



Analisis Wacana Digital Penggunaan *Verbal Abuse* dalam Konten *Gameplay* Stumble Guys Luthfi Halimawan

Muhammad Usamah Robbani¹, Heidy Arviani², Syafrida Nurrachmi Febriyanti³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, UPN "Veteran" Jawa Timur

Abstract

Received: 14 April 2023

Revised: 22 April 2023

Accepted: 25 Mei 2023

This research discusses the discourse found in Luthfi Halimawan's YouTube uploads while playing the game "Stumble Guys," which contains a significant amount of verbal abuse in his speech. The use of sentences with verbal abuse elements is quite concerning, considering that the gameplay content of "Stumble Guys" is also watched by minors. In this study, the researcher utilizes a critical paradigm and employs Rodney H. Jones's method of digital discourse analysis. The findings from this digital discourse analysis explain that the video gameplay content uploaded on Luthfi Halimawan's YouTube channel consists of discourse that utilizes sentences with verbal abuse elements to make the content more appealing to its viewers. Luthfi produces content with verbal abuse elements that he uses in the title, clips, highlights, and the overall presentation in order to entertain his audience.

Kata Kunci: Digital discourse analysis, verbal abuse, gameplay, YouTube.

(*) Corresponding Author: usamahrobbani59@gmail.com

How to Cite: Robbani M.U, Arviany H, & Febriyanti S.N. (2023). Analisis Wacana Digital Penggunaan Verbal Abuse dalam Konten Gameplay Stumble Guys Luthfi Halimawan. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8088409>.

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini di Indonesia sering kali terjadi dimana *youtuber gaming* salah satunya Luthfi Halimawan yang mengunggah konten video *gameplay* mereka, tetapi bahasa-bahasa serta tindakan yang ditayangkan cenderung *toxic* dan tidak mempertimbangkan target audiens mereka yang sebagian masih di bawah umur. Penelitian ini berfokus pada kajian tentang wacana apa yang direncanakan Luthfi Halimawan dalam kontennya sehingga harus menonjolkan bagian perilaku *verbal abuse* dalam konten video *gameplay* yang ia tayangkan di Youtube.

Luthfi Halimawan adalah pengguna sekaligus *content creator* dalam platform media sosial Youtube. Kategori yang Luthfi suguhkan dalam konten-kontennya yaitu kategori *gaming*. saat ini jumlah *subscriber* kanal Youtube Luthfi Halimawan telah berhasil mencapai 1,63 juta pengguna. Luthfi telah mengunggah video sebanyak 3.625 kali dengan total penayangan berjumlah 264.803.183 kali (Socialblade, 2022).

Industri game di Indonesia pada tahun 2017 telah mendapatkan penghasilan mencapai \$ 880 juta USD, hal ini merupakan angka yang cukup tinggi (New Zoo, 2017). Hal ini dapat menjadi bukti dari pesatnya perkembangan industri *game* di Indonesia sejak beberapa tahun belakangan. Jangkauan pasar industri *game* saat ini sangatlah luas dengan adanya *smartphone* dan komputer yang di miliki hampir setiap individu. Dari besarnya potensi pasar industri *game* dan komunitas *game* yang ada di Indonesia, membentuk pasar baru dimana khalayak umum termasuk



juga anak-anak dan remaja senang melihat orang lain memainkan *game* yang mereka sukai. Munculnya Youtube menjadi sumber hiburan baru khususnya bagi pengguna media sosial. Di sosial media, para penggunanya cenderung lebih menyukai menonton tayangan yang mereka sukai melalui *platform* Youtube karena penggunanya dapat memilih dan memilah antara konten apa yang ingin atau tidak ingin mereka tonton atau *video on demand* (VOD), berbeda dengan media konvensional seperti TV atau radio yang menyajikan konten secara satu arah. Tayangan yang banyak ditonton anak-anak salah satunya adalah konten *video gameplay*.

Konten *gameplay* merupakan rekaman dari seseorang ketika memainkan sebuah *game* dan membagikan reaksi – reaksi atas *game* yang dimainkan kepada penontonnya dan dikomentasikan dalam bentuk *video*. Luthfi Halimawan menggunakan Youtube-nya sebagai media untuk mempublikasikan hasil karya – karyanya kepada *subscribers*-nya dan khalayak umum. Observasi dari peneliti mengenai kanal Youtube Luthfi Halimawan menemukan bahwa karya – karya atau konten – konten yang Luthfi sajikan sejak Ia aktif menjadi *youtuber* pada tahun 2015 sebagian besar merupakan konten *gameplay*, setelah itu baru diikuti dengan konten *reaction* dan juga VLOG.

Melalui kanal Youtubanya Luthfi Halimawan banyak menyajikan konten – konten *gameplay* untuk menghibur penontonnya, tetapi Luthfi juga dikenal sebagai *Youtuber gaming* yang seringkali menggunakan kata – kata *toxic* dalam kontennya. Kata – kata serta kalimat *toxic* tersebut Luthfi sampaikan secara tulis seperti melalui judul kontennya, ataupun non-tulis seperti secara lisan ketika ia memainkan dan membawakan *game* tersebut untuk penontonnya.

Salah satu konten milik Luthfi Halimawan yang banyak mengandung unsur *toxic* di dalamnya yaitu konten *gameplay* Stumble Guys pada kanal Youtubanya. Pada konten tersebut, Luthfi memainkan *game* Stumble Guys bersama pengikut-pengikutnya di media sosial. Luthfi juga mengajak *Youtuber* lain yang dikenal dengan sebutan “*Streamer Tier S*” untuk ikut bermain *game* Stumble Guys bersama Luthfi dan pengikutnya. Pada saat permainan berlangsung, Luthfi harus menerima kejahilan dari para pengikut yang bermain bersama Luthfi. Kejahilan inilah yang membuat Luthfi terus menerus menyampaikan kalimat- kalimat *toxic* pada konten *gameplay* Stumble Guys-nya.

