



Analisis Resepsi Khalayak Generasi Z tentang Kekerasan Verbal pada Channel *Twitch* Masalohehe_

Yobel Budining Rahmadi¹, Heidy Arviani²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 18043010169@student.upnjatim.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-12-03 Revised: 2024-01-15 Published: 2024-02-01 Keywords: <i>Twitch;</i> <i>Verbal Violence;</i> <i>Livestream;</i> <i>Reception Analysis;</i> <i>Games.</i>	<p>In the era of globalization, technology and communication have developed rapidly so technology is something that society cannot avoid. The internet has now become a source of information used by the public because it is easy to access anywhere and any time. In the mid of increasing internet use, this is also accompanied by the increasing development of online games. The development, which was originally only played offline, now it can be played online because of the internet. Players don't just play, they can broadcast their activities. Marlo likes to broadcast FPS games such as <i>Valorant</i>, <i>CSGO</i>, and <i>Apex Legends</i> on his live stream channel, currently Marlo shows <i>Valorant</i> games more often on his live stream. Researchers chose the <i>Twitch</i> channel <i>masalohehe_</i> because it often uses harsh words and have bad impacts. The impact can be in the form of imitation of sentences containing verbal violence by the audience or other steamers. The aim of this research is to determine the acceptance of generation Z viewers regarding verbal violence on the <i>masalohehe_</i> channel on <i>Twitch</i>. This study used descriptive qualitative method. Media has its own meaning of a message, but audiences interpret the messages conveyed by the media in various ways. This is caused by the role of the audience with the audience's full role in carrying out the audience's own interpretation. This underlies the informant's meaning of the <i>masalohehe_ Twitch</i> channel which is influenced by knowledge, background, environment and others.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-12-03 Direvisi: 2024-01-15 Dipublikasi: 2024-02-01 Kata kunci: <i>Twitch;</i> <i>Kekerasan Verbal;</i> <i>Livestream;</i> <i>Analisis Resepsi;</i> <i>Game.</i>	<p>Pada masa globalisasi, teknologi dan komunikasi memiliki perkembangan yang sangat pesat sehingga teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari oleh masyarakat. Internet kini menjadi salah satu sumber informasi yang dipakai oleh masyarakat karena sifatnya yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Di tengah meningkatnya penggunaan internet juga disertai oleh meningkatnya perkembangan game online. Game online merupakan salah satu sektor hiburan yang diminati oleh masyarakat. Perkembangannya yang semula hanya dimainkan secara offline kini dapat dimainkan secara online berkat adanya internet yang semakin berkembang. Para pemain game online tidak hanya bermain saja, mereka dapat menyiarkan kegiatannya dengan melakukan live streaming. Marlo gemar menayangkan game FPS seperti <i>Valorant</i>, <i>CSGO</i>, dan <i>Apex Legends</i> di channel live streamnya, namun pada saat ini Marlo lebih sering menayangkan game <i>Valorant</i> di live stream miliknya. Peneliti memilih channel <i>Twitch masalohehe_</i> karena sering melontarkan kata-kata kasar dan dapat mengakibatkan dampak yang buruk. Dampaknya dapat berupa ditirunya kalimat-kalimat yang mengandung kekerasan verbal oleh para penonton atau steamer lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerimaan penonton generasi Z tentang kekerasan verbal pada channel <i>masalohehe_</i> di aplikasi <i>Twitch</i>. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Media memiliki pemaknaan sendiri terhadap suatu pesan, namun khalayak memaknai pesan yang disampaikan oleh media secara beragam. Hal itu disebabkan oleh peran khalayak dengan peran khalayak secara penuh dalam melakukan interpretasi khalayak itu sendiri. Hal ini mendasari pemaknaan informan terhadap channel <i>Twitch masalohehe_</i> dipengaruhi oleh pengetahuan, latar belakang, lingkungan, dan lainnya.</p>

