

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi yang semakin canggih dan pesat telah membawa perubahan yang sangat drastis pada cara manusia berinteraksi, belajar, dan mencari hiburan. Dalam beberapa dekade terakhir perkembangan dan inovasi dalam bidang teknologi informasi telah berdampak signifikan terhadap kehidupan sehari-hari masyarakat. Dimana teknologi komunikasi yang sebelumnya terbatas pada media cetak dan penyiaran, kini telah berkembang menjadi media digital yang sangat dinamis dan dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat dari berbagai lapisan usia mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Yuliani et al., 2020). Selain itu, perkembangan ini juga didukung oleh inovasi dalam perangkat keras seperti smartphone, tablet, dan komputer yang semakin canggih. Disisi lain, perkembangan jaringan internet pun tidak kalah canggih, jaringan internet yang kini mulai mengadopsi teknologi 5G telah meningkatkan kecepatan dan stabilitas koneksi internet di seluruh penjuru dunia, termasuk di Indonesia (Mutofar dkk., 2024, hlm. 11). Dengan jaringan internet yang lebih cepat, murah, dan mudah dijangkau, kini masyarakat dapat mengakses informasi dari seluruh dunia secara real-time.

Dalam konteks digitalisasi, platform digital seperti media sosial, aplikasi pesan instan, dan mesin pencari turut memainkan peran yang penting dan krusial dalam memfasilitasi distribusi informasi. Salah satu platform yang telah mendominasi dalam beberapa tahun terakhir ialah Youtube. Youtube didirikan pada Februari 2005, yang mana sejak kemunculannya ia telah berkembang menjadi platform penyedia video online terbesar di dunia, dengan jutaan pengguna dari berbagai negara. Di Amerika Serikat Youtube menguasai sekitar 43% pangsa pasar. Di setiap menitnya, diperkirakan ada sekitar 20 jam video diunggah ke platform ini dengan jumlah penayangan mencapai 6 miliar setiap harinya (Maulana, 2021). Di Indonesia sendiri dilansir dari Detik.com (2024), Youtube menjadi platform media sosial teratas berdasarkan kunjungan pengguna di sepanjang tahun 2023, dengan 1,35 triliun kunjungan yang menunjukkan

peningkatan sebesar 80,49% dari 263,3 miliar kunjungan pada tahun 2019 (Detik.com, 2024).

Kini Youtube menjelma ruang digital yang sangat berpengaruh dan tidak hanya menjadi media hiburan semata, tetapi juga menjadi media edukasi dan peluang bisnis yang mampu menghasilkan pendapatan yang signifikan (Yuanda, 2023). Tak sedikit orang yang memanfaatkan platform ini untuk berbagai tujuan mulai dari berbagi berbagai informasi, mempromosikan produk, hingga membangun karir sebagai content creator. Youtube memungkinkan penggunanya menonton berbagai jenis konten video secara gratis mulai dari politik, kecantikan, kesehatan, musik, komedi, ilmu pengetahuan, dan konten gaming (Santoso & Fatimah dalam Manullang et al., 2023). Konten gaming menjadi salah satu jenis konten yang cukup populer di Youtube, dimana konten ini menarik minat penonton dari berbagai kalangan terutama anak-anak dan remaja. Popularitas konten gaming di platform Youtube kian meningkat seiring dengan berkembangnya industri video game dan teknologi streaming.

Konten gaming mencakup berbagai jenis video, diantaranya walkthrough, review game, tutorial, dan live-streaming. Dimana dalam konten-konten tersebut penonton dapat menyaksikan ulasan dan tips and trick permainan-permainan yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda secara real-time sambil berinteraksi dengan pemainnya. SullyGnome.com menyebutkan dalam kurun waktu 7 hari di seluruh dunia, sebanyak 205.131.433 jam konten game streaming telah ditonton oleh sekitar 1.221.020 penonton dan melibatkan 11.911 game yang dimainkan. Tingginya data tersebut menunjukkan betapa besarnya antusiasme masyarakat terhadap konten gaming, dimana konten gaming dapat memberikan kesenangan dan hiburan serupa seperti mereka bermain game secara langsung (Tammy Lin et al., 2019).

Setiap Youtuber gaming memiliki motivasi yang unik dalam membangun dan membranding channel Youtube mereka, yang mana motivasi inilah yang kemudian membentuk ciri khas tersendiri dalam konten yang mereka buat. Kekhasan ini contohnya adalah terdapat Youtuber yang membranding diri dengan karakter yang humoris, menciptakan konten gaming yang kocak, hingga gaya bicara yang menggunakan kata-kata kasar (Shanny, 2023, hlm. 5). Penggunaan bahasa toxic dalam

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

konten gaming ini menjadi salah satu strategi menarik lebih banyak subscriber dan meningkatkan jumlah likes pada channel mereka, terutama anak-anak dan remaja yang akrab dengan teknologi dan menyukai konten yang ringan dan menghibur.