Stumble Guys merupakan *game online multiplayer* atau bisa dimainkan oleh banyak orang dengan format permainan model eliminasi. Para pemain *game* Stumble Guys diminta untuk bertahan dalam setiap ronde permainan, Dalam satu permainan terdiri dari 32 pemain yang harus berlomba bertahan melewati rintangan yang ada pada setiap map yang ada pada *game* tersebut, satu permainan biasanya terdiri dari 3 hingga 4 ronde. Berdasarkan analisis dari situs AppMagic, Stumble Guys telah diunduh sebanyak 163 juta kopi di berbagai *platform* baik Android, IOS, dan komputer di seluruh dunia. Angka tersebut merupakan angka yang sangat tinggi mengingat usia *game* ini yang baru sekitar satu tahun sejak pertama kali rilis (Thomas, 2022). Meskipun permainan Stumble Guys bukan permainan yang secara khusus diperuntukkan bagi anak-anak, tetapi permainan ini merupakan permainan *online* yang marak dikenal di kalangan anak-anak karena tidak ada batas minimal usia untuk memainkan *game* ini.

Saat ini, khalayak pengguna Youtube tidak terkecuali yang masih berada pada fase anak – anak dan remaja dapat dengan mudah mengakses konten – konten hiburan yang ada di Youtube. Perkembangan pada bidang teknologi informasi dan komunikasi seperti munculnya komputer, *smartphone*, dan mudahnya akses terhadap internet menjadi salah satu alasan mengapa masyarakat merasa nyaman untuk berselancar di dunia maya salah satunya Youtube. Masyarakat tidak terkecuali anak-anak dan remaja dapat menonton konten apapun yang mereka suka dan sesuai dengan selera mereka, selama konten tersebut tidak dibatasi hanya untuk penonton dengan usia 17 tahun keatas. Banyaknya variasi konten yang diunggah oleh para *youtuber* membuat mereka mengkonsumsi konten yang bermacam – macam juga. Meskipun jenis permainan Stumble Guys merupakan *game* yang sederhana, tetapi setiap permainan memiliki tingkat kesulitan masing-masing ketika dimainkan. Oleh karena itu, banyak muncul konten-konten ulasan atau *gameplay* mengenai permainan online tersebut di Youtube. Youtuber yang menyajikan konten *gameplay* Stumble Guys salah satunya adalah Luthfi Halimawan.

Luthfi secara terang-terangan menggunakan kalimat-kalimat dengan unsur *toxic* di dalam videonya. Konten tersebut mendapatkan respon positif dari para penonton konten Luthfi. Beberapa penonton pada video tersebut mengomentari video tersebut dengan kalimat-kalimat positif seperti mengatakan bahwa mereka terhibur saat menonton video tersebut, lalu komentar sarkasme bahwasanya konten Luthfi sangat *family friendly* dan layak ditonton bersama keluarga. Hal yang mungkin luput dari kesadaran Luthfi dan penonton kontennya adalah mereka sama-sama melewatkan bahwa kalimat-kalimat *toxic* yang Luthfi ucapkan pada kontennya, juga merupakan bentuk dari perilaku *verbal abuse*.

Meskipun kalimat-kalimat yang Luthfi sampaikan tidak dimaksudkan untuk menyinggung atau menyakiti hati orang lain, tetapi tindakan Luthfi tetap tidak bisa dibenarkan dengan menyampaikan kalimat-kalimat dengan unsur *toxic* atau *verbal abuse* tersebut. Terlebih lagi, Luthfi tidak mengatur kontennya agar hanya dapat dilihat oleh pengguna dengan usia 17 tahun keatas. Itu artinya, ada potensi untuk anak-anak dan remaja yang seharusnya tidak mengkonsumsi konten-konten dengan unsur kekerasan di dalamnya, justru mengkonsumsi konten milik Luthfi karena unsur-unsur *toxic* dan *verbal abuse* itu juga berada pada konten *gameplay* Stumble Guys yang bisa didownload oleh semua usia pada *platform* aplikasi Play Store.

Luthfi mengunggah konten tersebut melalui kanal Youtubanya dan konten tersebut mendapatkan respon yang bermacam-macam dari audiens. Video tersebut mendapatkan *engagement* yang tinggi jika dibandingkan dengan konten-konten *gameplay* lainnya yang diunggah pada waktu berdekatan dengan ketika konten *gameplay* Stumble Guys itu diunggah. Tidak hanya di Youtube, konten *gameplay* Stumble Guys milik Luthfi Halimawan juga viral di media sosial lain yaitu Tiktok. Viralnya video Luthfi di Tiktok tidaklah berasal dari unggahan pribadi Luthfi Halimawan, tetapi berasal dari seorang *clipper* yang memotong bagian-bagian Luthfi menyampaikan kalimat-kalimat *toxic* pada konten *gameplay* Stumble Guys-nya, lalu diunggah melalui media sosial Tiktok, dan mendapatkan *engagement* yang juga tinggi, bahkan mengalahkan jumlah *engagement* pada video asli yang Luthfi unggah pada kanal Youtube-nya.

Peneliti melihat terdapat ketidakberesan yang tersirat dalam proses produksi konten *gameplay* Stumble Guys pada kanal Youtube Luthfi Halimawan, selaras dengan penggunaan unsur kekerasan secara verbal yang Luthfi gunakan dalam kontennya. Dalam hal ini pembuatan konten video melalui media sosial Youtube sedikit banyak dipengaruhi oleh wacana dari pembuatnya. Kecondongan dalam pribadi dari produsen konten tersebut secara teks, konteks, tindakan dan interaksi, lalu kekuasaan dan ideologi yang melingkupi Luthfi ikut mempengaruhi dan mewarnai isi yang ada dalam kontennya. Penyajian konten *gameplay* tidak disampaikan seperti sebagaimana mestinya, melainkan harus dibumbui dengan pesan-pesan yang mengandung unsur *verbal abuse* di dalamnya.