I. PENDAHULUAN

Pada masa globalisasi, teknologi dan komunikasi memiliki perkembangan yang sangat pesat sehingga teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari oleh masyarakat. Adanya kemajuan teknologi memungkinkan

terjadinya pertukaran budaya global sehingga pertukaran informasi menjadi sangat cepat (Kusuma et al., 2020) Internet kini menjadi salah satu sumber informasi yang dipakai oleh masyarakat karena sifatnya yang mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja. Hal ini tentu

sangat membantu masyarakat untuk memperoleh informasi maupun berkomunikasi dengan sesamanya. Penggunaan internet pun kini semakin luas karena dapat diakses melalui gawai seperti smartphone maupun laptop. Kemunculan new media atau media baru merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi. New media dapat menawarkan kemudahan dalam mengakses informasi dan membuat penggunaannya lebih adaptif serta dapat berkomunikasi secara masif (Achmad, 2020). Sehingga di zaman sekarang ini dengan adanya media baru menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian orang, sehingga bagi sebagian masyarakat akan merasa aneh apabila tidak menggunakan atau mengakses media sosial untuk sekedar berbagi informasi (Arviani & Alamiyah, 2019). Di tengah meningkatnya penggunaan internet juga disertai oleh meningkatnya perkembangan game online. Game online merupakan salah satu sektor hiburan yang diminati oleh masyarakat. Perkembangannya yang semula hanya dimainkan secara offline kini dapat dimainkan secara online berkat adanya internet yang semakin berkembang. Para pemain game online tidak hanya bermain saja, mereka dapat menyiarkan kegiatannya dengan melakukan live streaming.

Secara umum live streaming merupakan konten video yang disiarkan langsung melalui situs maupun aplikasi yang dapat diakses melalui internet. Live streaming merupakan hal yang populer karena membuat para audiens merasa hadir pada kegiatan yang disiarkan secara langsung. Live streaming juga bisa menjadi medium untuk menyampaikan pesan secara langsung dalam bentuk video kepada audiens dalam jumlah besar. *Twitch* merupakan platform live streaming berbasis website yang paling ramai dikunjungi dan paling populer bagi para gamer (Hidayanto, 2020). Secara khusus *Twitch* tersegmentasi bagi para penyuka video game sehingga platform tersebut menyediakan konten turnamen eSports, live stream gameplay, maupun talkshow yang membahas tentang game.

Kekerasan verbal merupakan kekerasan yang tidak menimbulkan bekas pada fisik, namun kekerasan verbal dapat melukai perasaan. Kata-kata kasar seperti hinaan, fitnah dan ancaman merupakan bentuk-bentuk dari kekerasan verbal. Pelaku kekerasan verbal melakukan tindakannya dalam bentuk amarah, bentakan, makian yang dilakukan secara berlebihan termasuk juga melontarkan kata-kata yang tidak sepatutnya diungkapkan. Namun dari banyaknya streamer yang ada banyak dari antara mereka

yang menggunakan kata-kata yang tidak pantas untuk diucapkan. Hal ini tentunya dapat berdampak buruk bagi penonton yang mengonsumsinya terutama mereka yang masih anak-anak dan remaja.

Marlo Ernesto merupakan seorang content creator Youtube pada channel Doa Ibu Selamanya dengan subscriber sebanyak 347 ribu dan juga streamer *Twitch* dengan pengikut sebanyak 25.400 di channel *Twitch* miliknya yaitu masalohehe_. Marlo lahir pada tanggal 22 Oktober 1996, merupakan anak ketiga dari Andy F. Noya. Marlo sempat menjadi pro player game Valorant dari tim NXL sebelum memutuskan untuk menjadi seorang content creator dan streamer di platform *Twitch*. Dalam tayangan live streamnya, Marlo memiliki hal yang negatif dalam pengelolaan kata-kata. Sehingga dalam live streamnya marlo sering melontarkan kata-kata kasar serta umpatan-umpatan yang diucapkan.

Pada penelitian ini nantinya akan difokuskan pada generasi Z. Generasi Z merupakan kelompok demografis setelah Generasi X. Generasi X merupakan kelompok yang lahir di pertengahan tahun 1990 hingga awal 2000an dimana mereka anak dari *Baby Boomers* (Arviani et al., 2020). Generasi Z dianggap sebagai generasi yang telah mengenal internet dan teknologi dengan baik serta penonton *Twitch* didominasi oleh generasi Z. Dengan adanya perkembangan teknologi, tentu memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan hiburan bagi masyarakat khususnya bagi generasi Z yang telah melek terhadap teknologi. Gen Z rata-rata menghabiskan waktu selama 6 jam sehari menggunakan ponsel untuk mengakses media sosial dibandingkan dengan generasi pendahulunya. Di Indonesia sendiri khususnya generasi Z menduduki peringkat tertinggi dalam penggunaan ponsel yaitu selama 8,5 jam setiap harinya (Sakitri, 2021). Menurut Nielsen dalam (Salsabila, 2020) sebanyak 62% konsumen remaja memiliki pengaruh dalam keputusan pembelian elektronik. Media utama yang dikonsumsi oleh para generasi Z adalah Televisi, Radio dan Internet. Sehingga hal tersebut membuat hubungan generasi Z dan menonton streaming semakin erat akibat adanya akses internet dalam kegiatan sehari-harinya (Salsabila, 2020).

