseorang dengan mengaitkan mereka pada bagian tubuh yang

dianggap memiliki konotasi negatif atau buruk. Umpatan dengan menggunakan bagian tubuh manusia dalam konten video biasa terjadi dan digunakan oleh Top Global Miya kebanyakan pada saat kondisi nya mengalami kekalahan ataupun karakter yang ia mainkan selalu dibunuh oleh lawan main.

1) Bujanginam

Kata umpatan berupa bagian tubuh manusia dengan ucapan seperti “bujanginam” merupakan bahasa yang berasal dari Batak yang artinya alat kelamin wanita. Menurut Beni (2021) dalam Tribun Sumsel.com arti kata “bujang” menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) pada umumnya didefinisikan sebagai laki-laki dewasa yang belum menikah. Namun, dalam bahasa Batak, kata "bujang" memiliki makna yang tidak sopan jika diucapkan, karena istilah ini merujuk pada organ intim wanita. Bagi masyarakat Batak, penggunaan kata-kata ini apabila diucapkan dengan secara sembarangan, apalagi dengan nada tinggi dianggap sangat menyinggung perasaan dan berpotensi memicu kemarahan.

Gambar 7: Umpatan berbau seks



Sumber: YouTube Top Global Miya

2) Pantek

Pantek merupakan ungkapan atau kata yang digunakan dalam kondisi saat kesal. Menurut Qadar (2023) dalam GoodNewsFromIndonesia di dalam kamus

pantek ditulis *pantè: de cunnus* (Latin) yang berarti ‘vulva/vagina alat kelamin perempuan. Sedangkan pantek ditulis dengan huruf k pertama kali muncul di dalam Kamus Minangkabau-Indonesia (1985) terbitan Pusat Bahasa, yang memiliki arti yang sama, ‘alat kemaluan perempuan’. Setidaknya dengan adanya kamus susunan dari Johannes Ludovic van der Toorn tersebut kita dapat berasumsi bahwa Masyarakat Minangkabau sudah mengucapkan kata *pantek* pada tahun 1800-an, dan tentunya bisa lebih jauh dari itu.

3) Tailaso

Tailaso merupakan bahasa yang berasal dari daerah Sulawesi seperti Makassar. Menurut Wibowo (2022) dalam *Tribun Pekanbaru.com*, secara harfiah kata “telaso” berarti kotoran pada penis. Istilah ini berasal dari gabungan kata “te” atau “tai,” yang merujuk pada kotoran atau ampas, dan “laso” atau “lacu,” yang mengacu pada penis atau alat kelamin laki-laki. Kata telaso digunakan sebagai umpatan atau makian yang umum di beberapa wilayah Sulawesi, seperti Makassar, Palu, dan Kendari. Istilah ini juga dapat ditemukan di daerah lain yang memiliki populasi penduduk asal Makassar yang cukup besar, seperti kawasan Priok di Jakarta Utara.

Gambar 8: Umpatan berbau seks



Sumber: YouTube Top Global Miya

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa selain kontennya mengarah pada toxic penggunaan umpatan dengan berbau seksual memang

menjadi awal mula konsep konten dari *channel* YouTube Top Global Miya. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh informan di dalam wawancara:

“Dulu itu kan konsep konten ini awalnya itu ke arah lebih frontal ke arah seks dan toxic yang pada umumnya lah, tapi lebih eksplisit mungkin terutama ke arah humor seksual. Istilah-istilah yang menurutku seru buat diucapkan yang keluar spontan aja dari mulutku. Nah dari pembawaan ku yang seperti itu terus lama-lama sama viewer bilanganya otak mesum” (wawancara Top Global Miya, 28 Oktober 2024)

Berdasarkan keterangan dari Top Global Miya ia menyatakan bahwa konsep konten video pada *channel* YouTube nya memang mengarah ke arah dewasa lebih frontal dan toxic. Yang di mana menunjukkan sebuah humor atau penggambaran seksual yang kasar. Dalam proses pembuatan konten, istilah-istilah yang ia gunakan sering kali muncul secara spontan, tanpa rencana tertentu, karena dianggap menarik untuk diucapkan. Namun dari gaya penyampaianya tersebut kemudian akibatnya ia mendapatkan label dari para penontonnya sebagai seorang streamer otak mesum yang menandakan bahwa ia dianggap memiliki pemikiran yang terlalu seksual atau tidak senonoh oleh audiensnya. Ini menunjukkan bahwa cara komunikasi dan pilihan tema dalam kontennya secara langsung membentuk citra dirinya di mata audiens, yang pada akhirnya menjadi bagian dari personal branding-nya, baik secara positif maupun negatif. Hasil yang ditemukan berdasarkan wawancara ini juga dikuatkan dengan temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2023) menurutnya penggunaan bahasa yang digunakan oleh seorang komunikator dapat membentuk citra atau image tertentu di mata penerima pesan. Berdasarkan citra yang dihasilkan, penerima akan melalui proses penyaringan informasi. Oleh karena itu penting bagi komunikator untuk menyampaikan bahasa yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan serta dengan siapa pesan tersebut ditujukan. Audiens akan memperhatikan berbagai aspek dalam penyampaian informasi, termasuk tata bahasa, intonasi suara, ekspresi wajah, dan lain-lain. Dengan demikian, cara penyampaian informasi dapat sangat mempengaruhi bagaimana pesan diterima dan dipahami oleh audiens.

Dalam Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead, hal ini dapat dilihat dalam konsep diri *self*. Mead dalam Suharso (2015) menjelaskan bahwa *self* merupakan kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai sebuah objek dari perspektif yang berasal dari orang lain atau masyarakat. Tapi diri juga merupakan kemampuan khusus sebagai subjek. Diri *self* muncul dan berkembang melalui aktivitas interaksi sosial dan bahasa. Diri *self* adalah bagaimana orang memberikan tanggapan terhadap apa yang ia tujukan kepada orang lain dan di mana tanggapannya sendiri menjadi bagian dari tindakannya. Mead juga menjelaskan bahwa dalam setiap individu terdapat konsep the *self* atau diri yang menentukan perilaku individu tersebut dalam hubungannya dengan masyarakat. The *self* atau diri merupakan ciri khas dari manusia yang tidak dimiliki oleh makhluk lain. Diri adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai sebuah objek dari perspektif yang berasal dari luar atau orang lain. Tapi diri juga merupakan kemampuan khusus sebagai subyek. Diri muncul dan berkembang melalui aktivitas interaksi sosial dan bahasa. Mead (2022) dalam buku Interaksionisme Simbolik Transendental, diri pribadi tidak hanya menanggapi atau membuat persepsi tentang orang lain (*the other*), tetapi juga mempersepsikan dirinya sendiri karena mereka membayangkan diri mereka sebagai orang lain di dalam benak mereka.

Diri *self* dalam Top Global Miya adalah tentang bagaimana merespon label atau ekspektasi sosial yang diberikan oleh audiensnya. Dalam konteks ini, tindakan yang ditampilkan dan humor seksual yang digunakan oleh Top Global Miya merupakan bentuk simbol yang kemudian ditafsirkan oleh audiens sebagai sesuatu yang mesum atau dewasa. Hal ini terletak pada bagaimana Top Global Miya menyadari bahwa label yang diberikan terhadap dirinya dan memahami atas dampak dari tindakannya dalam membangun sebuah karakter tersebut dalam dunia digital yang menggunakan bahasa tidak dengan semestinya. Ini mencerminkan proses bagaimana ia memahami bahwa tindakannya menimbulkan reaksi sosial tertentu. Top Global Miya juga tidak hanya menciptakan konten, tetapi juga memahami bagaimana konten tersebut diterima oleh orang lain, dan bagaimana label yang disematkan padanya membentuk interaksi serta persepsi

dirinya di mata audiens. Top Global Miya juga menyatakan bahwa konten videonya memang mengarah ke arah dewasa dan lebih frontal, artinya dia telah menunjukkan peran umpatan tersebut dalam menciptakan citra dirinya dimata para penonton. Keputusan ini melibatkan kesadaran tentang bagaimana umpatan bisa membantu membentuk identitas dirinya di dunia digital sebagai seorang streamer frontal dan tanpa filter.

Penggunaan umpatan yang berbau seks ini juga lebih disukai oleh para penonton dengan ucapan seperti bujanganam, telasso dan bangitek. Karena menurutnya kata-kata tersebut lebih lucu dan menyenangkan ketika diucapkan. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh narasumber dalam wawancara:

“Saya mengambil referensi kata-kata toxic dari pascol ketika saya meledek teman saya. Maaf mungkin sedikit kasar, seperti bujanganam, telasso, bangitek, itu sedikit lucu dan menyenangkan untuk diucapkan”.
(Wawancara dengan informan B, 12 oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara, narasumber sebagai subscriber menyatakan bahwa ia mengambil referensi kata-kata toxic atau kasar dari Pascol ketika meledek teman-temannya meskipun kata-kata seperti bujanganam, telasso dan bangitek terkesan kasar, narasumber juga menyatakan bahwa ia merasa kata-kata tersebut lucu dan menyenangkan untuk diucapkan. Hal ini menunjukkan bahwa narasumber sebagai seorang subscriber atau penonton lebih menyukai kata-kata yang berbau seks tersebut karena lebih lucu dan menyenangkan dalam mengucapkannya.

Berdasarkan realitas yang dijelaskan oleh narasumber, hal ini sejalan dengan konsep pemikiran Mead tentang pikiran *mind*, Mead (2024) menjelaskan bahwa seorang individu mampu memahami dan mengadopsi sikap orang lain ke dalam dirinya, menyesuaikan dirinya secara sadar dengan proses sosial yang berlangsung, dan mempengaruhi hasil proses tersebut melalui tindakannya. Dalam konteks ini, kemampuan reflektivitas menjadi syarat utama dalam proses sosial untuk mendukung perkembangan pikiran.

Dalam hal ini narasumber yang merupakan seorang subscriber mengadopsi kata-kata toxic atau kasar yang digunakan oleh pascol untuk meledek teman-temannya, dan meskipun kata-kata tersebut terkesan kasar, narasumber menganggapnya sebagai bagian dari humor yang menyenangkan. Melalui kemampuan refleksifitas yang dijelaskan oleh Mead, narasumber dapat mengadopsi dan menyesuaikan penggunaan kata-kata kasar tersebut karena ia memahami norma-norma sosial yang ada di sekitar komunitas tempat ia berada, seperti dalam interaksi dengan teman-teman atau sesama penonton. Narasumber merasa kata-kata tersebut lucu dan menyenangkan, yang menunjukkan bagaimana dirinya menyelaraskan diri dengan nilai-nilai dan gaya komunikasi yang berlaku di komunitas tersebut. Selain itu, narasumber juga secara sadar memahami bahwa kata-kata seperti bujangenam, telasso dan bangitek lebih diterima dalam konteks humor di kalangan teman-temannya, yang menunjukkan adanya proses sosial yang saling mempengaruhi dalam berkomunikasi. Pengaruh orang lain dalam komunitas, seperti pascol yang menjadi referensi, membentuk cara narasumber menyesuaikan diri dan memilih kata-kata dalam berinteraksi dengan orang lain dalam komunitas tersebut.

3. Umpatan Kata Sifat

Kata sifat merupakan kata yang menggambarkan sifat atau karakteristik seseorang atau suatu benda. Namun, kata-kata ini sering kali digunakan oleh orang-orang dalam konteks negatif untuk dijadikan umpatan yang dapat melukai perasaan orang lain (Romadhlon 2023). Umpatan dengan kata sifat biasanya digunakan untuk menyerang atau merendahkan orang lain dan dapat berubah menjadi alat penghinaan ketika diucapkan dengan nada atau maksud yang merendahkan. Hal ini dapat menimbulkan dampak negatif pada penerima, seperti menurunkan harga diri atau memicu konflik lebih lanjut.

1) Goblok dan Tolol

Merupakan kata dalam bahasa jawa yang dalam bahasa indonesia merujuk pada ketidakmampuan atau kebodohan. Dalam konteks permainan game online kata-kata tersebut digunakan saat seorang pemain selalu gagal melakukan

tindakan yang seharusnya atau tidak mampu menjalankan strategi yang sudah disepakati bersama. Penggunaan kata sifat tersebut bukan hanya mencerminkan ketidakpuasan terhadap kinerja seseorang, tetapi juga sering kali dimaksudkan untuk menyindir atau mengejek pemain yang dianggap tidak memenuhi ekspektasi.

Dalam konteks bahasa Indonesia, kata sifat dengan ucapan seperti "goblok, bodoh atau tolol" dianggap sebagai bentuk hinaan yang kasar yang merujuk pada seseorang yang dianggap tidak cerdas atau tidak kompeten. Selain untuk mengekspresikan perasaan sendiri, umpatan ini juga sering diarahkan pada pemain lain sebagai bentuk kritik ataupun ejekan. Dalam dunia kompetitif, penggunaan umpatan semacam ini mencerminkan ekspektasi yang tinggi terhadap performa tim atau rekan sesama pemain. Ini bisa terjadi ketika seorang pemain melakukan kesalahan yang dianggap merugikan tim, seperti kegagalan dalam menjalankan strategi atau kehilangan kesempatan penting yang bisa mempengaruhi hasil permainan. Dalam hal ini, umpatan tersebut berfungsi sebagai bentuk penyampaian ketidakpuasan terhadap kinerja individu, dan sering kali digunakan untuk menyalahkan atau menunjukkan rasa kecewa terhadap kesalahan yang dilakukan.

Gambar 9: Umpatan berupa kata sifat



Sumber: Konten YouTube Top Global Miya

Gambar 10: Umpatan berupa kata sifat



Sumber: Konten YouTube Top Global Miya

2) Jancok

Menurut Pranata dalam National Geographic Indonesia (2021) istilah *jancok* pertama kali sering digunakan oleh remaja Indo (keturunan Indonesia-Belanda) dan menjadi ungkapan yang populer sekitar tahun 1930-an. Dalam percakapan sehari-hari, mereka kerap memakai istilah *yantye-ook*, yang berarti "kamu juga" dan tidak memiliki makna negatif sama sekali. Namun, dalam beberapa situasi, terutama saat berinteraksi dengan remaja pribumi, kata ini digunakan untuk saling mengejek atau mencemooh, sering kali dikombinasikan dengan istilah dari bahasa Jawa atau Melayu. Dari kebiasaan tersebut, kata *yantye-ook* kemudian mengalami perubahan makna menjadi sesuatu yang negatif. Orang Jawa, khususnya di Surabaya, mendengar istilah tersebut sebagai *yancook*. Edi meyakini bahwa dari perubahan tersebut, istilah *jancok* menjadi populer dan terus digunakan hingga saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara kata sifat dipandang sebagai alat komunikasi yang efektif karena kemampuannya untuk dengan mudah menggambarkan situasi atau emosi yang sedang dirasakan dan cenderung lebih mudah dipahami hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh narasumber:

“Karena kata sifat itu lebih fleksibel dan bisa langsung menggambarkan situasi sama emosi yang dirasakan. Kayak kalau kita ngomong ke orang lain dengan kata-kata bodoh, tolol dan sebagainya itu langsung menjelaskan pendapat kita tentang orang itu gitu. Sama kalo kata sifat itu lebih umum dan lebih gampang dipahami dan diucapin” (27, Oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara, Top Global miya menyatakan bahwa kata sifat memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam mengungkapkan perasaan atau situasi. Penggunaan kata sifat seperti bodoh atau tolol langsung menyampaikan penilaian atau emosi yang dirasakan terhadap seseorang, tanpa memerlukan penjelasan lebih lanjut. Kata sifat dianggap lebih efisien karena dapat secara langsung menggambarkan kondisi atau opini yang dirasakan, sehingga lebih mudah dipahami oleh orang lain. Selain itu, kata sifat lebih umum dan mudah diucapkan, membuatnya menjadi pilihan yang praktis dalam berkomunikasi,

terutama dalam situasi yang membutuhkan ekspresi emosional yang cepat dan langsung.

Hal ini dapat dilihat dalam konsep Mead yakni pikiran *mind*. Mead (2024) menjelaskan bahwa sekumpulan simbol yang berbeda tetapi memiliki makna yang sama dapat diterima, meskipun simbol-simbol tersebut berwujud gestur. Simbol-simbol ini adalah bagian dari tindakan individu yang menunjukkan apa yang akan ia lakukan terhadap orang lain. Ketika individu menggunakan simbol tersebut sebagai petunjuk, ia secara bersamaan membangkitkan respons yang sama dari orang lain terhadap dirinya.

Pikiran *mind* dalam hal ini sebagaimana Top Global Miya menggunakan kata-kata sifat sebagai umpatan dengan ucapan seperti bodoh atau tolol, yang di mana berfungsi sebagai simbol yang dapat langsung mengungkapkan perasaan atau penilaian seseorang terhadap orang lain. Hal ini sesuai dengan pandangan Mead bahwa simbol dapat berupa gestur atau kata-kata yang memiliki makna yang dipahami oleh orang lain. Penggunaan umpatan dengan kata sifat ini memungkinkan Top Global Miya untuk menyampaikan emosi dirinya tanpa perlu penjelasan panjang, dan makna dari simbol tersebut dapat dipahami oleh orang lain atau audiens dalam konteks sosial yang sama. Seperti yang dijelaskan Mead, ketika seseorang menggunakan simbol ini, mereka tidak hanya mengungkapkan perasaan mereka tetapi juga secara tidak langsung membangkitkan respons dari orang lain yang memahami makna tersebut. Dalam hal ini, kata sifat menjadi simbol yang tidak hanya mewakili ekspresi individu tetapi juga mempengaruhi reaksi orang lain dalam interaksi sosial, yang menciptakan pemahaman bersama dan komunikasi yang efektif.