Perspektif tersebut selaras dengan konsep analisis wacana digital milik Rodney H. Jones yang mana melihat proses suatu produksi konten tidak melalui kajian linguistik, tapi melalui kajian media dan budaya. Tujuan dasar dari analisis wacana digital secara media dan budaya berfokus pada pengungkapan ideologi dan juga ketimpangan-ketimpangan yang ada pada proses produksi konten di media sosial. Analisis wacana digital tidak menggunakan struktur-struktur baku seperti pada analisis wacana lainnya yang berfokus pada kajian linguistik, dengan harapan didapatkannya temuan-temuan lain yang tidak didapatkan pada analisis wacana dengan kajian linguistik.

Dalam penelitian ini, proses produksi teks (konten *gameplay* Stumble Guys Luthfi Halimawan) dipandang sebagai wacana yang tidak menggambarkan realitas yang seharusnya, tetapi terdapat konteks sosial, kekuasaan, dan ideologi yang mempengaruhi proses produksi teks tersebut. Hal ini selaras dengan tujuan studi wacana digital yakni sebagai upaya untuk mengungkap suatu teks atau konten yang ada di media sosial, dengan tujuan untuk mengetahui kepentingan apa yang dimuat didalamnya. Hal yang menjadi perhatian untuk diteliti adalah melihat wacana penggunaan unsur *verbal abuse* oleh *youtuber gaming* Luthfi Halimawan dalam konten *gameplay* Stumble Guys di Youtube, juga fenomena verbal *abuse* yang belakangan ini sering terjadi di media sosial dengan menggunakan pendekatan menggunakan bentuk analisis wacana digital milik Rodney H. Jones.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis wacana digital yang dikemukakan oleh Rodney H. Jones yang terbagi atas 4 elemen, yaitu teks, konteks, tindakan dan interaksi, serta kekuasaan dan ideologi. Elemen teks yaitu bagaimana teknologi entekstualisasi yang berbeda memungkinkan kita untuk menggabungkan elemen semiotik untuk membentuk teks yang dapat dikenali secara sosial yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai jenis tindakan yang diakui secara sosial. Elemen konteks yaitu situasi sosial dan material di mana teks dibangun, dikonsumsi, dipertukarkan, dan disesuaikan. Elemen tindakan dan interaksi yaitu apa yang dilakukan orang dengan teks, terutama apa yang mereka lakukan dengan dan satu sama lain. Elemen kekuasaan dan ideologi yaitu bagaimana orang menggunakan teks untuk mendominasi dan mengontrol orang lain dan untuk menciptakan 'versi realitas' tertentu.

Objek penelitian ini adalah konten video pada kanal Youtube Luthfi Halimawan yang berjudul "Bener Bener Ya Ngeselin Banget Tai Haus Akan Kemenangan - Stumble Guys" Dan "Gabakalan Maenin Ini Game Lagi Gara Gara

Bocil Haus Kemenangan - Stumble Guys” yang diunggah pada tahun 2022. Menurut peneliti, konten ini menggambarkan adanya relasi yang kuat terhadap penggambaran komodifikasi konten mengenai *verbal abuse*, bahkan hanya dengan melihat judul serta *highlight* videonya saja. Peneliti fokus pada judul, *thumbnail*, isi konten, serta kolom komentar yang ada dalam unggahan *gameplay* Stumble Guys dalam kanal Youtube Luthfi Halimawan. Hal yang signifikan akan dianalisis ke dalam pembahasan yang berdasarkan pada aspek teks, konteks, tindakan dan interaksi, serta kekuasaan dan ideologi.



Gambar 1. Konten *Gameplay* Stumble Guys Luthfi Halimawan
Sumber: Youtube

Untuk mempermudah penjelasan, maka dibuat kode untuk masing-masing video. Video yang berjudul ”Bener Bener Ya Ngeselin Banget Tai Haus Akan Kemenangan - Stumble Guys” akan diberi kode (VA.01), lalu untuk video dengan judul “Gabakalan Maenin Ini Game Lagi Gara Gara Bocil Haus Kemenangan - Stumble Guys” akan diberi kode (VA.02). Peneliti juga akan mengutip beberapa video dokumentasi wawancara pada kanal Youtube CXO Media yang berjudul “Perspektif EP 101 Streamer Kecil Bercerita - Luthfi Halimawan” untuk mengobservasi dan mengetahui wacana – wacana yang Luthfi Halimawan lakukan dengan kanal Youtube-nya.

HASIL & PEMBAHASAN

Representasi *Verbal Abuse* pada Konten *Gameplay* Luthfi Halimawan

Berdasarkan temuan yang didapat melalui analisis tekstual, terdapat beberapa bentuk representasi dari penggunaan *verbal abuse* dalam konten *gameplay* Luthfi Halimawan. Representasi yang pertama yaitu *verbal abuse* sebagai umpatan. Umpatan yang dimaksud pada penelitian ini. Adalah kata-kata atau kalimat yang memiliki unsur kotor, makian, kesal, kecewa, dan sebagainya. Berikut adalah beberapa contoh kalimat umpatan yang disampaikan Luthfi Halimawan dalam konten *gameplay* Stumble Guys pada kanal Youtube-nya.

Tabel 1. Contoh Kalimat Dengan Unsur *Verbal Abuse* Pada Konten *Gameplay Stumble Guys* Luthfi Halimawan