Sayangnya, penggunaan bahasa toxic ini tidak hanya terdapat pada konten-konten tertentu, tetapi juga sering muncul di sepanjang durasi konten gaming. Berikut merupakan contoh bahasa toxic yang sering diucapkan di konten gaming menurut Wahdiyati & Dwi Putra (2022), *“Ngep*t ini kenapa anj*ng kaya bot in”, “Aduh Gue mati anj*ng”, “Kemarin full roomnya anj*ng”, “Aduh mati dong ngep*t susah disini”, “Aduh ngepet kenapa si Rei begitu anj*ng”, “Aduh Gue ngedrop lagi sinyalnya ngep*t”, “Sh*t Gue udah mati”, “Eh eh goblok udah tau deket malah di dorong”, “Ini TNT siapa bego pengen Gue bacok dah”. “Apaan sih nih What The F*ck”, “Bodoamat anj*ng blok diambil semua, Gue cuma disisain Stone Suad doang anj*ng.”* Penggunaan bahasa toxic seperti ini tidak hanya mencerminkan budaya komunikasi yang buruk, tetapi juga mampu memengaruhi penontonnya.

Terdapat dampak yang signifikan penggunaan bahasa toxic dalam konten gaming terhadap penonton khususnya mahasiswa. Dimana mahasiswa sebagai kelompok usia yang sedang membangun identitas diri dan sikap sosial, cenderung mudah untuk terpengaruh oleh konten yang mereka konsumsi sehari-hari, termasuk video di Youtube. Dimana apa yang mereka konsumsi melalui video di Youtube dapat berpengaruh pada cara pandang, sikap, dan perilaku mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hakim & Sary (2023), mengungkapkan bahwa video vlog memiliki dampak dan hubungan yang signifikan terhadap pembentukan sikap mahasiswa. Mahasiswa yang intens terpapar bahasa toxic dalam konten gaming dapat mengalami perubahan pada cara mereka berinteraksi dengan orang lain baik di dunia maya ataupun di dunia nyata.

Meski mengetahui besarnya dampak negatif bahasa toxic dalam konten gaming terhadap penontonnya, masalah ini masih menjadi perhatian karena penontonnya semakin marak dan dianggap telah menjadi hal yang wajar serta tak terpisahkan dari budaya konten gaming. Faisal (2022), mengungkapkan bahwa penggunaan bahasa toxic ini sudah dianggap lumrah di kalangan Youtuber gaming dan para pemain.

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dimana penggunaan bahasa toxic telah menjadi bagian dari budaya interaksi di komunitas game, dan tidak lagi dianggap sebagai pelanggaran norma.

Normalisasi bahasa toxic ini telah menimbulkan kekhawatiran jangka panjang terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial, khususnya di kalangan mahasiswa. Bahasa toxic yang kasar dan merendahkan, jika terus digunakan dan dinormalisasi, dapat mengikis nilai-nilai kesopanan dan etika dalam interaksi sosial. Sejalan dengan teori interaksi simbolik Herbert Blumer yang menyebutkan bahwa makna sosial merupakan hasil dari adanya konstruksi sosial. Hal ini berarti bahasa toxic yang digunakan terus menerus akan mengkonstruksi tindakan yang sebelumnya dianggap tidak pantas kini menjadi hal yang lumrah dan biasa. Oleh karenanya, penting bagi kita memahami sejauh mana bahasa toxic memengaruhi interaksi sosial mahasiswa, khususnya dalam komunitas digital seperti pada forum Discord Motion Ime.

Forum Discord Motion Ime merupakan sebuah brand dan produk milik Windah Basudara, seorang kreator konten gaming terkenal di Indonesia. Bukan hanya sebuah brand, Motionime sebagai sebuah platform menyediakan ruang interaktif yang mewadahi komunitas-komunitas yang beragam baik itu kreator, seniman, dan penggemar konten gaming dari berbagai latar belakang sosial dan budaya. Motionime menjadi wadah bagi individu-individu yang memiliki minat serupa dalam bidang seni, hiburan, dan konten digital. Hal ini memungkinkan setiap anggotanya saling berinteraksi dan bertukar ide dalam forum yang terintegrasi (Facebook Motionime, 2024). Dengan demikian, Discord Motion Ime tidak hanya menjadi forum bagi pecinta konten gaming, tapi juga menjelma komunitas yang dinamis, dimana setiap anggotanya dapat berpartisipasi aktif di forum tersebut. Namun terdapat hal yang disayangkan, meskipun Motionime telah berhasil menjelma menjadi komunitas penggemar konten gaming terbesar, banyak dari anggota forum tersebut yang justru menggunakan bahasa toxic dalam komunikasi di forum tersebut. Jika dibiarkan selain dapat merusak suasana diskusi dalam forum, hal ini pun dapat menghambat interaksi yang konstruktif di forum tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memandang perlu dilakukannya penelitian terkait dampak bahasa toxic dalam konten gaming terhadap interaksi sosial mahasiswa