B. Konteks Penggunaan Umpatan

1. Kalah Bermain Game

Umpatan dalam game kompetitif seperti Mobile Legends sering kali terjadi sebagai bentuk respon terhadap sesuatu hal yang terjadi dalam permainan. Dalam permainan, emosi sering kali muncul dengan cepat sehingga umpatan

menjadi cara instan untuk menyalurkan perasaan tersebut. Ekspresi yang tidak tersaring ini mencerminkan apa yang dirasakan pemain secara langsung dan nyata dalam momen tersebut. Menurut Antares (2024) umpatan sering kali bergantung pada konteks. Para gamer cenderung menggunakan umpatan saat merasa frustrasi, menghadapi lawan yang sulit, atau terlibat dalam permainan yang penuh tantangan, yang menunjukkan bahwa emosi memiliki peranan penting dalam pemilihan kata-kata kasar. Seperti halnya dalam konten pada *channel* YouTube Top Global Miya penggunaan umpatan bisa terjadi dan muncul dalam berbagai keadaan seperti ekspresi emosi, humor candaan dan juga interaksi terhadap teman ataupun merespon penonton dalam live streaming.

Gambar 11: Kalah bermain game Mobile Legend



Sumber: *Channel* YouTube Top Global Miya

Salah satu konteks penggunaan umpatan yang digunakan oleh Top Global Miya adalah ketika kalah bermain game dalam merespon keadaan yang sedang terjadi dalam permainan. Seperti pada gambar diatas yang terdapat pada konten video Top Global Miya, umpatan tersebut mencerminkan perasaan marah dan kecewa yang biasa muncul akibat dari beberapa keadaan mulai dari, kinerja tim yang buruk yang mengakibatkan kekalahan dalam pertandingan. Dalam game kompetitif seperti yang dialami oleh Top Global Miya sering kali berada di bawah tekanan untuk berusaha mencapai kemenangan yang kemudian memilih menggunakan kata-kata umpatan.

Umpatan meskipun terdengar kasar, bisa menjadi salah satu cara untuk mengurangi stres atau frustrasi yang dirasakan. Ini juga bisa dilihat sebagai bagian dari cara di mana pemain berusaha mengalihkan atau meredakan tekanan emosional yang mereka alami akibat hasil permainan yang buruk. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Rahmatullah (2021) mengumpat bisa dipandang sebagai cara wajar untuk melampiaskan emosi, seperti menangis saat sedih atau tertawa ketika bahagia. Tujuan utamanya adalah mengurangi ketegangan yang muncul akibat tekanan dari luar. Karena itu, meskipun bernuansa negatif, kata-kata umpatan sering dianggap mampu menyalurkan emosi dengan baik. Sehingga kata-kata umpatan yang cenderung menggunakan kata-kata berkonotasi negatif dirasa memiliki muatan emosi yang dapat disalurkan dengan efektif.

Penggunaan umpatan dalam konteks ini juga dapat dilihat sebagai bentuk keaslian dari Top Global Miya, di mana ia tidak berusaha untuk menyembunyikan perasaan atau menahan emosi dalam situasi yang penuh tekanan. Hal ini memberikan gambaran bahwa ia benar-benar terlibat dalam permainan dan merasakan setiap momen dengan intens. Dengan demikian, umpatan menjadi cara untuk menunjukkan sisi emosional dari seorang pemain, meskipun terkadang kasar, namun berfungsi sebagai pelepasan emosional dalam situasi yang penuh tekanan dan tantangan.

Dalam konteks kalah bermain game juga sering kali melibatkan lebih dari sekadar kata-kata yang diucapkan. Ketika seseorang mengumpat atau menggunakan bahasa kasar, ekspresi emosi tersebut tidak hanya disampaikan melalui pilihan kata, tetapi juga melalui elemen fisik lainnya, seperti properti dalam mengumpat dan penguatan ekspresi wajah.

1) Menggunakan Properti

Penggunaan properti dalam konten Top Global Miya seringkali muncul dalam video sebagai bagian dari pelampiasan untuk mengungkapkan perasaan frustrasi yang kuat, memberikan pelepasan emosional sementara, dan ketidakpuasan terhadap hasil permainan. Properti ini biasanya berupa ember

dan kursi dengan tindakan seperti membanting atau menghancurkan barang-barang tersebut. Dalam momen-momen tersebut, benda-benda yang digunakan berfungsi lebih sebagai saluran untuk mengungkapkan perasaan yang tidak bisa disampaikan hanya dengan kata-kata atau ekspresi wajah.

2) Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah yang ditampilkan pada konten dari Top Global Miya dalam menunjukkan perasaan kalah dalam permainan. Ketika Top Global Miya yang merasa marah atau kecewa karena kalah akan mengerutkan dahi, menajamkan pandangan matanya dan diberikan efek editan sehingga ekspresi wajah yang ditampilkan akan semakin membuat audiens terhibur. Ekspresi wajah ini menguatkan pesan verbal yang disampaikan, memberi tahu orang lain bahwa ia benar-benar frustrasi atau marah atas hasil permainan. Kombinasi antara umpatan dan ekspresi wajah ini menciptakan komunikasi yang lebih jelas dan intens, yang menunjukkan seberapa besar pengaruh emosional pemain tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa saat mengalami kekalahan dalam permainan, perasaan emosionalnya cenderung lebih intens dan mudah meledak. Hal ini sebagaimana dalam wawancara:

“Kalau pas kalah main game itu emosi udah pasti lebih kerasa dan gampang keluar. Kayak kita main solo ketemu random publik yang ngetroll nggak bisa diajak kerjasama itu paling sering banget bikin emosi pecah, apalagi kita itu udah main bener-bener tapi ujung-ujungnya masih tetap kalah. Pasti semua pemain pernah ngerasainlah gimana rasanya itu” (wawancara Top Global Miya, 28 Oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara, Top Global Miya menjelaskan bahwa saat kalah dalam permainan, emosinya cenderung lebih terasa dan mudah meledak. Hal ini terutama terjadi ketika dia bermain solo dan bertemu dengan pemain random publik yang menurutnya tidak kompeten atau malah sengaja kalah. Menurut Top Global Miya, meskipun sudah berusaha bermain dengan serius dan sebaik mungkin, tetap saja mengalami kekalahan yang membuat dirinya sangat frustrasi. Top Global Miya juga mengungkapkan bahwa situasi seperti ini sangat sering terjadi dan pasti dialami oleh banyak pemain game lainnya. Umpatan atau

reaksi emosional lainnya tentunya akan muncul karena rasa kesal yang datang akibat kekalahan dalam permainan, seperti adanya pemain yang tidak bermain dengan serius dan justru menghalangi kemenangan.

Hal ini dapat dilihat dalam konsep mead tentang diri *self*. Mead (2024) menjelaskan bahwa seseorang yang menegaskan haknya dalam suatu situasi tertentu sebenarnya telah memikirkan ulang situasi tersebut dalam pikirannya. Dia telah merespon masyarakat, dan ketika situasi itu terjadi, dia merespons dirinya sendiri dengan tindakan atau perkataan yang telah dia pikirkan sebelumnya. Dalam konteks Top Global Miya, reaksi emosional yang muncul ketika dia kalah dalam permainan, terutama akibat pemain lain yang tidak kompeten atau tidak serius, mencerminkan bagaimana dirinya merespons situasi sosial tersebut. Menurut Mead, proses ini terjadi ketika seseorang telah memikirkan ulang situasi tertentu dalam pikirannya seperti Top Global Miya yang memikirkan kekalahan dan kekecewaannya, dan dalam proses ini dia mengembangkan respons terhadap masyarakat dalam hal ini para pemain lain.

Saat bermain Top Global Miya sudah membayangkan atau mengharapkan bahwa pemain lain akan bermain dengan serius dan kompeten, tetapi kenyataannya berbeda. Ketika situasi itu muncul yaitu dia menghadapi pemain yang tidak serius atau yang menghalangi kemenangan, Top Global Miya memberikan reaksi emosional seperti umpatan, sebagai respons terhadap ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan. Hal ini merupakan gambaran bagaimana seseorang memberi reaksi terhadap kekecewaan pada saat yang sama dan merespons dirinya sendiri berdasarkan situasi yang telah dia pikirkan sebelumnya. Dengan kata lain, Top Global Miya telah mengulang dalam pikirannya tentang bagaimana seharusnya situasi tersebut terjadi dan memberikan respons diri yang sesuai ketika situasi tersebut muncul dalam permainan. Ini menggambarkan konsep Mead tentang diri *self* di mana individu membangun respons dan perasaan berdasarkan pemahaman internal mereka terhadap situasi sosial yang mereka alami.

2. Berkomunikasi Dengan Sesama Tim

Umpatan dalam konteks komunikasi dengan sesama tim dapat dilihat sebagai bagian dari interaksi yang memiliki tujuan tertentu, meskipun sering kali dianggap sebagai bentuk ekspresi emosional yang kasar. Dalam sebuah tim, terutama dalam situasi yang penuh tekanan atau kompetitif, umpatan sering kali digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan frustrasi, kemarahan, atau ketegangan. Namun, meskipun kata-kata kasar ini mungkin terdengar negatif, penggunaannya dalam tim sering kali tidak dimaksudkan untuk menyerang secara personal, melainkan lebih sebagai bentuk pelepasan emosi yang terjadi dalam situasi tertentu. Penggunaan umpatan yang umum dalam komunikasi tim, terutama dalam tim yang memiliki tingkat kedekatan yang tinggi, sering kali berfungsi untuk memperkuat ikatan antar anggota tim. Dalam hal ini anggota tim yang saling mengenal dan memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi lebih cenderung menggunakan bahasa yang lebih kasual dan bahkan kasar. Umpatan yang digunakan di sini bukan untuk menyerang, melainkan sebagai cara untuk menunjukkan kedekatan atau membangun rasa persaudaraan dan keakraban dalam tim. Sebagaimana yang dilakukan oleh Top Global Miya.

“Ya kalo di konten itu sebenarnya tergantung orangnya, misal ini udah kawan lama pasti udah sama-sama satu server lah jadi mereka juga udah paham karakterku kek gimana dengan gaya bahasaku, tingkahku yg ekspresif. Jadi nggak bakal salah paham kalau pakai kata-kata yang kasar dan becanda buat komunikasi pas main game bareng. Tapi kalo dibawain ke orang biasa yang baru kenal ya kita jaga inilah harus tau timing lah” (wawancara Top Global Miya, 28 Oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara Top Global Miya menyatakan bahwa, konteks penggunaan umpatan atau kata-kata kasar dalam konten dan komunikasi saat bermain game sangat bergantung pada hubungan antar individu dalam tim. Top Global Miya menekankan bahwa jika dia bermain dengan teman-teman lama yang sudah terbiasa dengan gaya komunikasinya, termasuk ekspresi emosional dan penggunaan kata-kata kasar, tidak akan ada masalah atau kesalahpahaman. Dalam konteks ini, umpatan dianggap sebagai bagian dari humor dan komunikasi yang diterima dalam lingkungan tersebut, karena mereka

sudah saling memahami karakter masing-masing. Umpatan dalam komunikasi, khususnya dalam konteks bermain game, sangat bergantung pada tingkat kedekatan dan pemahaman antar anggota tim. Ini menunjukkan fleksibilitas dalam penggunaan bahasa kasar, yang bisa menjadi bagian dari interaksi yang menyenangkan dalam tim yang sudah akrab, namun juga memerlukan perhatian terhadap konteks dan audiens yang lebih luas.

Mead (2024) dalam komunikasi yang terpenting adalah simbol yang ada harus membangkitkan pada diri seseorang apa yang dibangkitkan pada individu lain. Komunikasi harus memiliki universalitas bagi setiap orang yang mendapati dirinya berada pada situasi yang sama. Dan simbol berupa bahasa merupakan sebuah stimulus yang bisa mempengaruhi seorang individu dan orang lain. Dalam konteks penggunaan umpatan oleh Top Global Miya, kita bisa melihat bahwa kata-kata kasar atau umpatan yang digunakan dalam tim yang sudah akrab tidak hanya menjadi cara untuk mengekspresikan emosi, tetapi juga menjadi simbol yang dipahami dan diterima oleh anggota tim yang telah saling mengenal karakter dan gaya komunikasi masing-masing. Ini menekankan bahwa dalam komunikasi, simbol yang digunakan oleh seseorang harus mampu membangkitkan makna yang sama pada orang lain yang berada dalam situasi serupa. Namun, seperti yang dijelaskan oleh Top Global Miya penggunaan umpatan berbeda jika diterapkan dalam konteks yang lebih luas atau dengan orang baru yang tidak familiar dengan gaya komunikasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun suatu simbol umpatan bisa diterima dalam satu kelompok atau tim yang memiliki pemahaman bersama, simbol tersebut mungkin tidak memunculkan respons yang sama di kelompok lain, terutama jika konteksnya berbeda. Dengan kata lain, meskipun umpatan bisa diterima dalam komunikasi tim yang sudah akrab yang sudah mengetahui bagaimana dirinya dalam berkomunikasi, maka penting untuk menyesuaikan simbol dan konteksnya tersebut kepada orang lain agar tidak menimbulkan kesalahpahaman. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Mead (2022) dalam diri *self* terdapat kemampuan untuk menanggapi diri sendiri secara sadar dan kemampuan tersebut memerlukan daya pikir tertentu, khususnya daya pikir

reflektif. Dari pola tersebut diri *self* secara sosial sangat dipengaruhi oleh varian dari luar seperti aturan, nilai-nilai, norma-norma budaya setempat di mana diri pribadi tersebut berada.

Mead (2022) diri *self* terdapat kemampuan untuk menanggapi diri sendiri secara sadar dan kemampuan tersebut memerlukan daya pikir tertentu, khususnya daya pikir reflektif. Dari pola tersebut diri *self* secara sosial sangat dipengaruhi oleh varian dari luar seperti aturan, nilai-nilai, norma-norma budaya setempat di mana diri pribadi tersebut berada. Dalam hal ini, Top Global Miya secara reflektif menyesuaikan perilakunya berdasarkan audiens yang ada di sekitarnya. Ketika Top Global Miya bermain dalam live streaming dan dihadapkan pada audiens yang sudah familiar dengan gaya komunikasinya, dia tahu bahwa audiens tersebut telah terbiasa dengan penggunaan umpatan atau kata-kata kasar. Miya, sebagai individu, memahami ekspektasi audiens tersebut dan menanggapi diri sendiri dengan cara yang sesuai, yaitu tetap menggunakan gaya komunikasi yang sudah dikenal. Namun, ketika Top Global Miya berkolaborasi dengan orang baru, *self* Miya menjadi lebih reflektif karena dia menyadari bahwa audiens dan rekan kolaborasinya mungkin tidak terbiasa dengan ekspresi emosi yang lebih kuat atau penggunaan bahasa kasar. Top Global Miya akan menanggapi dirinya sendiri dengan cara yang lebih hati-hati dan menyesuaikan perilakunya untuk menghindari ketidaknyamanan, karena dia tahu bahwa tindakan dan ekspresi dirinya akan memengaruhi interaksi dengan orang lain.

Akan tetapi *self* juga sangat dipengaruhi oleh *society*, atau norma, nilai, dan aturan sosial di sekitar individu. Sebagaimana yang disampaikan oleh Mead (2024) bahwa seseorang dapat dipengaruhi oleh sikap orang-orang disekitarnya, yang direfleksikan kembali ke anggota-anggota berbeda dari penonton tersebut sehingga mereka merespons sebagai sebuah kesatuan. Perilaku dari seseorang akan dapat mempengaruhi orang lain untuk melakukan tindakan yang disitu keduanya sama-sama sedang terlibat. Tindakan-tindakan tersebut merupakan tindakan yang disitu gestur dan sikap yang sesuai begitu mirip. Dalam konteks

Top Global Miya, dia berada dalam dua masyarakat berbeda, satu adalah teman ataupun audiens yang sudah akrab dengannya di mana umpatan diterima sebagai bagian dari hiburan, dan satu lagi adalah masyarakat kolaborasi dengan orang baru di mana norma sosial yang lebih formal mungkin berlaku. Ketika bermain dengan teman-teman atau audiens yang sudah familiar, Top Global Miya merasa bebas untuk mengekspresikan dirinya dengan cara yang lebih emosional dan eksplisit, karena *society* di dalam lingkungan tersebut telah mengatur bahwa penggunaan umpatan adalah bagian dari hiburan dan ekspektasi. Namun, dalam kolaborasi dengan orang baru, *society* di sini mengharuskan Top Global Miya untuk menyesuaikan diri, karena norma yang ada di antara orang baru tersebut mungkin tidak sama karena ia menyadari bahwa untuk menjaga hubungan sosial yang baik dan menjaga agar komunikasi tetap lancar, dia perlu mengubah cara dia menanggapi dirinya sendiri dan menyesuaikan peran sosialnya dengan orang lain yang terlibat.

Hal ini menunjukkan bahwa Top Global Miya memahami aturan yang berlaku dalam *society* atau komunitas game yang lebih luas. Dalam konteks ini, dia menyesuaikan perilakunya berdasarkan siapa yang menjadi teman dalam permainan, yang merupakan bagian dari interaksi sosial. Jika individu tersebut sudah mengenal karakteristik sosial dan komunikasi dalam kelompok tersebut, maka tidak ada masalah dengan penggunaan kata-kata kasar. Namun, untuk menjaga keharmonisan dan menghindari kesalahpahaman, maka ia menyesuaikan cara berkomunikasi ketika berhadapan dengan orang yang belum dikenal. Ini menunjukkan bahwa Top Global Miya memahami bahwa aturan sosial dalam setiap kelompok yang berbeda-beda dan dia mampu menyesuaikan perilaku dan komunikasinya sesuai dengan konteks tersebut.

Menurut Raharjo dkk (2024) kepribadian individu menentukan bagaimana individu akan bersikap dan berpikir dalam hal membentuk hubungan dengan orang lain, sehingga rasa egosentrisme dan superioritas menjadi latar belakang munculnya sikap agresivitas dipengaruhi oleh kepribadian individu itu sendiri dan bagaimana cara individu menyikapi individu yang lainnya. Namun, dalam

konteks permainan game online, kata-kata umpatan berfungsi untuk mempertegas identitas dan kekuatan pribadi dalam lingkungan game yang lebih kompetitif dan agresif, di mana ucapan-ucapan provokasi verbal menjadi bagian dari dinamika interaksi antarpemain.