Penelitian ini menggunakan analisis resepsi yang memiliki fokus terhadap proses *encoding* dan *decoding*. Stuart Hall mengemukakan bahwa pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat

dimaknai secara berbeda oleh penerima pesan. Pesan yang dibuat oleh komunikator (*encoded*) dan penerimaan pesan (*decoded*) tidak selamanya memiliki bentuk yang simetris. Proses *encoding* adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh pembuat pesan untuk menerjemahkan ide dan pikirannya dalam sebuah bentuk yang akan disampaikan kepada audiens. sedangkan *decoding* merupakan kemampuan audiens dalam menerima pesan yang disampaikan oleh media, kemudian makna tersebut dibandingkan dengan makna yang dimiliki oleh audiens dalam ingatannya yang didasari oleh pengalaman yang dimiliki.

Kekerasan verbal pada umumnya merupakan perilaku pola komunikasi yang mengandung penghinaan maupun melecehkan. Kekerasan verbal terwujud dalam tindak tutur kekerasan. Hal ini ditandai dengan adanya intonasi yang tinggi, kelugasan pengungkapan dan kata-kata yang dapat menyakiti hati seperti kata-kata jorok atau makian yang bertujuan untuk merendahkan pihak lain (Erwin Juansyah et al., 2020). Sederhananya kekerasan verbal merupakan kekerasan simbolik yang bertujuan untuk membuat korban menjadi sengsara melalui perantara ataupun secara langsung dengan menggunakan kata-kata, ucapan, gambar, tulisan atau sejenisnya. Menurut Kesworo dalam (Utoro et al., 2020), kekerasan verbal dibagi menjadi 6 kategori yaitu umpatan, hiperbol, eufimisme, disfemisme, stigmatisasi, dan asosiasi dengan binatang.

II. METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang diharapkan dapat menyajikan uraian mendalam terhadap ucapan, tulisan maupun perilaku individu, kelompok, masyarakat, dan organisasi (Azimatul et al., 2018). Penelitian deskriptif kualitatif memiliki tujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan secara rinci tentang permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari seorang individu, kelompok maupun suatu kejadian dengan semaksimal mungkin (Irawan, 2020). Peneliti akan menjelaskan apa yang telah terjadi secara apa adanya dan menjelaskan secara rinci dengan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh pembaca.

Analisis resepsi berusaha memahami bagaimana suatu pesan media dapat dimaknai oleh penerima pesan. Dalam penelitian ini menggunakan analisis resepsi yang telah dikemukakan oleh Stuart Hall. Dalam analisis resepsi mempelajari produksi, makna serta pengalaman audiens dalam interaksinya dengan

teks media. Sehingga dalam penelitian analisis resepsi dapat memahami mengapa audiens memahami suatu pesan dengan cara yang berbeda-beda.

Dalam penelitian kualitatif membutuhkan informan sebagai sumber data utama. Informan yang merupakan sumber data akan memberikan informasi mengenai kondisi serta latar belakang penelitian (Moleong, 2007). Untuk menentukan informan dalam sebuah penelitian, maka seorang peneliti juga harus mempertimbangkan *field of experience* serta *field of preference* informan. Kriteria informan yang tepat untuk penelitian ini yaitu merupakan bagian dari Generasi Z berumur 14-18 tahun, telah mengikuti channel *masalohehe_* di *Twitch*, menonton live stream pada channel *Twitch masalohehe_*.