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

di forum Discord Motion Ime yang dilatar belakangi oleh beberapa alasan. Pertama, semakin meningkatnya popularitas konten gaming di kalangan mahasiswa, hal ini dapat berdampak pada semakin dipengaruhinya pola interaksi mahasiswa karena konten gaming tersebut, termasuk penggunaan bahasa toxic. Kedua, bahasa toxic yang telah dianggap wajar dalam komunitas gaming dapat membawa dampak negatif pada pola komunikasi dan sikap mahasiswa baik di lingkungan akademik maupun sosial. Ketiga, terdapat kekhawatiran bahwa normalisasi bahan toxic ini dapat mengikis nilai kesopanan dan etika dalam interaksi sosial di dunia nyata, yang berpotensi merusak kualitas hubungan antar individu. Oleh karena itu penting untuk memahami sejauh mana bahasa toxic dalam konten gaming mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa di forum Discord Motion Ime agar dapat diambil langkah-langkah preventif yang tepat guna mengurangi dampak negatif konten gaming. Berangkat dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik mengkaji lebih dalam mengenai dampak konten gaming, dengan judul ***“Dampak Bahasa Toxic Dalam Konten Gaming di Youtube terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Kasus pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)”***

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan peneliti, peneliti tertarik mencari tahu mengenai dampak bahasa toxic dalam konten gaming terhadap interaksi sosial mahasiswa forum Discord Motion Ime. Secara umum, rumusan masalah yang dalam penelitian ini adalah *“Bagaimana dampak bahasa toxic dalam konten gaming di Youtube terhadap interaksi sosial mahasiswa di forum Discord Motion Ime dan solusi apa yang dapat ditawarkan guna menanggulangi dampak negatif dari bahasa toxic dalam konten gaming?”*. Guna menjabarkan rumusan masalah umum dalam penelitian ini, peneliti menguraikan masalah pokok dalam beberapa rumusan masalah penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Apa faktor penyebab bahasa toxic di kalangan mahasiswa pada komunitas di forum Discord Motion Ime?
2. Bagaimana dampak bahasa toxic dalam konten gaming terhadap interaksi sosial sehari-hari di kalangan mahasiswa?

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan guna mencegah dampak negatif bahasa toxic dari konten gaming di Youtube?

1.3. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah umum dalam penelitian ini, tujuan umum dalam penelitian ini ialah *“Mengetahui dampak bahasa toxic dalam konten gaming di Youtube terhadap interaksi sosial mahasiswa pada komunitas di forum Discord Motion Ime dan solusi apa yang dapat ditawarkan guna menanggulangi dampak negatif dari bahasa toxic dalam konten gaming”*. Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami faktor penyebab bahasa toxic di kalangan mahasiswa pada komunitas di forum Discord Motion Ime.
2. Mengetahui dan mencari solusi terhadap dampak bahasa toxic dalam konten gaming terhadap interaksi sosial sehari-hari di kalangan mahasiswa.
3. Mengetahui dan menawarkan upaya yang dapat dilakukan guna mencegah dampak negatif bahasa toxic dari konten gaming di Youtube.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan rumusan dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat. Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bagian dari sumbangsih pengetahuan ilmiah dan dapat menambah khazanah keilmuan sosiologi pendidikan khususnya dalam teori interaksionisme simbolik, serta diharapkan penelitian ini dapat menjadi perbandingan atau bahan rujukan atau bahan perbandingan yang lebih mendalam bagi penelitian atas permasalahan sejenis.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu:

- a. Bagi peneliti, penelitian mengenai ***“Dampak Bahasa Toxic dalam Konten Gaming di Youtube terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Kasus pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)”*** dapat pemahaman yang lebih dalam

tentang dampak bahasa toxic dalam konten gaming, serta bagaimana hal ini

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Ini akan memperkaya pengetahuan peneliti dalam bidang komunikasi dan sosiologi.

- b. Bagi mahasiswa Kota Bandung, yaitu dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang dampak negatif dari bahasa toxic dalam konten gaming, membantu mereka untuk lebih bijak dalam berinteraksi di dunia maya dan mengurangi kemungkinan terjadinya konflik atau dampak negatif dalam interaksi sosial mereka.
- c. Bagi orang tua, dapat memberikan wawasan kepada orang tua tentang bagaimana konten gaming yang berbahasa toxic dapat mempengaruhi perilaku dan interaksi sosial anak-anak mereka. Ini akan membantu mereka dalam memantau dan membimbing anak-anak mereka dalam penggunaan media digital.
- d. Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan analisis terhadap masalah konten gaming dan menjadi tambahan sumber kepustakaan dan keilmuan sosiologi.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini disusun atas lima bab dengan rincian sebagai berikut:

- BAB I** Pendahuluan. Pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.
- BAB II** Tinjauan Pustaka. Pada bab ini peneliti membahas mengenai beberapa teori yang menjadi landasan dalam meneliti masalah penelitian. Selain itu dalam bab ini juga terdapat beberapa penelitian terdahulu.
- BAB III** Metode Penelitian. Pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai metode, desain penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan.
- BAB IV** Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai temuan peneliti berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan mengkaji temuan-temuan tersebut berdasarkan teori-teori yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian ini.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini peneliti memberikan kesimpulan hasil penelitian serta mendeskripsikan implikasi penelitian ini dan beberapa rekomendasi dari pihak lainnya.