3. Menanggapi Komentar Penonton

Dalam konteks live streaming, respons seorang YouTuber terhadap komentar penonton sangat bergantung pada situasi dan gaya pribadi mereka. Seorang YouTuber sering memanfaatkan komentar yang masuk sebagai cara untuk membangun hubungan langsung dengan penonton. Tanggapan mereka biasanya ramah, santai, atau bercanda, terutama jika komentar tersebut bersifat positif atau lucu. Penonton yang merasa diperhatikan akan lebih terlibat dan termotivasi untuk terus berinteraksi di kolom komentar. Cara seorang YouTuber menanggapi komentar penonton saat live mencerminkan gaya komunikasi mereka dalam merespon yang positif, lucu, dan interaktif dapat meningkatkan engagement.

Gambar 12: Menanggapi komentar penonton



Sumber: Channel YouTube Top Global Miya

Konteks penggunaan umpatan untuk menanggapi komentar audiens pada saat live streaming dalam media sosial YouTube seringkali terjadi pada Top Global Miya. Hal ini sering dilakukan oleh para penonton yang memang dengan sengaja mengirimkan pesan lewat kolom komentar ataupun saweria agar mereka disapa oleh Top Global Miya. Akan tetapi para penonton sering kali mengirimkan pesan

yang berisikan olokan dengan tujuan untuk memancing YouTuber tersebut agar marah-marah dan mengumpat. Karena para penonton memahami persona dirinya yang selalu marah-marah dan mengumpat menyebabkan ketertarikan bagi para audiens. Penonton sering kali menganggap umpatan sebagai bagian dari percakapan yang lebih santai dan terbuka, yang membuat mereka merasa lebih dekat dengan streamer. Ini dapat mendorong penonton untuk lebih aktif berinteraksi dengan memberikan komentar.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa banyak penonton pada saat live streaming yang sengaja mengirim pesan atau video melalui fitur media share dengan tujuan untuk memancing reaksi emosional dari Top Global Miya. Hal ini sebagaimana dalam wawancara:

“Tergantung situasi, biasanya viewer itu kebanyakan ngirim pesan buat mancing emosi aja. Mereka itu suka mancing-mancing emosi dengan ngirim pesan atau video lewat media share di live streaming yang terkadang aneh pas lagi posisi main. Kalau lagi fokus banget ke game terus tiba-tiba ada komentar yang nyeleneh atau video yang bikin nggak konsen ya reaksi marah spontan pasti keluar. Tapi ya itu memang semua buat hiburan aja”. (Wawancara Top Global Miya, 28 Oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara Top Global Miya menyatakan bahwa yang sering terjadi dalam live streaming di mana penonton memiliki peran aktif dalam mempengaruhi suasana siaran berlangsung. Top Global Miya menjelaskan bahwa penonton kerap mengirimkan pesan atau video melalui fitur media share dengan tujuan memancing reaksi emosional. Konten yang dikirim biasanya dirancang untuk mengganggu atau membuat suasana menjadi lucu, dan sering kali berupa komentar yang nyeleneh atau video yang aneh dan tidak terduga. Meski reaksi emosional sering kali tidak bisa dihindari, Top Global Miya memahami bahwa interaksi semacam ini adalah bagian dari hiburan bagi para penonton. Hiburan yang dihasilkan dari respons spontan menjadi salah satu daya tarik utama yang membuat siaran langsung terasa lebih hidup dan autentik bagi penonton. Hal ini menunjukkan bagaimana dinamika antara streamer dan

audiens dapat membentuk pengalaman yang unik dan interaktif selama siaran berlangsung.

Hal ini sebagaimana dapat dilihat dalam konsep mead yakni masyarakat society. Mead (2024) mengungkapkan bahwa organisme memiliki tanggung jawab tertentu terhadap lingkungannya karena keduanya saling mempengaruhi dan bergantung satu sama lain untuk keberlangsungan eksistensinya. Oleh karena itu, untuk memahami proses kehidupan secara utuh perlu mempertimbangkan hubungan timbal balik antara organisme dan lingkungan. Dalam hal ini seperti yang dijelaskan oleh Mead, organisme berupa streamer yakni Top Global Miya memiliki tanggung jawab terhadap lingkungannya yakni penonton. Dalam live streaming, Top Global Miya harus memahami dan merespon kebutuhan serta harapan penontonnya untuk menciptakan pengalaman yang menarik. Sebaliknya, penonton juga mempengaruhi suasana siaran dengan memberikan komentar, pesan, atau video, yang sering kali dirancang untuk memancing reaksi emosional yang ditujukan kepada Top Global Miya. Interaksi ini membentuk hubungan timbal balik di mana keberlangsungan siaran yang masing-masing saling menguntungkan, yang di mana bergantung pada kontribusi kedua belah pihak yakni antara Top Global Miya dan para penonton. Lingkungan yang diwakili oleh penonton, menciptakan kondisi tertentu yang mempengaruhi perilaku Top Global Miya misalnya, komentar atau video yang lucu, aneh, atau mengganggu dapat memicu reaksi tertentu yang membuat siaran lebih menarik. Hal ini sejalan dengan gagasan Mead bahwa organisme tidak berfungsi secara independen, melainkan terus-menerus dipengaruhi oleh lingkungannya.

Menurut Imawan (2021) makna adalah elemen penting dalam pembentukan kalimat, yang bertujuan untuk memahami maksud atau arti dari kalimat tersebut. Penggunaan istilah dalam sebuah kalimat juga diperlukan sebagai ekspresi dari situasi yang mempengaruhi perasaan seseorang saat berinteraksi dengan orang lain. yang di mana setiap istilah atau kata yang digunakan dalam sebuah kalimat membawa konotasi sosial dan emosional yang berkaitan erat dengan konteks percakapan.

BAB V

MAKNA UMPATAN DAN DAMPAK GAMER MOBILE LEGEND DI MEDIA SOSIAL YOUTUBE PADA *CHANNEL* TOP GLOBAL MIYA

A. Makna Umpatan Dalam Konten Video Top Global Miya

1. Ekspresi Emosi

Umpatan memiliki makna yang cukup banyak dan kebanyakan orang menggunakan kata-kata umpatan untuk mengekspresikan emosi mereka. Bahkan, sering kali umpatan diucapkan secara refleks hanya untuk memberikan kepuasan emosional. Selain itu, beberapa kelompok tertentu juga menjadikan umpatan sebagai simbol identitas diri. (Junita ,2023). Umpatan yang digunakan sebagai bentuk ekspresi emosional kadang diterima sebagai reaksi wajar dalam situasi yang menimbulkan stres atau frustrasi. Misalnya, dalam permainan kompetitif seperti Mobile Legends, pemain sering kali menggunakan umpatan saat mengalami kekalahan atau ketika menghadapi tantangan yang sulit.

Menurut Salim (2023) dalam penelitian mengenai umpatan game Mobile Legends, umpatan dapat dikelompokkan menjadi dua jenis. Pertama, sebagai sarana mencari kesenangan atau pelampiasan emosi. Beberapa pemain mengungkapkan umpatan untuk meluapkan perasaan atau sekadar mencari hiburan dengan menghina lawan selama pertandingan. Hal ini sering kali muncul sebagai respons refleks yang dipicu oleh situasi permainan. Umpatan ini sengaja diarahkan kepada pemain lain untuk memicu konflik, menciptakan kontroversi, atau memunculkan ketegangan dan perbedaan pendapat. Kedua, sebagai cara untuk meningkatkan performa atau alasan strategis. Dalam upaya serius untuk meraih kemenangan, umpatan kerap digunakan sebagai taktik untuk mendukung strategi permainan. Umpatan menjadi sarana yang memungkinkan pemain untuk menyalurkan rasa frustrasi dengan cepat tanpa harus melakukan tindakan agresif lainnya. Berdasarkan hasil observasi pada konten video yang terdapat dalam *channel* YouTube Top Global Miya penggunaan umpatan sering terjadi sebagai

ekspresi emosi dalam permainan, sebagaimana yang terjadi dalam konten video berikut dengan judul “PASCOL NANGIS GAK DIKASIH MAIN!!! PERSONAL DWIWOI BUJ*NG INI AHHH!!!”

Gambar 13: Thumbnail video konten Top Global Miya



Sumber: YouTube Top Global Miya

Gambar 14: Makna Umpatan Ekspresi Emosi



Sumber: Youtube Top Global Miya

Dialog: nggak gitu main bujang tolol guys

Dalam dialog diatas memperlihatkan ketika karakter Top Global Miya dibunuh oleh musuh sampai mati empat kali. Hal tersebut membuat dirinya kemudian mengumpat dan menggunakan umpatan dengan kata bagian tubuh manusia dan kata sifat seperti bujang dan tolol.

Makna dari dialog diatas adalah ketika karakter Top Global Miya dibunuh oleh musuh hingga mati empat kali, ini menciptakan rasa frustrasi dan kekecewaan yang mendalam. Umpatan yang dikeluarkan yang melibatkan kata-kata kasar seperti bujang dan tolol merupakan cara Top Global Miya mengekspresikan perasaan marah dan tidak puas terhadap situasi tersebut. Umpatan ini berfungsi sebagai bentuk pelampiasan emosional akibat kekalahan berulang dan kegagalan yang dialaminya. Sebagaimana dijelaskan oleh Pratama dkk, (2023) menurutnya umpatan biasanya digunakan untuk mengekspresikan emosi seperti kekesalan, amarah, atau penghinaan. Namun, seiring perkembangannya, umpatan atau yang kini lebih dikenal dengan istilah *toxicity* juga mulai digunakan untuk menyampaikan berbagai respons lainnya, seperti kekaguman, keheranan, dan sebagainya. Keragaman dalam penggunaan bahasa ini yang kemudian akan terus berkembang seiring bertambahnya jumlah penggunanya dan semakin meluasnya wilayah penggunaannya.

Gambar 15: Umpatan ekspresi emosi



(Sumber: YouTube Top Global Miya)

Dialog: Fajar, ini leher ini leher woi fajar babi, bangsat kau ya fajar.

Dalam *scene* diatas memperlihatkan dialog dari Top Global Miya yang sebelumnya mendapatkan pesan dari penontonnya melalui media saweria, pesan tersebut berisikan kata-kata hinaan seperti “bang kalung itu dipakai di leher bukan di bahu” kemudian Top Global Miya membalas pesan tersebut dengan

umpatan seperti “babi dan bangsat”. Jenis umpatan yang terdapat dalam *scene* diatas menggunakan kata hewan dan juga kata sifat.

Makna dialog di atas menggambarkan reaksi emosional Top Global Miya terhadap hinaan yang diterimanya dari penonton melalui pesan disaweria. Umpatan seperti babi dan bangsat, yang termasuk kata-kata hewan dan kata sifat, umpatan tersebut digunakan untuk mengekspresikan kemarahan dan kekesalannya atas komentar dari penonton pada saat live streaming. Ungkapan ini mencerminkan perasaan frustrasi dan ketidaknyamanan Top Global Miya serta respons spontan dan defensif dalam menghadapi penghinaan yang bersifat pribadi. Umpatan tersebut menjadi cara bagi Top Global Miya untuk membalas dan mempertahankan diri dalam situasi yang ia anggap merendahkan.

Gambar 16: Umpatan ekspresi emosi



Sumber: Channel YouTube Global Miya

Dialog: gua injak lu anjing gua kesel banget

Dalam *scene* diatas memperlihatkan dialog dari Top Global Miya dalam konten video saat bermain game Mobile Legend. Dalam video tersebut terdapat umpatan yang dilakukan oleh Top Global Miya dengan umpatan berupa kata-kata hewan dengan ucapan seperti “anjing”, hal tersebut terjadi karena hero andalan yang biasa ia pakai diban oleh teman satu timnya sehingga ia tidak dapat memakai hero tersebut.

Makna dari dialog tersebut adalah ekspresi kekecewaan dan kemarahan Top Global Miya karena hero andalannya diban oleh teman satu tim. Umpatan seperti "anjing" digunakan sebagai bentuk luapan emosi spontan yang muncul akibat frustrasi karena ia tidak dapat memainkan hero favoritnya dalam permainan tersebut. Keadaan frustrasi seperti yang dialami oleh Top Global Miya memperlihatkan betapa pentingnya hero yang biasa digunakan dalam sebuah permainan dan bagaimana perubahan mendadak seperti larangan menggunakan hero favorit dapat menyebabkan reaksi emosional yang kuat. Di sini, penggunaan umpatan tidak hanya menandakan emosi negatif tetapi juga mengungkapkan tingkat keterlibatan dan kepentingan pemain terhadap jalannya permainan.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa ekspresi emosi dari Top Global Miya merupakan hal yang natural dan autentik agar penonton bisa merasa terhibur dan tidak merasa bahwa emosi tersebut hanya dibuat-buat. Hal ini sebagaimana yang disampaikan dalam wawancara:

“Anggep aja kaya kita main ya beneran natural gitu, marah-marah nya itu ya kalo bisa ya harus beneran biar orang-orang penonton itu nonton kita bener-bener lebih terhibur, biar mereka gak mikir kayak kontennya terlalu dibikin-bikin marahnya, kadang juga ada penonton yang ngasih kritik kayak disuruh lebih lepas lagi marah-marahnya jangan dibikin-bikin” (wawancara Top Global Miya, 28 Oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara, Top Global Miya menjelaskan bahwa emosi yang ditampilkan saat bermain game yang terlihat dalam konten dilakukan secara alami bukan direkayasa agar penonton merasa lebih terhibur dan dapat merasakan keaslian emosi tersebut. Dengan menyajikan kemarahan yang tampak asli, ia berharap penonton tidak merasa bahwa reaksi emosional yang mereka lihat hanyalah settingan atau dibuat-buat. Pernyataan ini juga mengungkapkan bagaimana kreator konten berusaha menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan menghibur bagi penonton. Reaksi emosional seperti marah atau kesal dipandang sebagai elemen penting dalam menarik perhatian dan keterlibatan penonton. Dalam hal ini menandakan bahwa Top Global Miya

berusaha menunjukkan sisi alami dari permainan termasuk saat mengalami frustrasi di dalam game.

Berdasarkan pernyataan dari narasumber, hal ini sejalan dengan pandangan Mead dalam konsep nya tentang pikiran *mind*, Mead (2024) menjelaskan bahwa sekumpulan respons manusia terbentuk untuk menanggapi makna-makna yang melekat pada berbagai benda. Respons ini dihasilkan dari kebiasaan yang dipicu oleh beragam stimulus dan respon-respon tersebut tidak hanya menanggapi benda-benda secara individual tetapi juga dalam kaitannya satu sama lain berdasarkan hubungan sebab-akibat. Hubungan ini menciptakan ketergantungan antara respons yang satu dengan yang lain, sehingga melibatkan penyesuaian dalam tindakan yang perlu diambil untuk mencapai suatu tujuan atau melakukan sesuatu.

Mind dalam Top Global Miya terlihat pada respons emosional yang alami seperti kemarahan atau frustrasi yang di mana mencerminkan bagaimana menampilkan respon dari permainan misalnya dalam kondisi kalah dan memicu kemarahan yang dialami oleh Top Global Miya dalam game. Dari hal tersebut Top Global Miya berharap dapat dipahami oleh audiens, bahwa umpatan dan emosi yang terdapat dalam konten-konten videonya sebagai sesuatu yang asli dan autentik. Hal ini sesuai dengan pandangan Mead bahwa makna respons berasal dari kebiasaan atau pola sosial yang terbangun melalui pengalaman dan interaksi. Mead menjelaskan bahwa respons tidak hanya ditujukan pada benda tertentu tetapi juga dalam kaitannya satu sama lain melalui hubungan sebab-akibat. Dalam kasus Top Global Miya, emosi yang ia tampilkan dalam konten bukan hanya reaksi terhadap situasi permainan tetapi juga dipengaruhi oleh tujuan untuk menghibur dan menciptakan keterlibatan emosional dengan penonton. Hal ini menunjukkan bahwa respons yang tampak alami sebenarnya terikat dengan logika sebab-akibat, di mana penonton merasa lebih terhibur ketika emosi yang disampaikan terlihat asli. Top Global Miya juga menyesuaikan harapan penonton tentang bagaimana cara menampilkan emosi dalam kontennya untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi

penonton. Tindakan ini menunjukkan upaya untuk memenuhi harapan penonton akan keaslian kontennya.

Menurut Prasetyo (2024) penggunaan umpatan dalam komunikasi dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai emosi seperti kemarahan, kebahagiaan, dan kesedihan ataupun untuk mengekspresikan kepuasan pribadi yang dirasakan seseorang saat menggunakan umpatan. Dalam situasi di mana seseorang merasa sangat puas atau senang atas pencapaian atau keberhasilan, mereka mungkin menggunakan kata-kata kasar atau umpatan dengan cara yang lebih positif atau penuh kegembiraan. Dalam konteks ini, umpatan menjadi semacam ekspresi luapan perasaan yang mencerminkan kedalaman emosi yang dirasakan.

2. Komunikasi Sesama Tim

Umpatan dalam komunikasi dengan rekan satu tim tidak selalu bersifat negatif. Tergantung pada konteks dan cara penyampaiannya, umpatan dapat berfungsi sebagai cara untuk mengekspresikan emosi, memberikan kritik yang membangun, memotivasi tim, atau bahkan mencairkan suasana. Menurut Murniwati, (2023) Umpatan dalam permainan bisa berfungsi sebagai sumber motivasi, terutama ketika perilaku tersebut diterima oleh lawan atau pemain satu tim. Meskipun ada beberapa pemain tidak menerimanya dan justru membalas dengan kata-kata kasar, hal ini tetap dapat memicu semangat bermain. Ini menunjukkan bahwa dalam konteks kompetitif, umpatan bisa berfungsi sebagai pemicu semangat, karena dapat memperkuat niat untuk mengalahkan lawan atau untuk menunjukkan keahlian dalam permainan. Hal ini meskipun terlihat sederhana namun memainkan peran penting dalam kebiasaan permainan game online yang sangat kompetitif.

Berdasarkan hasil observasi pada konten video yang terdapat dalam *channel* YouTube Top Global Miya penggunaan umpatan juga sering terjadi sebagai bagian dari komunikasi kepada satu tim dalam permainan, sebagaimana yang terjadi dalam konten video berikut.