Pada penelitian kualitatif, data dikumpulkan pada kondisi yang alamiah, pengambilan sumber data primer lebih banyak dilakukan dengan observasi, indepth interview atau wawancara mendalam, dan dokumentasi (Sugiyono, 2008). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu indepth interview dan dokumentasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Channel *Twitch masalohehe_* merupakan channel *Twitch* yang dimiliki oleh nama asli Marlo Randy Ernesto Noya. Marlo sendiri adalah seorang streamer, content creator. Sebelumnya Marlo juga sempat menjadi pemain esports untuk tim NXL dalam game Valorant dan kemudian berhenti untuk menjadi streamer di *Twitch*. Game yang disiarkan Marlo dalam streamnya merupakan game FPS (*First Person Shooter*) seperti game *Valorant*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Apex Legends* dan yang lainnya. Marlo juga sering membagikan tips and trick dalam bermain saat ia melakukan live streaming. Saat melakukan livestream Marlo kerap beberapa kali melontarkan kata-kata yang tidak pantas untuk diucapkan ketika bermain game. Hal ini tentu saja dapat mempengaruhi penontonnya secara tidak langsung. Para penonton dapat menirukan apa yang dilakukan oleh streamer ketika bermain game yaitu berbicara atau melontarkan kata-kata kasar secara spontan baik dalam keadaan menang maupun kalah. Kekerasan verbal yang dilakukan oleh Marlo dalam livestream di channel *Twitch* miliknya kebanyakan merupakan kata-kata kasar yang berupa caci-maki,, mencerca, menjelek-jelekkan orang dan lainnya.

Peneliti melakukan wawancara kepada 6 informan yang telah ditentukan oleh peneliti sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, informan tersebut adalah.

Tabel 1. Nama Informan

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin
1	Sakramenta	16	Perempuan
2	Dillion	16	Laki-laki
3	Axeldio	18	Laki-laki
4	Timotius	18	Laki-laki
5	Zahavi	15	Laki-laki
6	Dani	18	Laki-laki

Materi yang ditanyakan oleh peneliti adalah hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana penerimaan pesan tentang kekerasan verbal yang terdapat tayangan livestream pada channel *Twitch* masalohehe_. Peneliti menanyakan pemahaman informan tentang trash talking yang cukup sering ditemui di permainan video game khususnya game online, maka peneliti menanyakan sejauh mana informan memaknai tentang trash talking yang sering ditemui di game online. Sebagian besar informan memiliki pendapat yang sama bahwa mereka sering menemui kekerasan verbal baik dalam lingkungan sekitar maupun di dunia maya.

Peneliti menggunakan teori *encoding-decoding* Stuart Hall. Peneliti menggunakan teori tersebut karena teori tersebut dapat menjelaskan tentang bagaimana proses makna yang diciptakan melalui apa yang khalayak tonton atau baca, sehingga penerimaan khalayak tentang kekerasan verbal pada channel *Twitch* masalohehe_ dapat dianalisis dengan menggunakan teori tersebut. Dalam teori ini khalayak merupakan partisipan aktif. Dalam proses pengkodean (*decoding*) faktor usia, jenis kelamin, pengalaman dan pendidikan dapat mempengaruhi khalayak dalam memaknai pesan.

Dalam analisis resepsi memiliki fokus terhadap proses *encoding-decoding*. Menurut Stuart Hall pesan yang disampaikan oleh media dapat dimaknai berbeda oleh penerima pesan. Stuart Hall mengemukakan terdapat 3 kposisi khalayak dalam memaknai pesan yang disampaikan melalui media. Dalam posisi dominan hegemoni (*dominant-hegemonic position*) khalayak menerima makna pesan yang disampaikan oleh suatu media. Sedangkan dalam posisi negosiasi (*negotiated position*) khalayak menerima ideologi secara umum namun menolak penerapannya dalam situasi tertentu. Dalam posisi oposisi (*oppositional position*) khalayak secara penuh menolak pesan yang disampaikan

oleh suatu media dan menggantui makna tersebut sesuai yang diyakininya benar.