No. Video	Kalimat yang dikatakan
VA.01	“ <i>Oh, ini yang Winnery-Winnery nih ngentot nih. Eh, gua mau menang lagi lawan bot anjing. Jangan dipeluk! Goblok! Jangan peluk gua, anjing! Winnery ngentot gua tandain lu, goblok! Anjing, Winnery. Jangan peluk gua. Jangan peluk, gua lagi lawan bot anjing! Winnery goblok gue pengen menang sekali seumur hidup anjing. ... Aaa! Memek! Awas! Awas ngentot! Ga usah sliding-sliding memek! Awas anjing! Goblok, bot kontol! Anjing ni orang sumpah... tai anjing! Goblok! Game Stumble, game beta memek! Anying”.</i>
VA.01	“ <i>Tai ya, Winnery ya, menang lagi dia, bangsat anjing. Gua doain lu dipanggil ibu lu anjing. Awas goblok! Winnery, tolol! Anjing Winnery ni ngentot. Gue doain lu gapunya temen di sekolah, bangsat. Gausah peluk-peluk, anjing! Goblok, tengkorak merah, tolol! Diem dulu, diem dulu, ini, ini memang ngentot yak. Ini isinya tu anak kon... ehh. Anjing, kesel gua. ... Nih Winnery aja kek anjing hidupnya ni. Winnery-Winnery kentot, anjing. ... Eh mati kan lu Winnery, goblok! Aaa! Winnery Goblok!!!</i>
VA.01	“ <i>Liat, kan. Game beta, goblok. Benerin game lu, goblok! Memek, anjing, kesel banget gua, ngentot! Sss.. Aaa!!! Gamau, keluar, anjing, memek, tolol! Blok! Anjing. Kesel bet gua, anjiing! Tau ni, nulis review lagi ini ... kontol, ya. Gue nulis (review game) apa ya, kemarin ya? ‘Memek Goldplay Button’ anjing, gue nulis. ...”</i>
VA.01	“ <i>Gausah nempel-nempel ya, anjing! Gausah nempel-nempel! Goblok! Semua aja meluk gua tolol! Kontoolll!!! Ayam ngentot! Weh, udah dong. Anjing, kasih sekali gua menang apa, kontol! Weh, kasih gue sekali menang apa, jangan kaya anjingg! ... Lu liat nih, spasinya lepas, anjing! Lu Tempel di keyboard nih, tempel ni keyboard sendiri! Nih! Lu tempel ni keyboard, goblok!”</i>
VA.02	“ <i>What the fuck, dude. Anjing, udah gitu dia (Istri Luthfi) ga main lagi, ngentot! Sumpah ya, ini yang main peluk-peluk, dua doain pas BO (menyewa pekerja seks komersial) dapet memeknya HIV anjing! Pas lu BO, memek BO-an lu berlalat kontol!”</i>
VA.02	“ <i>... A[L] Cupuk mem... wah ngentot, anjing! Fuck, anjing! A[L] Cupuk! Sumpah jangan kaya kontol! Sumpah jangan kaya kontol! Please ini jangan kaya kontol, A[L] Cupuk, anjing! Sumpah jangan... A[L] Cupuk ... kaya kontol! Huw! Let’s go! Let’s fucking go! ... Let’s go, sir! Didzolimi ngentot, gua ... Mampus A[L] Cupuk! Didzolimi, diperkosa, dikentot rame-rame tapi aku tetap bangkit, anying!”</i>

Kalimat-kalimat tersebut Luthfi sampaikan pada kontennya secara verbal dengan maksud menyampaikan kekesalannya kepada pemain-pemain lain yang berusaha mengganggu selama permainan berlangsung. Luthfi secara terus-menerus dan konsisten menyampaikan kalimat umpatan dengan unsur *verbal abuse* pada ketiga konten yang telah dianalisis.

Pada situasi yang berbeda, Luthfi Halimawan melontarkan kalimat-kalimat dengan unsur *verbal abuse* juga digunakan dalam menyampaikan pesan sebagai konteks yang merepresentasikan simbol keakraban. *Verbal abuse* digunakan tidak ditujukan untuk memicu emosi orang lain, tetapi hanya sebagai penanda bahwa penggunaan kata *toxic* atau *verbal abuse* tersebut sebagai simbol kedekatan antara Luthfi dan penontonnya.

Tabel 2. Contoh Kalimat Dengan Unsur *Verbal Abuse* Pada Konten *Gameplay Stumble Guys* Luthfi Halimawan

No. Video	Kalimat yang Dikatakan
-----------	------------------------

VA.01	“Jangaaan. Undang aja. Eh, gue tuh, orangnya, pengennya bermain bersama kalian guys. Karena, karena menurut gua bermain tanpa kalian tuh, ga seru. ... Gua tu orangnya, solid, bro, sama kalian bro. Ayo buat guys, ayo, masuk-masuk. Masuk, temen-temen. ... Nah ayo guys, 96264 (kode custom room), ayo temen-temen, masuk semuanya! Masuk guys! Gue orangnya solidaritas banget bro, udah gausah... anjing. Udah, bodo amat, ngentot. Lima orang aja yang boleh masuk”.
VA.02	“Ah, gagal anjing. Kontol! Anjing. Boro-boro crown... Udah-udah keluar, keluar, keluar. ... Uda berapa jam si streaming? Anjing udah 2 jam, cok. Main ginian doang ngentot”
Video 3	“Kalau gua lebih ke, gue nih (sebagai) anak-anak juga nih. Lu, anak-anak tongkrongan juga, gitu. Jadi, kaya gua ngomong, ‘Anjing lu ya, bangsat. Lu nipu gua ya, tai!’ gitu kan, biasanya gue gitu kan ke anak-anak. Maksudnya, anak-anak pada ketawa juga kan. Jadi kaya, apa ya, jokes-jokes-nya itu kaya jokes-jokes anak tongkrongan gitu lho. Jadi kaya mereka curhat ke gua, gua kata-katain balik. Terus gue lagi main, gue diisengin, katain balik. Gitu lho.”

Pada video wawancara Luthfi Halimawan yang ada pada kanal Youtube CXO Media, Luthfi mengungkapkan bahwa bahasa kasar yang kerap Ia gunakan dalam kontennya merupakan simbol kedekatan atau keakraban Luthfi dengan pengikutnya. Luthfi menganggap penonton kontennya adalah teman ‘*tongkrongan*’ yang bisa diajak berkomunikasi secara lepas dan bebas. Maka gaya bercandaan yang Luthfi gunakan dalam kontennya Luthfi perlakukan seolah-olah penontonnya adalah teman dekat yang bisa Ia ejek, ia umpati, selayaknya teman satu *tongkrongan*.