Gambar 17: Umpatan komunikasi sesama tim



Sumber: *Channel Top Global Miya*

Dialog: Nah ini bisa sini masih bisa, janda gue agak goblok anjing goblok.

Dalam dialog yang terdapat pada konten video diatas menampilkan bahwa Top Global Miya sedang berkomunikasi dengan rekan satu tim dengan memberikan arahan kepada mereka bahwa dalam permainan tersebut masih bisa menang dengan beberapa olokan dengan bahasa atau status sosial seseorang. Penggunaan umpatan tersebut ia gunakan sebagai bagian dari candaan yang ditujukan kepada rekan satu tim. Jenis umpatan yang ada pada *scene* tersebut adalah jenis kata-kata hewan dan juga kata sifat.

Menurut Raharjo dkk (2024) dalam konteks permainan game online, kata-kata umpatan berfungsi untuk mempertegas identitas dan kekuatan pribadi dalam lingkungan game yang lebih kompetitif dan agresif, di mana ucapan-ucapan provokasi verbal menjadi bagian dari dinamika interaksi antarpemain. Dalam konteks permainan game online, penggunaan kata-kata kasar memiliki fungsi yang berbeda dibandingkan dengan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dunia game online yang kompetitif, kata-kata kasar sering kali digunakan sebagai bagian dari strategi komunikasi untuk mempertegas identitas dan kekuatan pribadi. Pemain yang merasa memiliki keterampilan lebih sering kali menggunakan provokasi verbal untuk menunjukkan dominasi mereka terhadap pemain lain, baik dalam bentuk ejekan maupun sebagai cara untuk mengekspresikan frustrasi atau kemarahan terhadap kekalahan atau ketidakpuasan dalam permainan.

Makna dalam dialog tersebut menunjukkan bahwa komunikasi antara Top Global Miya kepada rekan satu tim yang awalnya memberikan arahan kepada mereka kemudian dibarengi dengan olok-an sebagai candaan kepada salah satu teman satu timnya dengan menggunakan kata "janda" yang merujuk pada status sosial atau hubungan seseorang. Penggunaan kata-kata ini lebih kepada menyinggung status sosial seseorang. Kemudian kata-kata "agak goblok" adalah kata sifat yang menunjukkan bahwa Top Global Miya menganggap teman satu timnya tidak terlalu pintar atau kurang cerdas dalam permainan. Umpatan "anjing" sebagai kata imbuhan dari pernyataan tersebut. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Sugiono (2019) menurutnya satu-satunya bentuk trash-talking yang tidak selalu dipandang negatif adalah ketika dilakukan antar teman satu tim atau antar teman, serta ketika pelatih berbicara kasar kepada pemain dengan tujuan untuk memotivasi. Meskipun ada kalanya beberapa anggota tim bisa menjadi agresif dengan trash-talking terhadap rekan satu tim mereka, hal ini tergantung pada bagaimana setiap pemain game online merespons trash-talking tersebut.

Selain itu juga penggunaan umpatan dalam sebuah tim dapat mempengaruhi motivasi pemain dengan meningkatkan semangat dan dorongan untuk membuktikan kemampuan mereka. Selain itu, penggunaan kata-kata kasar juga dapat memperkuat solidaritas di antara pemain yang saling mendukung, karena mereka mungkin merasa lebih terhubung dalam menghadapi tantangan bersama dan berusaha untuk saling mendukung dalam konteks kompetitif. Penggunaan kata-kata kasar juga memiliki efek positif dalam memperkuat solidaritas di antara pemain yang berada dalam tim yang sama. Dalam banyak kasus, meskipun trash talking bisa tampak negatif, di dalam komunitas game hal ini justru menjadi cara untuk menciptakan rasa kebersamaan. Ketika para pemain saling berteriak atau menggunakan bahasa kasar, mereka mungkin merasa lebih terhubung secara emosional, terutama dalam menghadapi tantangan atau kesulitan dalam permainan. Solidaritas ini muncul dari pemahaman bersama tentang kesulitan yang dihadapi dalam permainan, serta rasa kepemilikan

terhadap kemenangan atau kekalahan yang dialami bersama sebagai satu tim. (Kurniawan, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa penggunaan umpatan oleh Top Global Miya ketika digunakan sebagai bagian dari komunikasi terhadap rekan satu tim memiliki perbedaan dan penyesuaian. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh informan di dalam wawancara:

“Ya kalo di konten itu sebenarnya tergantung orangnya, misal ini udah kawan lama pasti udah sama-sama satu server lah jadi mereka juga udah paham karakterku kek gimana dengan gaya bahasaku, tingkahku yg ekspresif. Jadi nggak bakal salah paham kalau pakai kata-kata yang kasar dan becanda buat komunikasi pas main game bareng. Tapi kalo dibawain ke orang biasa yang baru kenal ya kita jaga inilah harus tau timing lah” (wawancara Top Global Miya, 28 Oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara, menurut Top Global Miya sebagai seorang pembuat konten atau pemain game ia menyadari tentang pentingnya menyesuaikan gaya bahasa dan komunikasi tergantung pada hubungan dengan lawan bicaranya. Jika berbicara dengan teman lama yang sudah dikenal baik, ia merasa bisa lebih santai dan bebas dalam menyampaikan pesan dan juga mengumpat, seolah-olah mereka berada dalam satu server yang menggambarkan kesamaan pengalaman atau kedekatan. Artinya Top Global Miya menggunakan umpatan pada saat bermain bersama teman-temannya yg sudah mengerti bagaimana kebiasaan dari dirinya. Namun, ketika dengan orang yang belum dikenal atau orang biasa, mereka merasa perlu lebih berhati-hati dalam berkomunikasi, menekankan pentingnya mengetahui waktu yang tepat atau *timing* dalam menyesuaikan perilaku dan ucapan. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Budiman, dkk (2024) bahasa memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana untuk mewujudkan interaksi. Melalui bahasa, seseorang dapat mengungkapkan gagasan dan pemikirannya, serta memahami apa yang sedang dipikirkan orang lain. Posisi bahasa sebagai alat komunikasi sangat berkaitan dengan terciptanya interaksi sosial. Hubungan antara penutur dan lawan bicara dimulai dari penggunaan bahasa di antara keduanya. Oleh karena itu,

penggunaan bahasa dalam interaksi di antara para pemakai bahasa akan menghasilkan beragam variasi bahasa.

Berdasarkan wawancara diatas, hal ini sejalan dengan pandangan Mead yang terdapat dalam konsep nya yakni pikiran *mind*, Mead (2024) dalam buku yang berjudul Pikiran, Diri Dan Masyarakat, menjelaskan bahwa lingkungan sosial dilengkapi dengan makna-makna perihal aktivitas sosial yang merupakan sebuah penyusunan hubungan-hubungan objektif yang hadir dalam hubungannya terhadap sebuah kelompok organisme yang ada di dalam aktivitas tersebut di dalam proses-proses pengalaman dan tingkah laku sosial. Sifat-sifat tertentu dari dunia eksternal dimiliki olehnya hanya dalam acuannya atau hubungannya kepada individu yang berinteraksi. Kemudian menurut Mead (2015) dalam Suharso menjelaskan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk memberikan isyarat, di mana tindakan seseorang dapat memicu respons otomatis dari individu lain tanpa perlu berpikir terlebih dahulu. Tindakan yang dilakukan secara spontan dan tidak disadari ini disebut oleh Mead sebagai isyarat *non signifikan*. Namun, manusia juga mampu menggunakan isyarat *signifikan*, yaitu isyarat yang melibatkan proses berpikir di kedua belah pihak, baik dari individu yang memberikan isyarat maupun yang meresponsnya sebelum melakukan tindakan.

Mind dalam Top Global Miya menunjukkan bahwa gaya komunikasi termasuk penggunaan umpatan disesuaikan dengan konteks sosial seperti berbicara dengan teman dekat atau orang asing. Hal ini mencerminkan pandangan Mead bahwa makna dalam lingkungan sosial tidak melekat secara intrinsik, melainkan muncul dari hubungan antarindividu dalam aktivitas sosial. Bahasa yang digunakan oleh Top Global Miya menjadi sarana untuk menyesuaikan bagi diri nya dengan lingkungan sosialnya dan membangun hubungan serta menciptakan makna bersama. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Amanda dkk (2024) pemain game online mengadopsi istilah dan frasa khas game serta memodifikasi gaya bahasa nya untuk sesuai dengan budaya dalam komunitas gaming. Namun, perubahan ini cenderung bersifat kontekstual dan mungkin tidak signifikan dalam konteks komunikasi sehari-hari

di luar lingkungan game. Modifikasi gaya bahasa ini, yang terintegrasi dengan budaya komunitas gaming, menunjukkan bagaimana bahasa bisa beradaptasi dengan konteks dan dinamika sosial yang ada dalam suatu subkultur. Dalam komunitas gaming, penggunaan bahasa ini sering kali berfungsi sebagai bentuk identitas kelompok dan cara untuk memperkuat hubungan antar pemain yang berbagi pengalaman dan pengetahuan yang sama mengenai permainan tersebut.

Umpatan yang digunakan oleh Top Global Miya juga memiliki makna tertentu yang hanya dimengerti oleh kelompok teman dekatnya, yang menunjukkan bahwa makna tersebut tidak universal melainkan bergantung pada konteks sosial dan pengalaman bersama. Ketika berhadapan dengan orang baru, makna ini berubah sehingga ia harus lebih berhati-hati dalam berkomunikasi. Mead menyebutkan bahwa aktivitas sosial melibatkan penyusunan hubungan-hubungan objektif dalam kelompok organisme. Dalam konteks Top Global Miya, hubungan objektif ini terlihat dalam bagaimana ia menggunakan umpatan sebagai bagian dari komunikasi informal dengan teman-temannya saja, namun lebih formal atau berhati-hati saat berkomunikasi dengan orang asing. Penyusunan hubungan ini memungkinkan terciptanya harmoni dalam interaksi sosial dan membantu membangun kesadaran akan posisi sosial masing-masing pihak.

3. Daya Tarik

Kebutuhan dasar akan hiburan dan kesenangan merupakan salah satu alasan utama mengapa konten media hiburan sangat digemari dan dicari. Menurut Manullung dkk (2023) dalam konten video YouTube maupun streaming terdapat kekerasan verbal dan juga umpatan kata-kata kotor yang diucapkan oleh seorang YouTuber gaming yang banyak disukai sebagai tontonan maupun hiburan bagi mereka. Media sosial menyediakan akses mudah ke konten hiburan yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, maraknya konten hiburan yang mengandung kekerasan verbal sering digunakan sebagai bagian dari budaya humor dan elemen untuk menarik perhatian

penonton, yang pada gilirannya dapat meningkatkan interaktivitas dalam konten tersebut. (Hafizi, 2024).

Penggunaan konten umpatan untuk tujuan hiburan menciptakan daya tarik tersendiri bagi penonton, terutama karena bahasa yang terkesan apa adanya sering kali dianggap lebih autentik dan dapat meningkatkan kedekatan antara konten kreator dengan audiensnya. Menurut Nugroho & Febriyanti (2023) penggunaan kata-kata umpatan atau kekerasan verbal dalam konten video YouTube kini sering dianggap sebagai sesuatu yang wajar, terutama dalam komunitas tertentu seperti gaming atau hiburan. Hal ini disebabkan oleh adanya normalisasi melalui paparan yang berulang-ulang terhadap gaya komunikasi tersebut. Kreator konten yang menggunakan umpatan sering kali dianggap lebih autentik karena gaya mereka yang tampak natural dan tidak dibuat-buat. Penonton pun merasa bahwa penggunaan bahasa seperti ini mencerminkan realitas emosional yang dialami saat bermain game atau menghadapi situasi kompetitif. Selain itu umpatan juga kerap digunakan sebagai elemen hiburan yang menambah kesan lucu atau dramatis dalam konten. Umpatan sebagai hiburan sering kali menjadi ciri khas atau identitas seorang konten kreator. Umpatan dalam beberapa konteks digunakan untuk menghibur audiens dengan cara penyampaian yang tepat, umpatan bisa menjadi elemen tambahan dalam sebuah video yang membuat penonton tertawa atau terhibur. Hal ini sangat penting dalam dunia entertainment seperti gaming, di mana audiens mengharapkan lebih dari sekedar gameplay yang baik, tetapi juga keseruan dan kejenakaan.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa awal mula konten dari Top Global Miya banyak dikenal orang adalah karena kontennya yang toxic dengan mengadopsi gaya dari konten kreator lain yang juga memiliki penyampaian toxic. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh informan di dalam wawancara:

“Jadi sebenarnya pertama kali live streaming dikenal orang banyak ya karena konten toxic ini, dulu sebelum streaming di YouTube sempet di

facebook dulu pas itu yang nonton masih sedikit kalo pun ada palingan cuman satu aja. Terus liat-liat YouTuber lain dan ketemu konten-konten nya BrandonKent sampe situ aku ngikut-ngikut gaya nya dan cara penyampaian nya, lama-lama naik penonton nya yang awalnya naik dikit terus memperdalam lagi naiknya jadi banyak” (wawancara Top Global Miya, 28 Oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, ia menyatakan bahwa pertama kali dirinya dikenal oleh banyak orang adalah karena kontennya yang toxic. Akan tetapi sebelum ia mendapatkan pengikut banyak di YouTube, awalnya ia memulai live streaming di platform media sosial Facebook dengan jumlah penonton yang sangat minim dan terkadang hanya satu orang bahkan tidak ada sama sekali. Namun, ia tetap konsisten dan mulai mencari inspirasi dari YouTuber lain, seperti BrandonKent yang memiliki karakter dan penyampaian yang toxic. Dengan meniru gaya komunikasi dan penyampaian BrandonKent, ia perlahan-lahan berhasil menarik lebih banyak penonton.

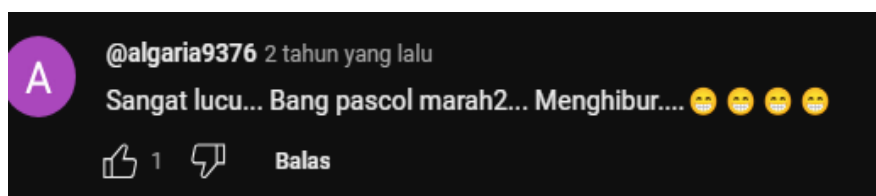
Hal ini dapat dilihat dalam konsep Mead yakni masyarakat *society*. Mead dalam suharso (2015) menjelaskan bahwa pranata sosial pada tingkat masyarakat yang lebih spesifik dapat diartikan sebagai respon bersama dalam komunitas atau kebiasaan hidup yang berlaku dalam komunitas. Mead juga menjelaskan bagaimana pranata sosial terbentuk. Ia mengungkapkan bahwa tindakan kolektif dalam komunitas ditujukan kepada individu dengan cara yang sama dan sesuai dengan situasi tertentu. Pada saat yang sama komunitas memberikan respons yang serupa berdasarkan keadaan tersebut.

Society yang terdapat dalam Top Global Miya adalah ia memanfaatkan gaya *toxic* atau mengumpat yang diterima dalam komunitas gaming untuk menciptakan konten yang relevan. Pengadopsian gaya *toxic* dari YouTuber lain menunjukkan bagaimana Top Global Miya memahami aturan dalam *society* dan kebiasaan masyarakat komunitas game di mana gaya komunikasi yang penuh umpatan dan humor diterima dan dianggap menghibur. Hal ini sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Nugroho & Febriyanti (2023) menurutnya penggunaan kata-kata umpatan atau kekerasan verbal dalam konten video

YouTube kini sering dianggap sebagai sesuatu yang wajar, terutama dalam komunitas tertentu seperti gaming atau hiburan. Hal ini disebabkan oleh adanya normalisasi melalui paparan yang berulang-ulang terhadap gaya komunikasi tersebut. Kreator konten yang menggunakan umpatan sering kali dianggap lebih autentik karena gaya mereka yang tampak natural dan tidak dibuat-buat. Penonton pun merasa bahwa penggunaan bahasa seperti ini mencerminkan realitas emosional yang dialami saat bermain game atau menghadapi situasi kompetitif. Selain itu umpatan juga kerap digunakan sebagai elemen hiburan yang menambah kesan lucu atau dramatis dalam konten

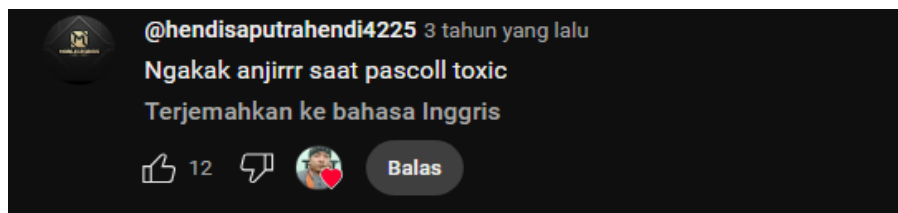
Top Global Miya juga membentuk konten yang menarik bagi audiens dan meniru gaya YouTuber lain yakni BrandonKent, kemudian ia mengadopsi gaya tersebut dalam konten-konten video nya. Ia memahami bahwa di dalam komunitas gaming, gaya komunikasi yang penuh umpatan dan berenergi tinggi adalah elemen yang mampu menciptakan koneksi dengan audiens serta dapat membangun popularitas dirinya dengan pembawaan yang *toxic*. Hal ini mencerminkan upaya Top Global Miya untuk menyesuaikan dirinya dengan norma komunitas gaming. Dalam konteks gaming, umpatan menjadi bagian dari budaya komunikasi yang diterima secara luas oleh komunitas yang di mana penonton biasanya melihatnya sebagai sesuatu yang menghibur.

Gambar 18: Kolom komentar video Top Global Miya



Sumber: *Channel* YouTube Top Global Miya

Gambar 19: Kolom komentar video Top Global Miya



Sumber: *Channel* YouTube Top Global Miya

Pada kolom komentar konten YouTube Top Global Miya memperlihatkan pesan komentar dari penonton yang tertarik dan suka dengan konten yang berisikan umpatan dari Top Global Miya. Komentar-komentar ini menggambarkan bagaimana penonton merasa terhibur dengan gaya bermain dan komunikasi yang digunakan oleh Top Global Miya yang dikenal dengan umpatan khasnya. Umpatan tersebut tidak hanya sekadar bentuk ekspresi emosi saja tetapi juga menjadi alat untuk menghibur dan menciptakan suasana yang penuh tawa. Bagi penonton, gaya bermain dan karakter Top Global Miya yang khas dengan penggunaan kata-kata kasar atau umpatan, menciptakan suasana yang memberikan kesan hiburan dan tawa bagi para penonton. Penonton justru mencari konten yang mengandung humor seperti ini untuk menghindari kebosanan dan merasakan keseruan saat menonton. Sebagian besar penonton, umpatan yang dilakukan oleh Top Global Miya bukanlah hal yang mengganggu, melainkan bagian dari karakter dan gaya khas yang unik

Dalam konteks ini, umpatan tidak lagi hanya sekadar bentuk kekesalan atau kekerasan verbal, melainkan sudah menjadi semacam branding yang membuat konten tersebut mudah dikenali dan diterima oleh audiensnya. Hal ini memperlihatkan bagaimana bahasa kasar bisa berfungsi sebagai elemen hiburan yang mengundang gelak tawa dan mengurangi ketegangan dalam situasi tertentu, terutama dalam dunia game kompetitif yang sering penuh dengan ketegangan dan tekanan.

Menurut Pratama (2023) untuk menarik perhatian penonton, kreativitas memainkan peran penting dalam pembuatan konten. Konten yang disukai banyak penonton akan cenderung menginspirasi pembuatan konten serupa

dalam jangka waktu yang panjang. Keberhasilan sebuah konten dalam menarik perhatian penonton bisa menciptakan efek jangka panjang yang mempengaruhi bentuk konten yang lebih besar. Pembuat konten yang kreatif dan mampu menyentuh audiens mereka dengan cara baru akan memiliki pengaruh terhadap tren dan cara orang mengonsumsi konten. Sebagaimana yang diterapkan oleh Top Global Miya, ia membangun citra sebagai YouTuber yang memiliki penyampaian kasar yang dapat menarik banyak penonton. Karakter yang dibangun ini menciptakan kesan nyata dan tidak dibuat-buat, di mana penonton merasa lebih terhibur dengan reaksi spontan yang muncul dalam beberapa situasi yang terjadi dan dialami oleh Top Global Miya. Hal ini juga membentuk persona Top Global Miya sebagai seorang yang emosian, yang menambah daya tarik dan memperkuat ikatan dengan audiens. Umpatan dan ekspresi kasar yang digunakan nya menjadi salah satu elemen yang mendefinisikan gaya kontennya, memberikan hiburan yang segar dan berbeda dari yang lain.

Hal ini sebagaimana di sampaikan oleh beberapa informan yang juga sebagai *viewer* dan juga *subscriber* dari *channel* Top Global Miya. Menurut nya ia tertarik dengan konten tersebut karena reaksinya yang marah-marah ketika dalam menanggapi ledekan yang diberikan oleh teman atau *viewers* dalam konten maupun live streaming. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh narasumber:

“Saya juga nonton konten pascol itu karena pengen liat reaksinya ketika diledek oleh teman/viewersnya, itu menurut saya yang seru dan lucu dan juga rusuhnya viewers pascol ketika ngeledek pascol. Diluar kata-kata kasarnya, tingkahnya dalam menanggapi hal tersebut sungguh menghibur” (wawancara dengan informan B, 12 oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara, menurut narasumber salah satu hal yang membuat konten Top Global Miya menarik adalah reaksinya yang sering terlihat marah atau kesal ketika menghadapi ledekan dari teman atau penonton. Reaksi tersebut memberi kesan bahwa Top Global Miya benar-benar terlibat dalam interaksi tersebut, memperlihatkan sisi emosional yang terkadang menciptakan momen yang lucu atau dramatis. Kehadiran ekspresi marah ini memberikan elemen hiburan yang seru di mana penonton bisa merasakan ketegangan dan

keseruan dalam momen tersebut. Bagi beberapa penonton, reaksi tersebut menjadi daya tarik utama, karena mereka merasa terhibur dengan bagaimana Top Global Miya merespons secara spontan dan penuh emosi terhadap ejekan atau komentar yang datang dari teman atau penonton.

Hal ini dapat dilihat dalam konsep Mead yakni diri *self*. Mead (2024) menjelaskan bahwa melalui gestur-gestur, respon dibangkitkan di dalam sikap-sikap kita sendiri dan segera setelah dibangkitkan respon-respon tersebut selanjutnya membangkitkan sikap-sikap lain. Apa yang sebelumnya itu makna, sekarang menjadi sebuah simbol yang memiliki makna lain. Makna tersebut menjadi sebuah pengaruh untuk orang lain. Dalam hal ini reaksi dari Top Global Miya yang tampak marah atau kesal dalam menghadapi ledakan menjadi simbol bagi penonton, dan makna dari simbol tersebut bergantung pada bagaimana penonton memproses dan meresponsnya. Bagi narasumber yang sebagai penonton, reaksi Top Global Miya tersebut memberi mereka kesenangan atau hiburan, karena mereka melihatnya sebagai bagian dari interaksi yang autentik dan spontan. Ini menunjukkan bahwa penonton bukan hanya menyaksikan, tetapi juga berpartisipasi dalam proses pembentukan makna melalui pengamatan dan reaksi mereka terhadap ekspresi emosional yang ditunjukkan. Makna yang timbul dari reaksi tersebut, seperti ketegangan atau humor, menjadi simbol hiburan yang diterima oleh penonton yang membentuk dinamika interaksi mereka dengan pembuat konten. Dalam hal ini, penonton berperan dalam menciptakan respons emosional yang membentuk pengalaman hiburan yang lebih mendalam dan membuat konten tersebut lebih menarik. Ketika Top Global Miya bereaksi dengan marah, narasumber sebagai penonton memproses tanda tersebut dan memberi makna bahwa umpatan tersebut sebagai bagian dari hiburan. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Manullung dkk (2023) menurutnya dalam konten video YouTube maupun streaming terdapat kekerasan verbal dan juga umpatan berupa kata-kata kotor yang diucapkan oleh seorang YouTuber gaming, hal ini banyak disukai sebagai tontonan maupun hiburan bagi mereka. Dalam hal ini, reaksi emosional yang diungkapkan dengan umpatan menjadi simbol humor, yang diterima dengan baik oleh narasumber. Oleh karena

itu, meskipun terdapat kata-kata verbal yang muncul, hal ini dipahami oleh penonton sebagai bagian dari permainan yang dibangun dalam konteks hiburan.

B. Dampak Terhadap Audiens

1. Gaya Berbahasa

Salah satu alasan utama penonton menyaksikan konten dari Top Global Miya adalah karena unsur hiburan yang ditawarkan. Umpatan yang digunakan dalam video-video tersebut bisa dianggap sebagai elemen pendukung yang menambah kesan keseruan dan menarik. Dalam konteks ini, umpatan menjadi bagian dari hiburan, di mana penonton menikmati kekasaran atau kejujuran reaksi youtuber. Umpatan juga sering digunakan sebagai bentuk humor, di mana ekspresi marah atau kecewa yang berlebihan bisa memicu tawa penonton. Situasi ketika youtuber mengeluarkan umpatan karena kekalahan atau performa pemain lain sering kali dilihat sebagai momen yang menghibur.

Dalam konteks tontonan video media sosial YouTube, salah satu konten yang paling disukai adalah konten gaming. Namun, popularitas konten ini sering kali diiringi dengan kecenderungan penggunaan bahasa yang kasar atau tidak santun oleh para konten kreator. Menurut Manullang dkk (2023) menjelaskan bahwa sikap berbahasa sangat berkaitan dengan perilaku seseorang dalam menggunakan bahasa. Perilaku berbahasa ini bisa terbagi menjadi dua, yakni perilaku positif dan negatif. Sikap negatif muncul ketika penutur kurang menghargai kualitas dan penggunaan bahasa yang tepat, sehingga cenderung tidak memperhatikan kesopanan atau etika berbahasa. Sikap ini dapat menyebabkan kecenderungan untuk menggunakan bahasa kasar atau agresif, baik dalam percakapan serius maupun saat bercanda. Dalam jangka panjang, kebiasaan ini bisa memperkuat pola komunikasi yang kurang sehat, di mana penggunaan bahasa yang kasar dan tidak peduli dengan perasaan lawan bicara menjadi hal yang biasa.

Seorang konten kreator YouTube memiliki dampak terhadap perilaku remaja. Remaja sering meniru perilaku yang mereka saksikan dalam video YouTube seperti gaya bahasa, pilihan pakaian, dan tindakan. Hal ini bisa menjadi masalah, terutama bagi penonton muda, karena penggunaan kata-kata kasar atau umpatan menjadi semakin umum. Kebanyakan YouTuber berusia lebih tua dibandingkan dengan penontonnya, dan mereka kerap menggunakan kata-kata kasar dengan mudah. (Romadhlon, 2022). Dampak negatif dari fenomena ini adalah bahwa remaja yang menonton dan meniru konten tersebut mungkin mulai menganggap penggunaan umpatan atau bahasa kasar sebagai hal yang wajar, bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa kasar yang awalnya hanya terbatas pada dunia digital bisa masuk ke dalam interaksi sosial mereka di dunia nyata dan mengubah cara mereka berkomunikasi dengan sesama teman, keluarga, atau bahkan di lingkungan pendidikan. Peran seorang konten kreator YouTube dalam membentuk perilaku remaja sangat besar, terutama dalam hal penggunaan bahasa dan perilaku yang mereka tampilkan. Ketika kata-kata kasar atau umpatan dianggap sebagai bagian dari hiburan, audiens akan lebih mudah cenderung meniru dan mengadopsinya dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa penggunaan umpatan yang digunakan oleh Top Global Miya dalam konten video dapat mempengaruhi gaya bahasa seseorang. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh informan B sebagai *viewer* dan *subscriber* di dalam wawancara:

“Menurut saya bisa mempengaruhi, karena beberapa streamer seperti Brandon kent, Windah basudara itu dengan bumbu kata-kata umpatan bisa membuat suasana lucu dan menarik untuk ditonton, terbukti dengan banyaknya viewers dan subscriber nya. Dan mungkin itu juga buat branding mereka. Tapi kalo saya mengambil referensi kata-kata umpatan pascol ketika saya ingin meledak teman saya saja, kayak contohnya, maaf mungkin sedikit kasar seperti bujangenam, telasso, bangitek, itu sedikit lucu dan menyenangkan untuk diucapkan” (wawancara dengan informan B, 12 oktober 2024)

Berdasarkan keterangan dari informan B dalam wawancara ia menjelaskan bahwa penggunaan umpatan oleh streamer memiliki daya tarik

tersendiri karena umpatan yang disampaikan dengan cara yang lucu mampu menciptakan suasana hiburan dan menarik perhatian para penonton, narasumber juga menilai bahwa penggunaan bahasa umpatan juga kemungkinan bisa menjadi bagian dari personal branding. Selain itu ia mengaku bahwa kadang-kadang menggunakan bahasa umpatan yang digunakan oleh Top Global Miya terutama saat ingin meledek atau bercanda dengan teman-temannya. Ia juga mencontohkan penggunaan kata-kata umpatan yang sering ia tirukan seperti “bujangenam, telaso dan bangitek” yang ia anggap mengandung kesan humor dan menyenangkan untuk diucapkan dalam konteks lelucon pertemanan. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Putri dkk, (2024) dalam berkomunikasi, manusia sering kali menggunakan simbol lain, seperti umpatan atau ejekan, untuk menyampaikan perasaan mereka. Sebagian besar pengguna telah menganggap interaksi melalui umpatan dan makian sebagai sesuatu yang wajar karena dipandang sebagai bagian dari budaya interaksi. Disebut budaya karena hal tersebut merupakan kebiasaan atau ciri khas suatu kelompok yang terus diwariskan dalam ruang interaksi mereka.

Berdasarkan realitas yang dijelaskan oleh narasumber, hal ini sejalan dengan konsep pemikiran Mead tentang pikiran *mind*, Mead (2024) menjelaskan bahwa seorang individu mampu memahami dan mengadopsi sikap orang lain ke dalam dirinya, menyesuaikan dirinya secara sadar dengan proses sosial yang berlangsung, dan mempengaruhi hasil proses tersebut melalui tindakannya. Dalam konteks ini, kemampuan reflektivitas menjadi syarat utama dalam proses sosial untuk mendukung perkembangan pikiran.

Mind yang terdapat dalam narasumber B menunjukkan bahwa ia mampu mengadopsi cara berkomunikasi yang dilakukan oleh streamer, seperti penggunaan umpatan yang disampaikan dengan gaya lucu ke dalam dirinya. Hal ini menunjukkan bahwa ia tidak hanya memahami gaya komunikasi streamer tetapi juga menjadikannya bagian dari perilakunya, terutama dalam konteks bercanda atau meledek teman-temannya. Menurut Wangi dkk (2024) bahasa merupakan entitas yang dinamis dan terus berubah seiring dengan

perkembangan masyarakat. Perubahan ini dapat mempengaruhi nilai dan moral yang ada yang tercermin dalam cara orang berkomunikasi. Misalnya, ada pergeseran dari penggunaan bahasa yang sopan menjadi lebih santai atau bahkan kurang sopan. Dalam konteks ini, penting untuk menyadari bagaimana bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cerminan dari nilai dan norma sosial yang ada. Penggunaan umpatan oleh narasumber dalam interaksi sosial dengan teman-temannya menunjukkan adanya penyesuaian dari bahasa umpatan dengan budaya komunikasi yang dianggap wajar dalam kelompoknya. Dalam hal ini, narasumber secara sadar menyesuaikan tindakannya agar sesuai dengan konteks sosial, di mana umpatan dilihat sebagai elemen humor.

Hal yang sama juga disampaikan oleh narasumber C menurutnya penggunaan umpatan dalam sebuah konten video secara tidak langsung akan berpengaruh kepada audiens yang menonton tayangan tersebut. Berikut pernyataan dari narasumber C:

“Pastinya ada pengaruh seh bang, semua itu tergantung bagaimana kita menyikapinya. Sebenarnya kadang tanpa sadar ikut-ikutan seh, apalagi kalau lagi nonton terus-terusan. Tapi kalau buat saya sendiri masih ada batasan. Akan tetapi semisal penontonnya anak-anak kecil akan terpengaruh karena walaupun live streaming di tengah malam tetap ada ulangan stream yang bisa ditonton, apalagi potongan-potongan video clip yang banyak beredar di media sosial, menurut saya itu sudah ranah tanggung jawab orang tua masing-masing untuk mendidik anaknya, karena bila dipikirkan bukan hanya pascosol dengan toxic gamingnya yang mungkin bisa menyebabkan dampak buruk pada perilaku anak dibawah umur” (wawancara dengan informan C, 14 oktober 2024)

Berdasarkan keterangan dari narasumber C dalam wawancara, ia menjelaskan bahwa penggunaan umpatan dalam konten video Top Global Miya bisa mempengaruhi terutama ketika menonton konten tersebut secara terus-menerus. Narasumber juga menyatakan bahwa tanpa disadari gaya bahasa umpatan juga bisa terbawa dalam cara berbicaranya sehari-hari. Namun ia tetap menunjukkan adanya kontrol atau batasan dalam dirinya untuk berbicara kasar. Akan tetapi jika yang menonton tayangan tersebut masih anak-anak hal tersebut

secara tidak langsung bisa mempengaruhi mereka dalam gaya bahasa nya. Walaupun Top Global Miya juga ketika melakukan live streaming disaat jam-jam malam, anak-anak kecil akan tetap bisa menonton karena adanya tayangan ulang dan juga potongan-potongan video yang tentunya banyak beredar di media sosial. Hal tersebut harusnya sudah menjadi tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Menurut Hafizi (2024) para pembuat konten di berbagai platform media sosial sering kali menyajikan konten yang mengandung kekerasan verbal. Hal ini terjadi karena media sosial memungkinkan penggunaanya untuk secara aktif membuat dan menyebarkan konten mereka sendiri kepada publik tanpa batasan. Kondisi ini berpengaruh pada perilaku dan pandangan netizen terhadap informasi yang mereka terima. Selain itu, media baru memberi kesempatan bagi netizen untuk lebih terlibat dalam ruang digital, sehingga mereka dapat memberikan respon langsung melalui like, komentar, atau membagikan konten kepada orang lain.

Hal yang sama juga disampaikan oleh informan D, menurutnya penggunaan umpatan pada konten video Top Global Miya berpengaruh terhadap dirinya dalam gaya bahasanya. Berikut pernyataan dari narasumber D:

“Jujur, ya haha... kalo saya kata-kata toxic pada umumnya aja yg dipakek gamer terutama game Mobile Legends. Tapi kalo bahasa terlalu kasar apalagi ke hal 18 keatas saya gak ikuti, karena saya juga udah punya pemikiran sedikit buat membatasi kata-kata seperti itu”
(wawancara dengan informan D, 18 oktober 2024)

Berdasarkan keterangan dari narasumber D dalam wawancara, ia menyatakan bahwa penggunaan umpatan yang dilakukan oleh Top Global Miya bisa mempengaruhi dirinya dalam gaya bahasa terutama dalam konteks bermain game Mobile Legends. Namun, ia memiliki batasan pribadi terkait penggunaan bahasa yang sangat vulgar atau tidak pantas, terutama yang mengarah pada bahasa yang vulgar. Meskipun ia terpengaruh terhadap penggunaan kata-kata kasar tertentu, ia tetap memiliki batasan dalam berbahasa dan berusaha menghindari penggunaan kosakata yang dirasa terlalu berlebihan.