Youtuber Toxic Sebagai Sebuah Identitas Pembeda

Pada konteksnya sebagai peluang menjadikan lapangan pekerjaan, Youtube mengeluarkan fitur monetisasi untuk para kreator yang mengunggah karya videonya di *platform* ini, kini semakin banyak bermunculan kreator – kreator baru yang mencoba peruntungannya di Youtube untuk bisa menjadikan *youtuber* sebagai pekerjaan mereka. Permasalahannya, tidak semua video yang diunggah di Youtube bisa menghasilkan uang. Video – video tersebut harus mencapai suatu titik *engagement* tertentu agar Youtube akhirnya bisa menyematkan iklan dalam video tersebut. Sedangkan jumlah *youtuber* semakin meningkat setiap harinya dan persaingan antar setiap konten kreator akan semakin ketat.

Audiens menyukai hal yang baru, unik, dan menarik sebagai tontonan mereka. Baru artinya konten yang disajikan membawa topik atau tema yang *update* sebagaimana sosial media yang selalu memiliki topik yang hangat untuk dibicarakan. Unik artinya konten yang disajikan harus berbeda dengan apa yang sudah ada di Youtube sebelumnya, unik bisa diartikan berbeda secara isi konten, secara pembawaan *youtuber* dalam menyajikan konten, atau elemen apapun yang dapat membuat konten video terasa berbeda dari video – video lainnya. Menarik, artinya konten tersebut harus dapat membuat penonton untuk tertarik akan video tersebut dengan membuat penasaran, dengan isi informasi yang padat, atau hiburan yang menyenangkan agar video tersebut membuat penonton mau untuk melihat video tersebut sampai selesai, dan memberikan *feedback* yang baik seperti *like*, *share*, komentar, hingga *subscribe*.

Banyaknya jumlah konten kreator memberikan tantangan baru bagi para *youtuber*. Mereka harus kreatif dalam memilih jenis konten apa yang akan mereka sajikan pada kanal Youtube mereka. Pembawaan setiap masing – masing *youtuber* juga harus memiliki ciri khas atau karakteristik pembeda agar audiens tidak merasa monoton saat menemukan berbagai jenis konten dengan topik serupa, begitupun bagi seorang *youtuber gaming*. Terdapat ribuan kanal Youtube dengan tema *gaming* di Indonesia. Umumnya, *youtuber* akan memainkan *game – game* yang sedang banyak dimainkan oleh banyak orang agar kontennya ditonton dengan jumlah yang berbanding lurus dengan orang – orang yang memainkan game tersebut.

Ketika suatu permainan yang sama dimainkan oleh banyak *youtuber gaming*, calon penonton akan merasa bingung untuk memilih tontonan *gameplay* siapa yang harus mereka lihat. Opsi yang tersedia terlalu banyak, dan akan terasa membosankan apabila *youtuber* tidak memberikan inovasi atau keunikan tersendiri pada kontennya. Maka dari itu, seorang *youtuber* perlu memiliki identitas pembeda atau karakteristik tersendiri agar calon penontonya dapat memutuskan untuk menonton konten miliknya.

Salah satu wujud dari pembentukan karakteristik dari seorang *youtuber* yaitu dengan membentuk citra untuk dikenal sebagai *youtuber toxic*. Sifat *toxic* yang dimaksud menjurus pada tingkah laku dari kreator yang mengarah pada kekerasan, baik secara verbal maupun nonverbal. *Toxic* juga dapat berarti kreator dalam kontennya kerap menggunakan kata – kata yang mengandung unsur *verbal abuse* berupa umpatan, cacian, dan juga makian.

Luthfi Halimawan merupakan kreator Youtube sebagai *youtuber gaming* dan seringkali mengungkapkan kalimat – kalimat *toxic* dalam kontennya. Kata – kata *toxic* tersebut Luthfi gunakan pada kontennya secara terus – menerus hingga akhirnya citra sebagai *youtuber gaming toxic* tersebut melekat pada Luthfi Halimawan. Beberapa konten yang secara konsisten terdapat unsur *verbal abuse* di dalamnya yaitu konten *gameplay* Stumble Guys pada kanal Youtube Luthfi Halimawan.

Judul, Thumbnail, dan Highlight Toxic untuk Menarik Audiens

Dalam berselancar di media sosial Youtube, judul dan *thumbnail* berperan penting pada keputusan audiens untuk memilih untuk menonton suatu konten video. Judul harus dibuat sedemikian rupa agar informatif, jelas, atau bahkan dibumbui dengan kata-kata yang bisa memancing rasa penasaran calon audiens agar mereka tertarik untuk menonton video tersebut. Sama halnya dengan *thumbnail*, *thumbnail* sebagai sampul dari sebuah video, juga harus dibuat secara menarik dan menggambarkan isi video agar calon audiens bisa memiliki gambaran apakah video tersebut sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Kombinasi antara elemen judul dan *thumbnail* ini seperti menjadi magnet yang bisa menarik banyak komponen besi yang beragam jenisnya, seperti berbagai macam audiens yang akhirnya ikut tertarik dengan kombinasi dua elemen tersebut.

Luthfi dengan konten Stumble Guys pada Youtube-nya juga melakukan hal yang sama. Luthfi mengemas judul serta *thumbnail* pada konten-kontennya sedemikian rupa hingga akhirnya penonton tertarik untuk melihat video *gameplay* Stumble Guys-nya. Seperti pada kontennya yang berjudul “BENER BENER YA NGESELIN BANGET TAI HAUS AKAN KEMENANGAN - STUMBLE

GUYS”, Luthfi berhasil membuat rasa penasaran audiens muncul hanya dengan membaca judul video tersebut. ‘Mengapa Luthfi merasa kesal? Kepada siapa Luthfi merasa kesal? Dan haus kemenangan seperti apa hingga membuat Luthfi meletakkan kata umpatan pada judul videonya?’. Paling tidak pertanyaan-pertanyaan tersebut yang muncul pada bayangan audiens ketika membaca judul tersebut.