Hal sama juga disampaikan oleh informan E, menurutnya dampak konten kreator yang menggunakan bahasa umpatan tidak secara langsung mempengaruhi perilakunya dalam jangka panjang. Berikut pernyataan dari narasumber E:

“Untuk saya pribadi tidak sebegitunya berdampak, tapi untuk beberapa waktu ketika mendapat kosakata baru kadang saya juga keenakan untuk menggunakannya sehari-hari selama dirasa tidak terlalu vulgar. Namun, sekarang tidak terlalu begitu dikarenakan saya sendiri sudah mulai mengurangi untuk mengikuti aktivitas konten kreator tersebut”
(wawancara dengan informan E, 18 oktober 2024)

Berdasarkan keterangan dari narasumber E dalam wawancara, ia menyatakan meskipun penggunaan bahasa kasar oleh konten kreator tidak memiliki dampak besar baginya, ia sempat terpengaruh untuk menirukan beberapa kosakata baru yang ia temukan di konten-konten tersebut. Kosakata baru itu kerap ia gunakan dalam percakapan sehari-hari selama dianggap tidak terlalu vulgar. Namun, seiring waktu, pengaruh ini berkurang. Narasumber E menjelaskan bahwa ia kini lebih selektif dan telah mulai mengurangi intensitas dalam mengikuti aktivitas konten kreator yang sering menggunakan bahasa kasar.

Hal ini dapat dilihat dalam konsep Mead yakni masyarakat *society*, Mead (2024) menjelaskan bahwa seseorang dapat dipengaruhi oleh sikap orang-orang disekitarnya, yang direfleksikan kembali ke anggota-anggota berbeda dari penonton tersebut sehingga mereka merespons sebagai sebuah kesatuan. Perilaku dari seseorang akan dapat mempengaruhi orang lain untuk melakukan tindakan yang disitu keduanya sama-sama sedang terlibat. Tindakan-tindakan tersebut merupakan tindakan yang disitu gestur dan sikap yang sesuai begitu mirip.

Society disini terlihat dalam Narasumber C, D dan E bahwa secara tidak langsung menonton konten Top Global Miya yang mengandung umpatan dapat mempengaruhi gaya bahasa dirinya. Hal ini sejalan dengan pandangan Mead bahwa individu dapat dipengaruhi oleh sikap dan perilaku orang-orang di

sekitarnya. Penonton yang terpapar gaya bahasa kasar secara terus-menerus bisa mulai meniru gaya bicara tersebut, yang mencerminkan bagaimana interaksi sosial dalam masyarakat membentuk perilaku individu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widianingsih dkk (2024) menurutnya penggunaan media sosial telah menimbulkan sejumlah kekhawatiran terkait pengaruh bahasa yang dipakai oleh remaja di platform tersebut. Bahasa yang digunakan di media sosial mencakup berbagai elemen, seperti slang, ekspresi emosi melalui emoji dan stiker, serta penggunaan bahasa formal atau informal.

Narasumber C juga menekankan pentingnya peran orang tua dalam mendidik anak-anak untuk mengontrol pengaruh konten yang tidak pantas. Hal ini berkaitan dengan pandangan Mead bahwa anggota masyarakat saling berinteraksi dan membentuk respons terhadap nilai-nilai sosial. Dalam konteks ini, tanggung jawab sosial tidak hanya ada pada pembuat konten, tetapi juga pada keluarga dan masyarakat untuk mengarahkan perilaku dan pemahaman anak-anak mengenai apa yang pantas dan tidak pantas. Secara keseluruhan ini dapat menyoroti bagaimana interaksi sosial dan pengaruh dari lingkungan sekitar termasuk media juga dapat membentuk perilaku individu dan tanggung jawab sosial dalam mengarahkan perilaku tersebut.

Perilaku berkata kasar atau menggunakan kata-kata umpatan dalam komunikasi baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di media sosial, sangat bertentangan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya menjaga akhlak dan tutur kata yang baik. Dalam perspektif Islam, tutur kata yang baik tidak hanya mencerminkan kepribadian seseorang tetapi juga menunjukkan sejauh mana seseorang memahami dan menjalankan ajaran agama. Islam menganjurkan umatnya untuk berbicara dengan sopan, penuh hikmah, dan menghindari ucapan yang dapat menyakiti perasaan orang lain. Perilaku mencela, menghina, atau menggunakan bahasa yang tidak pantas dianggap dapat menimbulkan permusuhan, memecah belah persaudaraan, dan mengundang dosa. Hal ini sebagaimana dalam surat Al-Hujurat ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ
وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ
وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ
يُتُبْ فَلَوْلِيكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Artinya:

Wahai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain karena boleh jadi mereka yang diolok-olokkan itu lebih baik daripada mereka yang mengolok-olok dan jangan pula perempuan-perempuan mengolok-olok perempuan lain karena boleh jadi perempuan yang diolok-olok itu lebih baik daripada perempuan yang mengolok-olok. Janganlah kamu saling mencela dan saling memanggil dengan julukan yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah panggilan fasik setelah beriman. Siapa yang tidak bertobat, mereka itulah orang-orang zalim.

Mead (2022) menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh norma dan nilai yang ada dalam masyarakat *society*. Dalam Ayat ini menyerukan norma universal tentang saling menghormati dan melarang perilaku yang dapat merusak harmoni sosial. Dalam *society*, norma tersebut menjadi aturan kolektif yang mengarahkan individu untuk menghormati orang lain, tidak mencela atau memberi julukan buruk. Hal ini menunjukkan bahwa individu yang memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut mencerminkan pengaruh positif dari *society* terhadap dirinya. Mead juga menjelaskan bahwa *society* mencerminkan nilai-nilai moral yang memengaruhi individu dalam berperilaku. Larangan dalam ayat ini menunjukkan pentingnya *society* sebagai penjaga moralitas bersama di mana setiap individu bertanggung jawab untuk menghormati orang lain dan menjaga hubungan sosial yang positif. Dengan demikian, konsep *society* dalam teori Mead sangat relevan dengan pesan QS. Al-Hujurat: 11, yang menekankan

pentingnya norma sosial untuk menjaga keharmonisan dan menghindari perilaku merendahkan dalam interaksi sosial.

2. Persepsi Audiens Terhadap Konten Umpatan

Persepsi adalah proses di mana seseorang menerima informasi dan memahami lingkungan di sekitarnya, termasuk dalam menetapkan informasi untuk membentuk kategori dan penafsiran. Dengan kata lain, persepsi berkaitan dengan cara individu menerima informasi dan menyesuaikannya dengan keadaan di sekelilingnya. Ini mencakup interpretasi dalam memahami informasi yang dapat memperluas pengetahuan penerima, serta adanya seleksi terhadap berbagai rangsangan yang ditangkap oleh indra. Hal ini pada akhirnya akan mempengaruhi perilaku individu yang menerima informasi tersebut. (Nisa, 2023).

Dalam konteks konten umpatan di media sosial, persepsi audiens sangat bervariasi. Beberapa audiens mungkin melihat penggunaan umpatan sebagai bentuk ekspresi asli yang mencerminkan kejujuran pembuat konten. Dalam hal ini, konten umpatan dapat dipandang sebagai elemen hiburan yang mendekatkan audiens dengan YouTuber. Sebaliknya, ada audiens yang memandang umpatan sebagai ekspresi yang kasar atau bahkan agresif. Bagi mereka, umpatan dalam konten dapat menciptakan persepsi negatif terhadap pembuat konten, terutama jika audiens tersebut mengutamakan kesopanan dalam komunikasi. Mereka mungkin menganggap umpatan sebagai perilaku yang tidak pantas dan kurang beretika, yang mencerminkan ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi. (Eliastuti dkk, 2023).

Proses persepsi ini menunjukkan bahwa cara audiens menafsirkan konten umpatan dipengaruhi oleh pengalaman dan pilihan mereka. Bagi sebagian orang, umpatan dapat diterima sebagai bentuk hiburan dan kejujuran, sementara bagi yang lain, hal itu mungkin dipandang sebagai sesuatu yang berlebihan atau tidak pantas. Adanya perbedaan persepsi ini memberikan pandangan bahwa penerimaan atau penolakan terhadap konten umpatan sangatlah subjektif, dan hal ini pada akhirnya dapat mempengaruhi respons serta perilaku audiens dalam mengonsumsi atau merespons konten tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa menurut narasumber penggunaan umpatan yang terdapat dalam konten video Top Global Miya sah-sah saja karena bisa menjadi sebuah hiburan. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh informan B di dalam wawancara:

“Kalau menurut saya ya mas kata-kata toxic nya itu sah-sah saja karena buat hiburan, dan saya juga nonton konten pascol itu karena pengen liat reaksinya ketika diledek oleh teman/viewersnya, itu menurut saya yang seru dan lucu dan juga rusuhnya viewers pascol ketika ngeledek pascol. Diluar kata-kata kasarnya, tingkahnya dalam menanggapi hal tersebut sungguh menghibur” (wawancara dengan informan B, 12 oktober 2024)

Berdasarkan pernyataan dari narasumber B tentang konten umpatan Top Global Miya, ia menyatakan bahwa penggunaan kata-kata umpatan sebagai hal yang wajar dan bagian dari hiburan dalam konten YouTube. Menurutny, reaksi dari YouTuber tersebut saat diledek oleh teman atau penontonnya adalah hal yang menarik, lucu dan seru, terutama dengan kerusuhan komentar dari penonton ketika live streaming. Selain kata-kata umpatan yang dikeluarkan, cara Top Global Miya menanggapi ledakan tersebut dinilai sangat menghibur bagi penonton.

Hal yang sama juga ditemukan pada informan C, berdasarkan wawancara ia menjelaskan bahwa menurutnya ia tidak mempermasalahkan tentang konten Top Global Miya yang banyak berisi umpatan. Karena menurutnya Top Global Miya memahami target pemasaran videonya dan memanfaatkan hal tersebut agar kontennya banyak ditonton. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh informan B di dalam wawancara:

“Kalo saya sama sekali tidak mempermasalahkan konten toxicnya, saya memandang konten dari pascol itu justru pascol ini memahami target pemasaran videonya, beliau mengambil peran sebagai streamer game yang toxic dan lucu sehingga banyak ditonton dan banyak mendapatkan saweran juga” (wawancara dengan informan C, 14 oktober 2024)

Berdasarkan pernyataan dari narasumber C tentang konten umpatan Top Global Miya, ia menyatakan bahwa ia tidak mempermasalahkan konten *toxic* yang dibuat. Menurutnya, Top Global Miya justru memiliki pemahaman yang baik mengenai target pasar kontennya. Dengan mengambil peran sebagai streamer game yang *toxic* dan menghibur, Top Global Miya berhasil menarik banyak penonton dan menerima banyak dukungan finansial, seperti saweran yang diberikan oleh penontonnya. Hal ini menunjukkan bahwa strategi nya dalam menyajikan konten *toxic* dan menghibur terbukti efektif dalam menarik perhatian penonton.

Hal ini dapat dilihat dalam konsep Mead tentang pikiran *mind*, Mead (2024) menjelaskan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk menyeleksi elemen-elemen di dalam rumah yang menjadi jawaban bagi respons-responsnya sehingga dia dapat mengendalikan mereka. Manusia dapat mengendalikan proses dilihat dari respons-respons yang dia miliki. Dia memiliki makna-makna dan kemudian mengendalikan makna tersebut.

Mind dalam Narasumber B dan C yang menyatakan bahwa penggunaan umpatan oleh Top Global Miya serta responnya terhadap ledakan dianggap sebagai hal yang menghibur. Ini menunjukkan bagaimana Top Global Miya sebagai individu, mampu menyeleksi elemen-elemen yang ada dalam interaksinya seperti umpatan dan humor untuk menciptakan sebuah makna tertentu yakni sebagai konteks hiburan. Dalam hal ini, umpatan yang biasanya dianggap negatif diubah menjadi alat untuk menarik perhatian penonton dan menciptakan hiburan. Sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Shanny (2023) menurutnya remaja cenderung menyukai konten gaming yang memuat kata-kata kasar karena dianggap lebih variatif, menarik, dan menghibur. YouTuber gaming yang menggunakan bahasa kasar dalam kontennya dinilai lebih spontan dan autentik dalam mengekspresikan diri sehingga ekspresi yang alami inilah yang membuat konten gaming terasa lucu dan menyenangkan bagi penontonnya. Penggunaan umpatan oleh Top Global Miya, yang biasanya dianggap negatif diubah menjadi elemen yang bernilai hiburan bagi penonton. Hal ini menunjukkan bagaimana seseorang mampu mengendalikan makna yang

melekat pada tindakan mereka, sehingga umpatan bukan sekadar ekspresi emosi tetapi menjadi bagian dari strategi komunikasi yang efektif untuk menarik perhatian dan keterlibatan penonton.

Menurut Wulandari dkk (2023) bahasa yang mengandung unsur vulgar biasanya berkembang dari kebiasaan penutur dan lingkungan penggunaannya, sehingga ketika kata-kata tersebut diucapkan, pendengarnya menganggapnya sebagai hal yang wajar. Contohnya dalam konteks streamer, mereka sering menganggap penggunaan bahasa vulgar sebagai bagian dari humor, daya tarik, dan ciri khas mereka. Kata-kata kasar sering kali muncul melalui proses modifikasi atau pengembangan dari kata aslinya. Dalam konteks informal, kata-kata baru biasanya diciptakan dengan pelafalan yang serupa dengan kata kasar aslinya, tetapi sering kali memberikan sentuhan kreatif untuk menciptakan variasi atau melunakkan kesan kata tersebut. Narasumber C memahami bahwa perilaku tersebut sesuai dengan pikiran mereka yaitu bahwa bahasa kasar dan humor yang *toxic* adalah elemen yang sah dan menghibur dalam konten digital atau game.

Hal yang sama juga ditemukan pada informan D, berdasarkan wawancara ia menjelaskan bahwa menurut nya pemakaian bahasa umpatan yang dilakukan oleh Top Global Miya hanya untuk entertain dan ia tidak mempermasalahkan hal tersebut, akan tetapi menurutnya mungkin sebagian orang akan mempermasalahkan itu. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh informan D di dalam wawancara:

“Kalo pandangan saya tentang kontennya si pascol menurut saya mungkin cuma pemakaian bahasanya saja. Selebihnya yah cuma untuk entertain saja, dan it’s oklah. Saya tidak terlalu mempermasalahkannya tapi mungkin untuk sebagian orang hal yang ditunjukkannya itu tidak sesuai dengan adat dan budaya kita”
(wawancara dengan informan D, 18 oktober 2024)

Berdasarkan pernyataan dari narasumber D tentang konten umpatan dari Top Global Miya, ia menyatakan bahwa hal tersebut tidak terlalu menjadi masalah baginya, karena tujuan utama dari konten tersebut adalah hanya untuk

entertain dan ia dapat menerima konten tersebut juga sebagai hiburan. Ia juga menyatakan bahwa mungkin bagi sebagian orang bahasa ataupun karakter yang ditampilkan oleh Top Global Miya dapat bertentangan dengan norma adat dan budaya yang berlaku di masyarakat.

Hal ini dapat dilihat dalam konsep Mead yakni pikiran *mind*, Mead (2024) menjelaskan bahwa seorang individu mampu memahami dan mengadopsi sikap orang lain ke dalam dirinya, menyesuaikan dirinya secara sadar dengan proses sosial yang berlangsung, dan mempengaruhi hasil proses tersebut melalui tindakannya. Dalam pernyataan narasumber D, ia menunjukkan kesadaran bahwa bahasa dan karakter yang ditampilkan dalam konten mungkin bertentangan dengan norma adat dan budaya tertentu. Hal ini menekankan bahwa *mind* memungkinkan individu untuk menyesuaikan diri secara sadar dengan lingkungan sosial yang di mana narasumber D menunjukkan penyesuaian ini dengan menerima konten tersebut sebagai hiburan, meskipun ia tetap mengakui bahwa sebagian orang dapat melihatnya sebagai sesuatu yang tidak baik. Dengan demikian, narasumber tidak hanya menyesuaikan dirinya terhadap konten tetapi juga terhadap pandangan masyarakat secara keseluruhan.

Hal yang sama ditemukan pada informan E, berdasarkan wawancara ia menjelaskan bahwa menurutnya penerimaan terhadap konten tersebut sangat bergantung pada preferensi pribadi masing-masing individu. Meskipun kontennya mengandung kata-kata yang tidak layak dicontoh narasumber E merasa terhibur dengan cara Pascol menyajikan kontennya. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh narasumber E dalam wawancara:

“Kalau saya pribadi tidak mempermasalahkannya sama sekali, itu mungkin kembali lagi kepada masing-masing yang menerima. Pascol itu menurut saya YouTuber baru tapi bisa terbilang dari cara dia mengekspresikan ke penonton itu sudah profesional, walaupun isi kontennya banyak mengandung kata yang tidak baik buat dicontoh namun, saya pribadi sih cukup merasa terhibur dan juga pascol ada sisi memberikan hal baik kepada fans nya tersebut contohnya dengan memberikan tontonan yang menghibur” (wawancara dengan informan E, 22 oktober 2024)

Berdasarkan pernyataan dari narasumber E ia berpandangan bahwa penerimaan terhadap konten tersebut sangat bergantung pada individu masing-masing. Meski ada penggunaan kata-kata yang tidak baik untuk dicontoh, narasumber E tetap merasa terhibur dengan konten yang disajikan oleh Top Global Miya. Ia juga mengapresiasi cara nya berinteraksi dengan penonton, meskipun masih merupakan YouTuber baru. Narasumber E menilai Top Global Miya sudah cukup profesional dalam menyampaikan konten dan menekankan bahwa selain bahasa kasar, tontonan yang menghibur menjadi nilai utama dari konten tersebut. Meskipun ia menyadari bahwa sebagian orang mungkin akan mempermasalahkan hal tersebut, ia tetap melihat sisi positif dari konten yang ditawarkan, yakni hiburan yang dapat dinikmati.

Menurut Mead (2022) dalam diri *self* terdapat kemampuan untuk menanggapi diri sendiri secara sadar dan kemampuan tersebut memerlukan daya pikir tertentu, khususnya daya pikir reflektif. Dari pola tersebut diri *self* secara sosial sangat dipengaruhi oleh varian dari luar seperti aturan, nilai-nilai, norma-norma budaya setempat di mana diri pribadi tersebut berada. *Self* dalam narasumber E menunjukkan proses ketika ia menilai konten Top Global Miya. Ia menyadari adanya aspek negatif yakni penggunaan bahasa kasar, tetapi tetap menilai konten tersebut secara positif karena faktor hiburan. Keputusan ini mencerminkan proses refleksi individu terhadap norma dan preferensi pribadinya sebagaimana menurut Mead bahwa diri *self* melibatkan kemampuan untuk berpikir reflektif, yaitu kemampuan untuk mengamati dan mengevaluasi tindakan atau fenomena secara sadar. Narasumber E juga menyadari bahwa sebagian orang mungkin akan mempermasalahkan penggunaan bahasa kasar tersebut, yang menunjukkan kesadaran akan adanya berbagai perspektif dalam masyarakat.

3. Normalisasi Bahasa Kasar

Secara umum komunikasi verbal digunakan untuk mengungkapkan pikiran, maksud dan emosi yang ingin disampaikan oleh para pemain. Para pemain game online tanpa disadari melakukan kekerasan verbal sebagai akibat

dari tekanan emosi yang dialami saat bermain. Ketika terlibat dalam permainan yang kompetitif, pemain sering kali merasakan tekanan yang tinggi untuk berkinerja baik, yang dapat memicu reaksi emosional yang intens. Dalam keadaan seperti ini, komunikasi verbal bisa dengan mudah berubah menjadi bentuk kekerasan verbal, di mana umpatan, ejekan, atau ungkapan marah menjadi bagian dari interaksi. (Wahdiyati, 2024).

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penggunaannya perlu disesuaikan dengan konteks dan tujuan tertentu. Secara psikologis, seseorang mungkin mengalami kondisi emosional atau amarah yang memicu pemakaian bahasa kasar atau umpatan sebagai ekspresi spontan. Meskipun demikian, norma sosial menuntut adanya pemilihan kata dan diksi yang sopan dan sesuai, terutama dalam komunikasi sehari-hari. Penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan situasi ini juga berkaitan erat dengan keterampilan komunikasi interpersonal yang efektif, yang melibatkan kesadaran akan perasaan dan perspektif orang lain, serta kemampuan untuk menyesuaikan bahasa yang digunakan sesuai dengan audiens dan konteks komunikasi. (Jadmiko, 2022).

Adanya konten yang berisikan umpatan dalam media sosial YouTube tentunya memiliki pengaruh yang cukup besar di kalangan penonton, khususnya mereka yang mengikuti tren atau gaya bahasa dari publik figur yang mereka ikuti. Terutama generasi muda dapat mulai menganggap bahasa kasar sebagai hal yang wajar dalam dunia game bahkan dalam konteks sehari-hari diluar permainan. Normalisasi ini terjadi ketika audiens terbiasa dengan konten-konten yang berisikan bahasa kasar yang mereka anggap menghibur atau sebagai bagian dari ekspresi dalam sebuah permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu *viewer* dan *subscriber* dari *channel* YouTube Top Global Miya, ia menyatakan bahwa ia tidak termasuk orang yang menormalisasi bahasa kasar di dalam permainan game ataupun di kehidupan nyata, walaupun ia termasuk orang yang menyukai konten-konten dari *channel* tersebut. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh informan B di dalam wawancara:

“Saya tidak termasuk orang yang menormalisasi hal tersebut mas, karena konten marah-marah nya itu menurut saya hanya ditampilkan saat live streaming ataupun konten saja dan hanya untuk entertain tidak di kehidupan nyata. Dan walaupun ada orang yang membiasakan atau menggunakan kata-kata toxic di game ataupun di real life menurut saya terserah mereka” (wawancara dengan informan B, 12 oktober 2024)

Berdasarkan keterangan dari narasumber B dalam wawancara, menyatakan bahwa ia tidak termasuk orang yang menormalisasi atau membiasakan penggunaan bahasa kasar. Menurutnya, ungkapan marah-marah atau kata-kata toxic dalam konten seperti live streaming hanya sebagai bagian dari hiburan dan tidak mencerminkan perilaku yang seharusnya diterapkan di kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, narasumber juga menunjukkan sikap permisif dengan menyatakan bahwa ia tidak mempermasalahkan jika orang lain memilih untuk menggunakan kata-kata kasar dalam game atau kehidupan nyata.

Hal yang sama juga disampaikan oleh narasumber D, menurutnya ia tidak menormalisasi bahasa kasar. Karena daya tarik utama yang menjadi alasan dirinya menonton *channel* dari Top Global Miya adalah bukan dari bahasanya saja melainkan ekspresi yang menghibur. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh narasumber D di dalam wawancara:

“Kembali lagi ke masing-masing ya itu, tapi kalo menormalisasi kan sih enggak sama sekali ya, karena beberapa faktor terutama saya nonton Pascol juga kadang bukan dari bahasa namun dari ekspresi dia mencontohkan yang menurut saya menghibur. Ya walaupun bahasanya terbilang kurang baik” (wawancara dengan informan D, 18 oktober 2024)

Berdasarkan keterangan dari narasumber D dalam wawancara, ia menyatakan bahwa meskipun ada unsur bahasa kasar yang digunakan oleh Top Global Miya, hal ini tidak sepenuhnya mempengaruhi persepsi dirinya untuk menormalisasi bahasa tersebut. Narasumber D menekankan bahwa daya tarik utama dari konten kreator seperti Top Global Miya bukanlah dari bahasa kasar itu sendiri, tetapi lebih pada ekspresi dan cara penyampaiannya yang dinilai menghibur. Selain itu

ia juga menyadari bahwa bahasa yang digunakan tersebut mungkin kurang pantas, namun mereka tetap melihat aspek hiburan sebagai faktor utama dalam menonton konten tersebut.

Berdasarkan keterangan dari narasumber B dan D hal ini dapat dilihat dalam konsep Mead tentang pikiran *mind*, Mead (2024) dalam buku yang berjudul *Pikiran, Diri Dan Masyarakat* menjelaskan bahwa pikiran muncul dalam proses sosial ketika proses itu sepenuhnya hadir dalam pengalaman setiap individu yang terlibat. Ketika ini terjadi, individu mulai memiliki kesadaran diri dan kemampuan berpikir. Ia menjadi sadar akan hubungannya dengan proses sosial secara keseluruhan serta dengan individu-individu lain yang juga berpartisipasi dalam proses tersebut. Individu juga menyadari bagaimana proses sosial tersebut dipengaruhi oleh reaksi dan interaksi dirinya maupun individu lainnya yang terlibat di dalamnya.

Mind yang terdapat dalam narasumber B dan D yang mengungkapkan bahwa meskipun bahasa kasar ada dalam konten, ini tidak mempengaruhi persepsinya untuk menormalisasi bahasa kasar tersebut. Daya tarik utama dari kontennya menurut narasumber adalah ekspresi dan cara penyampaian Top Global Miya yang menghibur. Ini sesuai dengan pandangan Mead bahwa individu berpikir dengan sadar akan proses sosial secara keseluruhan dan bagaimana reaksi serta interaksi sosial baik dari kreator konten maupun penonton yang membentuk makna dalam pengalaman mereka. Narasumber B juga menyadari meskipun adanya bahasa kasar mereka tetap menilai aspek hiburan sebagai faktor utama yang menunjukkan bagaimana pengalaman sosial mereka dipengaruhi oleh reaksi sosial terhadap konten tersebut. Meskipun penggunaan bahasa kasar dianggap kurang pantas, pengalaman hiburan tetap menjadi fokus utama dalam konten yang ditawarkan. Hal ini mencerminkan bagaimana interaksi sosial dalam dunia maya melalui reaksi terhadap konten dan bahasa yang digunakan membentuk persepsi dan makna dalam pengalaman individu.

Berbeda dengan informan E, menurutnya ia mewajarkan penggunaan bahasa kasar, karena bahasa kasar telah menjadi bagian umum dari interaksi dalam komunitas dan pengaruh dari seorang influencer. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh narasumber E di dalam wawancara:

“Mengingat dari ranah komunitas, influencer, dan bahkan pengikutnya bisa dibilang saya terpaksa mewajarkan hal tersebut. Karena kalo menurut saya sekarang ini banyak anak-anak kecil yang lepas dari pengawasan orang tua dan termakan dengan konten-konten toxic”
(wawancara dengan informan E, 18 oktober 2024)

Berdasarkan keterangan dari narasumber E dalam wawancara, ia terpaksa mewajarkan penggunaan bahasa kasar, karena dalam komunitas game khususnya Mobile Legend dan juga para influencer yang menurutnya sangat *toxic*. Ia juga melihat efek bahasa kasar pada anak-anak yang banyak terpapar dari konten video para influencer tanpa pengawasan orang tua dan banyak anak-anak muda yang mungkin secara tidak sadar menyerap kebiasaan ini akibat sering menonton konten-konten tersebut.

Hal ini dapat dilihat dalam konsep *society* dari Mead. Mead (2024) menjelaskan bahwa seseorang dapat dipengaruhi oleh sikap orang-orang disekitarnya, yang direfleksikan kembali ke anggota-anggota berbeda dari penonton tersebut sehingga mereka merespons sebagai sebuah kesatuan. Artinya menurut narasumber D, komunitas game Mobile Legend dan para influencer yang dianggap *toxic* menciptakan lingkungan sosial tertentu yang dapat mempengaruhi para anggotanya termasuk anak-anak dan remaja. Bahasa kasar yang dianggap wajar dalam komunitas ini menjadi bagian dari kebiasaan mereka yang secara tidak langsung diteruskan kepada audiens melalui konten mereka. Hal ini mencerminkan gagasan Mead bahwa individu merespons sikap kolektif dari komunitas yang kemudian direfleksikan dalam perilaku mereka sendiri. Efek dari paparan tersebut, seperti anak-anak yang menyerap kebiasaan bahasa kasar menunjukkan bagaimana sikap dan perilaku dari kelompok sosial dapat membentuk individu. *Society* disini berperan sebagai cerminan kolektif yang mempengaruhi individu dalam merespons dan bertindak sesuai dengan norma

yang berlaku di lingkungannya. Para influencer mempengaruhi persepsi dan perilaku pengikutnya. ini mencerminkan konsep *society* di mana para pengikut dari YouTuber menerima norma yang diterapkan oleh figur-figur berpengaruh seperti para influencer yang sering kali menggunakan bahasa kasar dalam konten mereka.

Menurut Shanny (2023) penggunaan kata-kata kasar dapat memiliki makna positif atau negatif tergantung pada konteks dan lingkungan di mana kata tersebut digunakan. Namun, remaja saat ini kerap menyalahgunakan kata-kata kasar untuk mengejek teman, mencaci, atau menghina orang lain. Akibatnya, penggunaan kata-kata tersebut menjadi bentuk penyimpangan sosial yang sering terjadi di kalangan remaja yang terkadang tanpa sadar atau dengan sengaja menggunakan kata-kata kasar untuk menunjukkan superioritas, merendahkan orang lain, atau sekadar untuk menunjukkan keberanian atau keunikan dalam kelompok pertemanan. Hal ini bisa memperburuk hubungan sosial karena kata-kata kasar yang digunakan untuk mengejek atau menghina dapat merusak citra diri seseorang, bahkan menyebabkan perasaan terisolasi atau tersinggung. Ini menunjukkan bagaimana pengaruh para influencer dalam membentuk perilaku pengikut mereka. Di mana individu tidak hanya dipengaruhi oleh interaksi dalam komunitas mereka, tetapi juga oleh figur-figur berpengaruh seperti influencer yang memainkan peran penting dalam membentuk cara pandang seseorang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Bentuk umpatan yang digunakan oleh Top Global Miya sebagai seorang gamer Mobile Legend di dalam media sosial YouTube terdapat beberapa bentuk, dan semua umpatan tersebut kebanyakan digunakan sebagai bagian dari luapan emosi saat bermain game Mobile Legend. Umpatan ini berupa 3 bentuk yaitu, umpatan berupa kata hewan, umpatan berbau seks dan umpatan berupa kata sifat. Umpatan hewan disini yang ia gunakan adalah umpatan berupa hewan anjing, babi dan juga bangsat. Kemudian umpatan yang berbau seks terdapat tiga macam yang ia gunakan yakni, bujanganam, tailaso dan pantek. Dan umpatan berupa kata sifat yakni goblok dan tolol, jancok.
2. Konteks penggunaan umpatan yang dilakukan oleh Top Global Miya terdapat 3 bagian, yakni dalam kondisi saat kalah bermain game, pada kondisi ini umpatan menjadi cara yang instan bagi Top Global Miya untuk menyalurkan perasaannya dalam meluapkan emosi. Kemudian berkomunikasi dengan sesama tim, dalam konteks ini umpatan yang dilakukan oleh Top Global Miya sangat bergantung dengan siapa saat ia bermain. Lalu konteks yang lain adalah ketika menanggapi komentar dari penonton, pada konteks ini umpatan seringkali muncul dari Top Global Miya pada saat live streaming. Hal ini karena para penonton yang memang dengan sengaja mengirimkan pesan lewat kolom komentar ataupun saweria dengan tujuan memancing emosi dari dirinya.
3. Makna umpatan dalam konten video YouTube Top Global Miya berupa 3 bagian yakni ekspresi emosi, makna umpatan ini berfungsi untuk mengekspresikan emosi seperti frustrasi, marah, atau kekecewaan, terutama dalam situasi yang menimbulkan tekanan seperti kekalahan dalam permainan. Kemudian komunikasi sesama tim, makna umpatan ini berfungsi sebagai alat komunikasi dalam tim, baik untuk motivasi, humor,

atau mempertegas identitas. Efeknya dapat memperkuat solidaritas dan meningkatkan semangat, terutama jika konteksnya dipahami bersama. Kemudian umpatan juga sebagai bagian dari daya tarik, makna nya disini adalah untuk menampilkan ekspresi emosi yang asli dan alami agar penonton menikmati keaslian emosi yang ditunjukkan, seperti kemarahan atau frustrasi, yang terasa lebih mendalam dan menghibur. Selain itu dari konten umpatan Top Global Miya tentunya memiliki dampak terhadap audiens yakni gaya berbahasa, kebanyakan dari narasumber yang menonton meniru bagaimana bahasa yang digunakan oleh Top Global Miya. Kemudian persepsi audiens terhadap konten Top Global Miya, dari tontonan konten yang berisikan umpatan, kebanyakan narasumber sebagai audiens dari *channel* Top Global Miya menganggap konten tersebut sah-sah saja. Lalu dampak yang terakhir adalah normalisasi bahasa kasar, dari tontonan yang mengandung banyak kata-kata umpatan beberapa audiens kebanyakan tidak menormalisasi hal tersebut, walaupun mereka menonton konten-kontennya karena hiburan, namun ada juga audiens yang menormalisasi bahasa kasar dilingkungan game maupun dunia nyata.

B. Saran

1. Bagi seorang streamer ataupun YouTuber perlu lebih memperhatikan penggunaan umpatan dalam video mereka, terutama jika audiens mereka terdiri dari berbagai kelompok umur dan latar belakang. Meskipun umpatan bisa menjadi bagian dari karakter atau humor, sebaiknya disesuaikan dengan umur penonton karena audiens mereka tidak hanya orang dewasa saja, melainkan ada juga anak-anak dibawah umur. Youtuber bisa menjadi role model dalam komunitas gaming. Dengan memperhatikan dampak sosial dari penggunaan umpatan, mereka dapat menunjukkan tanggung jawab sosial, terutama karena banyak pengikut mereka yang mungkin melihat mereka sebagai figur teladan.
2. Bagi para audiens dapat lebih berkontribusi dalam menjaga komunitas yang sehat di media sosial, dengan tidak mengedepankan ujaran kebencian atau komentar negatif terhadap penggunaan bahasa umpatan. Komentar yang

sehat dan positif dapat membantu menciptakan suasana yang lebih baik di platform seperti YouTube maupun di media sosial lain.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji tentang umpatan gamer mobile legend di media sosial YouTube diharapkan untuk memperluas pemahaman tentang fenomena ini, penelitian selanjutnya bisa membandingkan penggunaan umpatan dalam berbagai jenis permainan, tidak hanya Mobile Legend saja, serta beberapa streamer dan mengamati apakah ada perbedaan dalam respons audiens atau dampak sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, Y. W. (2024). Analisis Wacana Kritis: *Dominasi Kekuasaan Pada Short Movie Please Be Quiet Dalam Kanal. 01*, 13–27.
- Adrianto, J., Sazali, H., & Rasyid, A. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Sosial Youtube Sebagai Media Content Video Creative (Studi Kasus Deskriptif Kualitatif Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2018). *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 3(2), 498.
- Agung, R., Ode Jumaidin, L., & Iba, L. (2023). Analisis Konsep Diri Pada Remaja Pecandu Game Online: Studi Kasus Free Fire Di Kendari. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 1(1), 82–92.
- Ahdiyat, M. A. (2020). Kekerasan verbal di konten youtube Indonesia dalam perspektif kultivasi. *Ettisal: Journal of Communication*, 5(2), 211–225.
- Ainun Hasanah, N., Noor Ridani, M., Fasdatul Jannah, Q., Tul Sa, R., Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, U., Antasari Banjarmasin, U., & Pontianak, I. (2024). Tinjauan Urf dan Hadis Terhadap Tendensi Umpatan Kasar: Perspektif Sosio-kultural di Lingkungan Akademis Author: Affiliation. *ATLAS: Journal of Research and Islamic Thought Studies*, Vol. 2(1), 118–134.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171.
- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 243–255.
- Anaqhi, A. W., Achmad, Z. A., Zuhri, S., & Arviani, H. (2023). Viralitas Trash Talking di Media Sosial Tiktok sebagai Gaya Baru Personal Digital Branding. *Jurnal Nomosleca*, 9(1), 67–87.
- Anggarini, D. T. (2021). Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Personal Branding dalam Membangun Citra dan Popularitas dalam Media Sosial. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 3(4), 259–268.
- Arbangi Umiarso. (2022). *Interaksionisme Simbolik Transendental: Menuju Ke Basis Teori Integralistik*: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). *Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang*. 1(1), 31–45.
- Aulabi, S. A., Hadiprashada, D., Widiastuti, W., & Konsumen, M. B. (2023). Pengaruh Trash Talk pada Live Streaming Tiktokers Meyden terhadap Minat

- Beli Konsumen. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(3), 2598–9944.
- Ayu Nadira Wulandari, J. F. (2023). Vulgarisme Sebagai Humor Oleh Streamer Gaming YouTube Milyhya. *Jurnal Sastra Indonesia*, 44-55.
- Budiman, B., Ningsih, D. S., & Harahap, M. K. (2024). Dasar-Dasar Dialektologi: Pemahaman Variasi Bahasa dalam Suatu Sosial Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1353–1359.
- Conmy, Oliver b. 2008. Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance. USA: Florida State University.
- Diana, R., Wangi, P., Ningsih, S. W., & Fauziyah, S. (2024). Analisis Kesantunan Berbahasa Remaja Usia 14 tahun Studi Kasus Kebiasaan Bermain Games Online. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran)*, 3(April 2024), 133–143.
- Eliastuti, M., Triani, R., Rachmawati, E., Sukmawati, I., Meilani, A. J., & Martina Dos Santos, D. E. (2023). Analisis Penggunaan Umpatan Pada Konten YouTube Milyhya Berjudul voice to all 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 3(1), 324–334.
- Eriyanto. (2021). Metode Netnografi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fadillah, A. A. (2022). *Konsep Diri Pelaku Trash-Talking Di Game League Of Legend: Wildrift*.
- Fajri, L. M. I., Puspitasari, Y., Irfansyah, M. Z., Wijiarko, T., & Rahmawati, L. E. (2022). Perilaku Berbahasa YouTuber Gaming Mobile Legend. *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(1), 86.
- Farisi, D. Al, & Sukendro, G. G. (2023). Analisis Personal Branding di Media Sosial (Studi Kasus pada Channel YouTube Windah Basudara). *Prologia*, 7(2), 466–472.
- Ferdyanto, W., Nugroho, T., & Febriyanti, S. N. (2023). Analisis Wacana Kritis Trash-Talk Pada Konten Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober, 2023*(19), 277–294.
- Fitriana, F. (2023). Keberadaan Bahasa diantara Youtuber dan Strategi Pemasaran. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(12).
- F. R. R. (2023). The Pengaruh Konten Game Streaming Pada Kanal YouTube Terhadap Dekadensi Akhlak Generasi Muda. *Nathiqiyah*, 6(1), 46–54.
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi. In Banyumas: CV. Pena Persada.