Gambar 2. *Thumbnail Video Gameplay Stumble Guys Luthfi Halimawan (VA.01)*

Sumber: Youtube Luthfi Halimawan

https://www.youtube.com/watch?v=F2cZf1aI_bk

Lalu pada bagian *thumbnail*, Luthfi menggambarkan sampul kontennya dengan ekspresi Luthfi yang sedang berteriak, ditambah dengan kalimat yang ditulis dengan penekanan “BIKIN GUA EMOSI AJA (enter) HAUS AKAN KEMENANGAN”, dengan latar *in game* dari *game* Stumble Guys, dan juga Streamer S yang juga ikut bermain pada video ini. Dengan paduan dari *thumbnail* tersebut, ditambahkan dengan judul yang menarik rasa penasaran calon audiens, Luthfi seolah-olah ingin membentuk bahwa Ia sangat merasa kesal pada isi kontennya yang memainkan *game* Stumble Guys, lalu peletakan Streamer S pada *thumbnail* yaitu sebagai informasi bahwa pada video tersebut, Luthfi memainkan *game* ini bersama Streamer S.



Gambar 3. *Thumbnail Video Gameplay Stumble Guys Luthfi Halimawan (VA.02)*

Sumber: Youtube Luthfi Halimawan

<https://www.youtube.com/watch?v=J4EHwxuoFis>

Lalu pada video lainnya yang berjudul “Gabakalan Maenin Ini Game Lagi Gara Gara Bocil Haus Kemenangan - Stumble Guys”, Luthfi menyusun kata-kata dalam judulnya seolah dia tidak mau lagi memainkan *game* Stumble Guys karena merasa kesal dengan “Bocil Haus Kemenangan” yang ia sebutkan dalam judul video tersebut. Haus kemenangan biasa diartikan sebagai perasaan tidak mau kalah dan melakukan berbagai cara agar bisa menang dalam sebuah kompetisi.

Menyambung dari apa yang Luthfi tuliskan dalam judul kontennya, Luthfi membuat *thumbnail* yang selaras dengan judul yang ia buat. Luthfi memasang foto mukanya yang berekspresi seperti sedang berteriak, dengan latar *in game* dari *game* Stumble Guys, lalu meletakkan kata-kata “Gabakal Main Ini Lagi!! Bocil Peluk Anjeng!!!”. Ekspresi berteriak yang ia pasang dan digabungkan dengan kalimat tersebut seolah ingin membentuk kesan bahwa Luthfi memang merasa kesal kepada yang ia sebut “Bocil Peluk” itu. Dari kedua judul tersebut bisa dilihat bagaimana hanya dari judul dan *thumbnail* videonya saja, Luthfi memang ingin menonjolkan rasa kesalnya yang ia padukan dengan kalimat dengan unsur *verbal abuse* sebagai magnet untuk audiens agar penasaran dan akhirnya menonton konten-kontennya.

Setelah judul dan juga *thumbnail* sebagai elemen penting dalam menarik calon penonton, elemen lain yang juga tidak kalah penting yaitu *highlight*. *Highlight* pada konteks suatu konten video merupakan cuplikan yang berisikan bagian-bagian penting atau bagian klimaks dari keseluruhan isi konten. Konten-konten di Youtube umumnya menyajikan video dengan durasi yang cukup panjang, berbeda dengan media sosial lain yang umumnya hanya hitungan detik, atau maksimal tiga atau lima menit. Agar suatu video bisa dimasuki lebih banyak iklan, durasi dari video tersebut harus paling tidak berdurasi 10 menit.

Berbicara mengenai struktur isi konten di Youtube, bagian klimaks atau bagian-bagian penting biasanya muncul pada pertengahan hingga akhir video. Hal ini menimbulkan tantangan baru untuk *content creator* mengenai bagaimana penonton akan menonton sampai akhir video jika dari awal ke tengah video, tidak momen-momen yang seru. *Highlight* pada sebuah video umumnya dibuat sebagai video terpisah dari video keseluruhan. Tapi pada konten Youtube yang juga mementingkan *watch time*, *highlight* kerap di letakkan pada awal video sebagai salah satu cara agar rasa penasaran penonton konten tersebut semakin tinggi, hingga akhirnya mau menonton video tersebut hingga selesai.

Tabel 3. Bagian *Highlight* Konten *Gameplay* Stumble Guys Luthfi Halimawan

Judul Video	Isi <i>Highlight</i>
VA.01	“Maju, maju, maju! Ini siapa ngentot! Ahh! Itu siapa namanya, Affiliator (nama pemain lain), anjing. Goblok! Hiu, anjing! Maju-maju, bangsaat! Winnery jangan kaya kontol lu ya! Ngentot!”
VA.02	“Ini ngentot ya! Istri Luthfi (nama pemain lain)! Kontool! Memek! Aah kontol! Gue ga main-main anjing! Memek!”

Seperti bagaimana Luthfi menentukan *highlight* pada (VA.01), Luthfi mengatakan kalimat dengan unsur *verbal abuse*. Pada *highlight* dari video tersebut, Luthfi menyampaikan kalimat dengan *verbal abuse* berupa panggilan dengan nama dengan sebutan (anjing, babi) kepada pemain lain yang merupakan *viewers*-nya. Lalu Luthfi juga mengatakan kalimat yang jika dikaitkan dengan tipe *verbal abuse* yang diungkapkan oleh Faikaroh merupakan bentuk makian yang disampaikan karena perasaan kesal terhadap pemain lain yang mengganggunya dalam permainan.

Begitu juga pada video yang berjudul “Gabakalan Maenin Ini Game Lagi Gara Gara Bocil Haus Kemenangan - Stumble Guys”, Luthfi memilih bagian tersebut sebagai *highlight* dari video kedua dan hal tersebut merupakan bentuk *verbal abuse* tipe ancaman (... jangan kaya kontol lu ya), dan juga menyebut nama dengan sebutan lain (anjing), dan juga makian (ngentot, memek, bangsat). Lalu pada bagian *highlight* pada video lainnya yang berjudul “Bener Bener Ya Ngeselin Banget Tai Haus Akan Kemenangan - Stumble Guys”, Luthfi juga menonjolkan bagian dimana Ia memaki pemain-pemain lain yang ikut bermain bersama dengannya.