- Hafizi, M. F. (2024). Studi Netnografi Terhadap Respon Warganet Pada Konten Akun Instagram @Vernalta Yang Mengandung Unsur Kekerasan Verbal (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Hardani dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hermawan, N. D., & Kristiyono, J. (2023). *Analisis Komunikasi Interaktif Brando Franco dengan Penontonnya dalam Live Streaming di Kanal YouTube Windah Basudara Analysis of Brando Franco ' s Interactive Communication with His Audience in Live Streaming on Windah Basudara YouTube Channel*. 6(2), 11–19.
- Hasanah, N. A., Ridani, M. N., Jannah, Q. F., & Sa'dah, R. T. (2024). Tinjauan Urf dan Hadis Terhadap Tendensi Umpatan Kasar: Perspektif Sosio-kultural di Lingkungan Akademis. *ATLAS: Journal of Research and Islamic Thought Studies*, 2(1).
- <https://www.sonora.id/read/423669491/arti-telaso-sundala-dalam-bahasa-sulawesi-selatan-jangan-sembarang-diucapkan>
- <https://depok.inews.id/read/339074/mengungkap-latar-belakang-penggunaan-hewan-anjing-babi-dan-monyet-sebagai-makian/2> (28, November 2024)
- <https://sumsel.tribunnews.com/2021/09/26/arti-bujang-dalam-bahasa-batak-awas-jangan-sampai-sembarangan-diucapkan> (28, November 2024)
- <https://pekanbaru.tribunnews.com/2022/10/12/apa-arti-telaso-bahasa-gaul-telaso-adalah-bahasa-sulawesi-cek-telaso-artinya-disini?page=all> (28, November 2024)
- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/11/06/dibalik-kata-makian-minang-pantek> (28, November 2024)
- <https://nationalgeographic.grid.id/read/132898097/menelusuri-dan-meluruskan-sejarah-dari-istilah-jancok-di-surabaya?page=2> (29, November 2024)
- <https://www.kompasiana.com/sahlia2267/5fc12beb8ede48416d2973e2/arti-kata-bangsas-dan-bangsuy-dalam-kajian-semantik> (3, Desember 2024)
- <https://www.vcgamers.com/news/biodata-pascol-pro-player/> (23, Desember 2024)
- Ilmu, J., Dan, K., Sosial, M., No, V., Hal, M., Eliastuti, M., Rachmawati, E., Triani, R., Sukmawati, I., & Meilani, A. J. (2023). *Analisis Penggunaan Umpatan Pada Konten YouTube Milyhya Berjudul voice to all 2. 0, Test Panci 2. 0, Epic Chicken Dinner*. 3(1), 324–334.
- Indy Pratama Putra Shanny. (2023). *Hubungan Persetujuan Terhadap Konten Youtube Gaming Dan Persetujuan Terhadap Kenakalan Remaja Di Smpn 238 Jakarta Selatan Skripsi*.

- Jadmiko, R. S., & Damariswara, R. (2022). Analisis Bahasa Kasar yang Ditirukan Anak Remaja dari Media Sosial Tiktok di Desa Mojoarum Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 227.
- Jones, Pip dan Liz Bradbury, Shaun Le Bountillier. (2016). Pengantar Teori-Teori Sosial. (Achmad Fedyani Saifuddin). Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kasus, S., Instagram, K., Tok, T. I. K., & Youtube, D. A. N. (2022). Analisis Personal Branding Fadil Jaidi Di Media Sosial. 6(1), 112–121.
- Kurniawan, F. B. (2023). *Efek Anonimitas Terhadap Perilaku Trash Talking Pada Pemain Game Online*.
- Kurniawan, H. M. (2018). *Pengaruh Perilaku Trash Talking Terhadap Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legend Di Mobile Legends Community (MLC) Kalijaga Yogyakarta*.
- Lailin, M. I. A., & Ningsih, M. (2024). Analisis Bahasa Dan Budaya Dalam Komunitas Gamer Di Warkop Giras Gaming Kota Mojokerto. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(8), 4157-4166.
- Maharani, E. P., Atikasari, R. R. C., & Lusianti, E. (2024). Analisis Wacana Kritis: Dominasi Kekuasaan Pada Short Movie Please Be Quiet Dalam Kanal Youtube William Adiguna. *Hasanuddin Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi Fisip Unhas (H-IKON)*, 1(01), 13-28.
- Munzier, D. Z. (2023). Pola Komunikasi Dan Hubungan Antar Pemain Game Online Dalam Komunitas TEAM EMR (EWAKO MAKASSAR). *Jurnal BADATI Ilmu Sosial & Humaniora*, 8(2), 27–44.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54.
- Nugroho, F. T., & Febriyanti, S. N. (2023). Analisis Wacana Kritis Trash-talk Pada Konten Game Mobile Legends Di Kanal Youtube Gerrard Wijaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 277-294.
- Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 213–226.
- Pramudya, D. A., Oxcygentri, O., & Nurkinan. (2023). Pengaruh Perilaku Trash Talking dalam Game Online Mobile Legends terhadap Agresivitas pada Komunitas Cikarang Gamers. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(2), 595–599.

- Pratama, J. K., & Paramita, S. (2023). Analisis Strategi Kreatif YouTuber Bangpop. *Kiwari*, 2(4), 649-655.
- R. S. P., Azis, & Abdul Haliq³. (2024). *Bahasa Umpatan pada Streamer Youtube Game Online Mobile Legend*. 1(1), 20–29.
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada pemain game online perempuan. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(02), 234-248.
- Prasetyo, W. E., & Arief, A. A. (2024). Umpatan Dalam Komunikasi Sehari-hari Di Kalangan Mahasiswa IAI-ALAZIS Angkatan 2021 Perspektif Hermeneutika. *Journal of Islamic Studies*, 2(2), 130-143.
- Pujante Jr, N. T. (2021). Speech for fun, fury, and freedom: Exploring trash talk in gaming stations. *Asian Journal of Language, Literature and Culture Studies*, 4(1), 1-11.
- Putri, A., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2, 1–44.
- Putri, S. D., & Azeharie, S. (2021). *Strategi Pengelolaan Komunikasi dalam Membentuk Personal Branding di Media Sosial Tiktok*. 5(2), 280–288.
- Putri, S. B., Wardiah, D., & Effendi, D. (2024). Ragam Bahasa Game Online, Populer Player Mobile Legends Dalam Kajian Sociolinguistik Teori Interaksionisme Simbolik. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7).
- Putri, S. D., & Azeharie, S. (2021). *Strategi Pengelolaan Komunikasi dalam Membentuk Personal Branding di Media Sosial Tiktok*. 5(2), 280–288.
- Raharjo, D. B., Saragih, S., Aulia, S., & Haque, U. (2024). Agresivitas verbal pada pemain Mobile Legend: Bagaimana peran intensitas bermain? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(4), 506–514.
- Rahmadi, Anwar, R. I., & Abdurrasyid, M. (2024). Cara bertutur kata yang baik dalam islam. *Religion : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(3), 108–119.
- Rahmatulloh, A. R. (2021). *Dinamika Mengumpat Sebagai Pelepasan Emosi: antara Lega dan Rasa Bersalah*. 13(2), 104–114.
- Raihan, D. S. (2022). Analisis Personal Branding Fadil Jaidi sebagai Konten Kreator di Instagram dan Youtube. *JASIMA: Jurnal Komunikasi Korporasi Dan Media*, 3(2), 157–171.
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, H. (2023). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa*. 4(2), 430–441.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. (2016). Teori Sosiologi. Bantul: Kreasi Wacana.

- Salim, A. W. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang Oleh ALDO WIBOWO SALIM Jurusan Sosiologi
- Satiti, S. D., & Ma'shumah, N. K. (2021). Penggunaan Umpatan pada Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Sutasoma : Jurnal Sastra Jawa*, 9(1), 68–83.
- Setiawan, R. A. (2023). Analisis Konsep Diri Pada Remaja Pecandu Game Online: Studi Kasus Free Fire Di Kendari. *Newcomb: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media*, 1(1), 82-92.
- Sinaga, E. M. (2020). Channel YouTube Untuk Meningkatkan Customer Engagement. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 607–610.
- Shanny, I. P. P. Hubungan Persetujuan Terhadap Konten Youtube Gaming Dan Persetujuan Terhadap Kenakalan Remaja Di Smpn 238 Jakarta Selatan (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sudaryono. (2018). Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method. PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiono, L. A. (2019). Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia. *Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga*, 1–12.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D: CV. Alfa Beta.
- Suharso. (2015). Pemikiran Sosiologi Kontemporer. Jember: UPT Penerbitan UNEJ.
- Thio, M. J., & Junaidi, A. (2024). Persepsi Etika Komunikasi dan Kaitannya dengan Trash-talking Ketika Bermain Game Mobile Legend pada Mahasiswa Jakarta. *Kiwari*, 3(1), 17-24.
- Vira, A., & Reynata, E. (2022). Penerapan youtube sebagai media baru dalam komunikasi massa. *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(2), 96–101.
- Wahdiyati, D., & Dwi Putra, R. (2022). Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft dan Mobile Legend pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(02), 203–218.
- Wahyudi, A. P., Sofia, L., & Kristanto, A. A. (2022). Pengaruh Kesepian Terhadap Agresivitas Verbal di Media Sosial Pada Mahasiswa Universitas Mulawarman. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(1), 69.

- Wahyudi, R. (2022). Pengaruh Iklan Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual Padagames Online Mobile Legends. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(5), 563–578.
- Wangi, R. D. P., Ningsih, S. W., Fauziyah, S., Jaja, J., & Kurnia, M. D. (2024). Analisis Kesantunan Berbahasa Remaja Usia 14 tahun Studi Kasus Kebiasaan Bermain Games Online. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 3(1), 133-143.
- Wibowo, A., & Rusdi, F. (2019). Analisis Personal Branding Youtuber Gim : (Studi Fenomenologi Michael Souw). *Prologia*, 3(1), 31.
- Widianingsih, W., & Sulistiani, V. (2024). *Multidisciplinary Science Pengaruh Bahasa Di Media Sosial Bagi Kalangan Remaja*. 1(10), 859–864.
- Widiasari, W., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2024). Kesantunan Berbahasa Pada Kolom Komentar Instagram Mobile Legends Indonesia. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 381-388.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261.
- William Saputra. (2018). *Mind, Self & Society*. Yogyakarta: Grup Relasi Inti Media.
- Winarti, S. (2022). Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Mobile Legend Hereuy Squad (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

LAMPIRAN

Gambar 1: Konten video *chanel* Top Global Miya



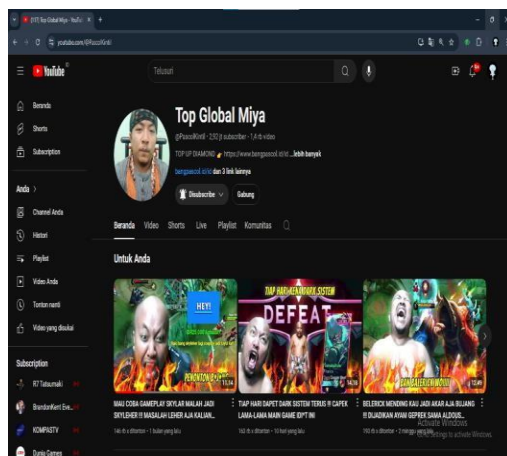
Sumber: *Channel* Top Global Miya

Gambar 2: Foto Panjaitan Dana

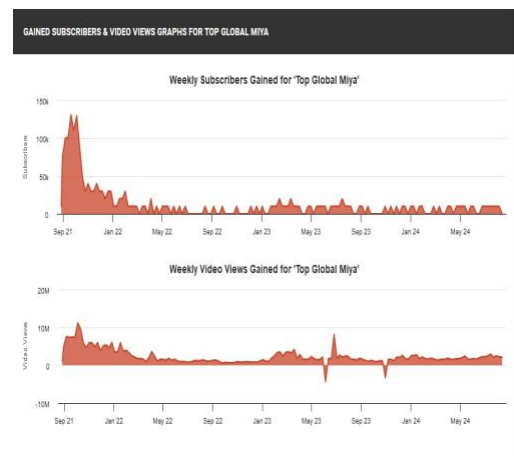


Sumber: [Instagram.com/topglobalmiya_](https://www.instagram.com/topglobalmiya_)

Gambar 3: Profil *chanel* youtube Top Global Miya Gambar 4: Statistik Subscriber dan Viewer



Sumber: *Chanel* YouTube Top Global Miya



Sumber: www.socialblade.com (25, Agustus 2024)

Gambar 5: Umpatan kata-kata hewan



Sumber: Konten YouTube Top Global Miya

Gambar 6: Umpatan kata-kata hewan



Sumber: konten YouTube Top Global Miya

Gambar 7: Umpatan berbau seks



Sumber: YouTube Top Global Miya

Gambar 8: Umpatan berbau seks



Sumber: YouTube Top Global Miya

Gambar 9: Umpatan berupa kata sifat



Sumber: Konten YouTube Top Global Miya

Gambar 10: Umpatan berupa kata sifat



Sumber: Konten YouTube Top Global Miy

Gambar 11: Kalah bermain game Mobile Legend Gambar 12: Menanggapi komentar penonton



Sumber: Channel YouTube Top Global Miya Sumber: Channel YouTube Top Global Miya



Gambar 13: Thumbnail konten Top Global Miya Gambar 14: Makna umpatan ekspresi emosi



Sumber: YouTube Top Global Miya



Sumber: YouTube Top Global Miya

Gambar 15: Umpatan ekspresi emosi



Sumber: YouTube Top Global Miya

Gambar 16: Umpatan ekspresi emosi



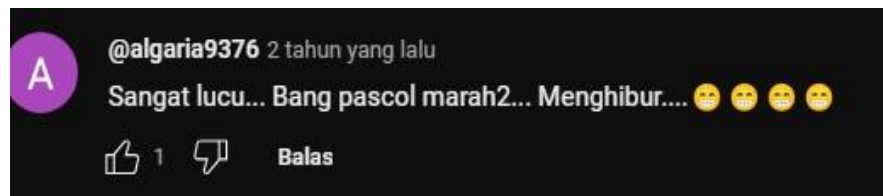
Sumber: YouTube Top Global Miya

Gambar 17: Komunikasi sesama tim



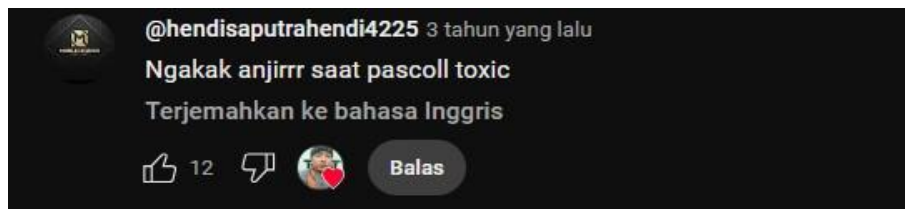
Sumber: *Channel* Top Global Miya

Gambar 18: Kolom komentar video Top Global Miya



Sumber: *Channel* YouTube Top Global Miya

Gambar 19: Kolom komentar video Top Global Miya



Sumber: *Channel* YouTube Top Global Miya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama : M.Syamsuddin
Tempat/Tanggal Lahir : Lamongan, 02 Oktober
2001 Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Desa Godog, RT 02 RW 02
Kec Laren, Kab Lamongan, Jawa Timur
No. WhatsApp : 081358601479
Email : syams7005@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Aisyiyah Bustanul Athfal : 2005-2007
2. SDN Godog : 2007-2013
3. SMP Muhammadiyah 8 Laren : 2013-2016
4. SMA Muhammadiyah 1 Babat : 2016-2019

Semarang, 12 Desember 2024



M.Syamsuddin

NIM. 2006026065