Berdasarkan *highlight – highlight* yang dituliskan di atas, dapat dilihat bahwa Luthfi pada kontennya lebih menonjolkan judul, *thumbnail*, dan juga *highlight* pada bagian yang mengandung unsur *verbal abuse*. Luthfi juga memilih untuk menggunakan bagian tersebut dibandingkan bagian-bagian lain dalam video sebagai *highlight* video tersebut yang sudah jelas bagian tersebut merupakan bagian dimana Ia mengungkapkan perilaku *verbal abuse* dalam bentuk makian dan hinaan. Cara-cara tersebut Luthfi lakukan agar kontennya memberi bumbu lebih bagi audiens selain sekedar menyajikan konten *gameplay* saja. Bumbu-bumbu *toxic* yang Luthfi lakukan pada kontennya membuat kontennya berkesan lebih menarik dibandingkan konten-konten lainnya.

Interaksi antara *Youtuber* dengan Audiens dalam Membentuk Bonding

Secara tindakan dan interaksi, Luthfi dalam konten *gameplay* Stumble Guys-nya berulang kali menyampaikan kalimat yang mengandung unsur *verbal abuse* kepada *viewers* konten *live streaming*-nya yang ikut bermain bersama Luthfi. Tetapi, *viewersnya* memahami bahwa Luthfi menyampaikan kekesalannya pada konteks candaan dan tidak mengambil hati dari apa yang Luthfi katakan. Konteks bercandaan inilah yang Luthfi gunakan dalam membuat kontennya lebih menarik. Luthfi terus-menerus menyampaikan kalimat-kalimat dengan unsur *verbal abuse* di dalam kontennya sebagai bentuk pengekspresian diri dalam memainkan *game* tersebut. Penonton videonya pun merespon dengan positif dari apa yang Luthfi lakukan dalam kontennya.

Kata-kata yang Luthfi sampaikan pada kontennya mendapatkan respon sesuai dengan apa yang Luthfi harapkan. Berdasarkan video wawancara yang dilakukan pada CXO Media, Luthfi mengatakan bahwa Ia menganggap semua pengikutnya sebagai teman. Luthfi mengatakan kalimat-kalimat yang mengandung unsur *verbal abuse* tersebut dengan maksud bercanda, dan respon yang diterima oleh penontonnya pun mengerti bahwa apa yang diucapkan Luthfi berupa candaan. Tetapi, bukan berarti hal itu merupakan tindakan yang dapat dibenarkan, mengingat audiens dari konten tersebut sebagian besar merupakan anak-anak atau remaja yang

tidak sepatasnya mengkonsumsi kalimat-kalimat dengan unsur *verbal abuse* seperti itu. Berikut adalah beberapa tangkapan layar dari sesi komentar pada ketiga video *gameplay* Stumble Guys Luthfi Halimawan:



Gambar 4. Komentar Pada Video *Gameplay* Stumble Guys Luthfi Halimawan
Sumber: Dokumentasi pribadi melalui tangkapan layar pada video *gameplay* Stumble Guys Luthfi Halimawan

Seperti bagaimana yang disampaikan oleh akun Bass pada kolom komentar Youtube Luthfi Halimawan, Bass menyampaikan komentar sarkasme bahwa konten yang Luthfi sajikan menurutnya merupakan konten yang layak untuk ditonton bersama dengan keluarga, padahal justru sebaliknya. Komentar milik Bass tersebut mendapatkan *like* dari Luthfi, dan juga *like* dari 154 penonton lain. Begitu juga komentar-komentar lainnya pada konten-konten tersebut, sebagian besar komentar mengatakan hal yang serupa yang menandakan bahwa konten Luthfi dengan gayanya dalam menyajikan sebuah konten dengan menggunakan *verbal abuse* sebagai bumbu tambahan berhasil mengambil hati penontonnya karena merasa terhibur.

Interaktivitas antara Luthfi dan penontonnya baik saat pembuatan video berlangsung ketika bermain bersama dan Luthfi menyampaikan kalimat-kalimat *toxic* tersebut, lalu bagaimana Ia menyukai komentar-komentar yang mengarah pada cara Luthfi berperilaku pada kontennya, pada akhirnya membentuk keterikatan antara Luthfi dan penonton kontennya. Keterikatan atau *bonding* antara Luthfi dan penonton kontennya menjadi hubungan mutualisme antara Luthfi dan penontonnya. Luthfi mendapatkan keuntungan dengan membuat penontonnya terhibur dengan kontennya, penontonnya pun merasa terhibur dengan menonton konten dari Luthfi Halimawan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penulis menemukan bahwa Luthfi Halimawan mewacanakan penggunaan unsur *verbal abuse* dalam konten *gameplay*-nya agar kontennya terasa lebih menarik dan berbeda dibandingkan konten-konten *gameplay* lainnya. Secara tekstual, Luthfi dengan sengaja menggunakan judul, *thumbnail*, dan *highlight*, dan sepanjang isi video dengan unsur *verbal abuse* pada konten *gameplay* Stumble Guys-nya. Luthfi mengucapkan kalimat-kalimat dengan unsur *verbal abuse* dalam videonya pada konteks pelampiasan ekspresi, baik ekspresi kekesalan maupun senang selama Ia memainkan *game* Stumble Guys bersama pengikutnya yang juga ikut bermain bersama Luthfi. Alasan Luthfi bisa secara terang-terangan mengucapkan kalimat dengan unsur *verbal abuse* dalam kontennya juga berdasarkan persepsi Luthfi terhadap penontonnya bahwa Ia menganggap penontonnya seperti teman *tongkrongan*-nya sendiri sehingga wajar menurutnya untuk berbicara dengan gaya bahasa yang seperti itu. Pada sesi kolom komentar, para penonton konten *gameplay* Luthfi Halimawan juga banyak memberikan komentar positif bahwa mereka senang dengan apa yang Luthfi lakukan dengan kontennya.

Sebagai seorang *youtuber*, Luthfi Halimawan memahami bahwa kontennya dapat memberikan dampak bagi penonton atau pengikutnya. Luthfi Halimawan tidak ragu dalam menunjukkan bentuk ekspresi emosinya meskipun harus dengan melontarkan kalimat yang mengandung unsur *verbal abuse*. Namun, ideologi serta kekuasaannya sebagai orang yang mendapatkan penghasilan sebagai *youtuber* membuatnya tetap melakukan hal tersebut demi mencapai realitas yang Ia inginkan yakni mendapatkan *engagement* yang tinggi membuatnya tetap memoles sedemikian rupa kontennya tersebut. Komodifikasi konten yang Luthfi Halimawan lakukan dalam unggahan Youtubanya merupakan hal yang cukup disayangkan, mengingat pasar *gaming* yang ada di Youtube juga merupakan tontonan yang berpotensi untuk dikonsumsi oleh anak-anak dan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, R. (2022, May 24). *Pengertian YouTube – Sejarah, Fitur, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan*. Dianisa.Com. <https://dianisa.com/pengertian-youtube/>
- Arifin, R. P. (2022). *Karakter Generasi Milenial Pada Akun Tiktok @VICEIND (Analisis Isi Karakter Generasi Milenial Pada Postingan Akun Tiktok @viceind Periode 6 September 2019 – 24 Maret 2021)* [Thesis (S1)]. UPN “Veteran” Jawa Timur.

- Ariska, Y. (2021). Komodifikasi ODGJ pada Kanal Youtube dalam Perspektif Ekonomi Politik Media Baru. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1).
- Astalini, A., Kurniawan, D. A., & Sumaryanti, S. (2018). Sikap Siswa Terhadap Pelajaran Fisika di SMAN Kabupaten Batanghari. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 3(2), 59–64.
- Dihni, V. A. (2022, May 12). *Pengguna Youtube India Terbesar di Dunia, Indonesia Urutan Berapa?* Databoks.Katadata.Com.
- Faikaroh, F. (2021). *Kekerasan Verbal Dalam Media Sosial*.
- Huraerah, A. (2007). *Kekerasan Terhadap Anak* (Revisi). Nuansa.
- Isnaini, M. H. (2018). *Identifikasi Resiko Kekerasan Verbal Pada Anak Di SDN 1 Sawoo Kabupaten Ponorogo*. University of Muhammadiyah Ponorogo.
- Jemadu, L., & Prasty, D. (2022, January 17). *Orang Indonesia Gunakan Ponsel 5,5 Jam per Hari, Lebih Tinggi dari Rata-rata Dunia*.
- Jiwandono, G. A. (2018). *Hubungan antara Verbal Abuse Orang Tua dengan Kecemasan Remaja Usia 11-14 Tahun di Kelurahan Tlogomas Malang* [Thesis Undergraduate (S1)]. University of Muhammadiyah Malang.
- Jones, R. H., Chik, A., & Hafner, C. A. (2015). *Discourse and digital practices: Doing discourse analysis in the digital age*. Taylor & Francis.
- Kasego, K. (2019, January 19). *Pengaruh Youtube Terhadap Perkembangan Anak-Anak Di Indonesia*. Communication Binus.
- Lestari, T. (2016). *Verbal abuse : dampak buruk dan solusi penanganannya pada anak* (1st ed.). Psikosain.
- Lubis, M. S. I. (2018). Pengaruh Tayangan Media Elektronik Terhadap Perilaku Menyimpang Seorang Anak. *Network Media*, 1(2).
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa* (6th ed., Vol. 1). Salemba Humanika.
- Moelong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Mosco, V. (2009). *The Political Economy of Communication* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Mulyana, S. D. (2007). *Metode Penelitian Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrulloh, R. (2021). *Analisis Isi Pesan Kekerasan Verbal Dalam Akun Youtube "Animasinopal."*
- New Zoo. (2017, June 1). *The Indonesian Gamer*. Newzoo.Com. <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017>
- Nidya, N. S. (2014). *Hubungan antara Kekerasan Verbal pada Remaja dengan Kepercayaan Diri*.
- Nugroho, A. (2020, November 1). *Teori New Media: Pengertian, Konsep dan Karakteristiknya*. Qwords.Com.
- Pahlevi, R. (2022, February 7). *Pengguna Internet di Dunia Capai 4,95 Miliar Orang Per Januari 2022*. Databoks.Katadata.Co.Id.
- Rien. (2022, February 16). *Profil dan Biodata Luthfi Halimawan, Gamer Sekaligus Pebisnis Fashion Pop Culture*. Ggwp.Id.
- Riyadi, H. (2022, June 10). *Pengertian Youtube Beserta Manfaat dan Fitur-fitur Youtube yang Perlu Anda Ketahui*. Nesabamedia.Com.
- Rysan, R. M. (2021). Polemik Kritik Satire Dalam Tayangan "Youtube's Got Talent" Di Kanal SkinnyIndonesian24. *UPN Veteran Jawa Timur*.
- Socialblade. (2022). *Luthfi Halimawan's Youtube Statistic*. Socialblade.Com.

- Soetjiningsih, C. H. (2018). *Seri psikologi perkembangan: perkembangan anak sejak pembuahan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Kencana.
- Sulianta, F. (2015). *Keajaiban Sosial Media*. Elex Media Komputindo.
- Sugihartati, R. (2020). Youth fans of global popular culture: Between prosumer and free digital labourer. *Journal of Consumer Culture*, 20(3), 305–323.
- Wahdiyati, D., & Putra, R. D. (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(2).
- Zulkarnain. (2019). *Pengaruh Konten Youtube Kimi Hime Terhadap Perilaku Kecanduan Siswa SMK Negeri 7 Pekanbaru*. Universitas Muhammadiyah Riau.