1. Pemaknaan Kekerasan Verbal Secara Umum

Dalam memaknai kekerasan verbal, para informan memiliki pendapat serta pandangannya masing-masing. Hal tersebut terjadi karena adanya perbedaan *frame of reference* serta *field of experience* masing-masing informan. Berdasarkan dari data yang telah peneliti kumpulkan melalui wawancara mendalam kepada informan terdapat dua garis besar pendapat informan mengenai kekerasan verbal secara umum. Menurut data yang telah diuraikan oleh peneliti, keenam informan memaknai kekerasan verbal sebagai umpatan dan sebagai ejekan. Keenam informan juga sering menemui kekerasan dalam kehidupannya. Dalam kehidupan sehari-harinya para informan sering menemui kekerasan verbal di sosial media maupun di lingkungan sekitarnya. Kekerasan verbal yang terdapat dalam sosial media tersebar secara luas. Informan 6 sering mendapati kekerasan verbal dalam sosial media baik di *Twitter*, *Instagram*, *TikTok* dan *Twitch* yang mana terdapat banyak kekerasan verbal yang ada pada kolom komentar maupun kolom chat yang terdapat kata-kata kasar didalamnya.

2. Alasan Menonton Channel Twitch Masalohehe_

Informan 1,2,4, dan 6 memiliki pendapat yang sama secara garis besar. Mereka lebih memilih menonton channel masalohehe_ di *Twitch* karena hal tersebut dapat menghibur mereka. Bagi mereka Marlo merupakan sosok yang menghibur, kocak dan seru, sehingga mereka menikmatinya dan dapat menonton lebih lama. Informan 2 merasa bahwa menonton streamer yang suka marah-marah adalah hal yang memuaskan bagi dia terlebih dia juga memiliki selera humor yang sama dengan Marlo.

Selain menjadi hiburan bagi penonton terdapat pendapat yang berbeda oleh informan 3 dan 5. Alasan mereka menonton livestream pada channel *Twitch* masalohehe_ karena adanya informasi-informasi lain yang mereka dapat dan ada hal-hal yang dapat dipelajari juga. Informan 3 mengatakan bahwa posisi rank yang ada pada akun Marlo merupakan rank yang tinggi sehingga hal tersebut dapat menjadi acuan dia untuk dapat meniru gaya bermain yang dilakukan oleh Marlo. Informan 5 mengatakan bahwa

terdapat hal-hal yang dapat dipelajari seperti cara bermain agent yang benar dan melalui tontonan tersebut dapat meningkatkan *skill* juga.

3. *Trash Talk* pada Channel *Twitch Masalohehe_*

Karena maraknya *trash talk* yang terjadi dalam game online sehingga banyak diantara para informan yang gemar bermain game tak jarang menemui *trash talk* ketika bermain game. *Trash talking* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu dengan alasan pribadi yang positif dan juga negatif terhadap pemain lain (Sugiono, 2019). Konten dengan menggunakan *trash talk* biasanya mendapat banyak kritik serta kecaman oleh warganet dan dapat menimbulkan kontroversi (Anaqhi et al., 2023).

Beberapa informan menyampaikan pendapatnya bahwa *trash talk* merupakan hal yang cukup wajar bagi para penikmat game online. Informan 2 dan 4 memiliki pendapat yang sama, mereka mengatakan *trash talk* merupakan hal yang wajar, hal tersebut disebabkan karena beberapa orang masih belum dapat mengendalikan emosinya dengan baik ketika bermain game online. Informan 3 juga berpendapat jika *trash talk* adalah hal yang wajar dan sering ditemui dalam game online, informan 3 juga pernah melakukan hal yang sama ketika bermain game.

4. Desensitisasi Kekerasan Verbal

Seseorang yang mengalami desensitisasi kekerasan disebabkan oleh paparan media yang memiliki unsur kekerasan, kasar termasuk kata-kata kotor yang diucapkan oleh seseorang, dan berbau seksual. seseorang yang terkena paparan media yang mengandung kekerasan dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan kepekaan penonton media terhadap kekerasan itu sendiri. Terdapat perbedaan penerimaan pesan oleh informan sebagai khalayak aktif dalam memaknai kekerasan verbal pada channel *Twitch masalohehe_*. Perbedaan penerimaan disebabkan oleh perbedaan *frame of reference* serta *field of experience* oleh masing-masing informan. Adanya perbedaan yang muncul dalam memaknai pesan merupakan wujud nyata dari ciri manusia yang memiliki perbedaan pola pikir antara satu dengan yang lainnya karena terdapat

pengalaman yang berbeda-beda (Maharani, 2020).

Berdasarkan analisis resepsi, posisi Dominant Hegemonic terdapat 2 informan yang berada dalam posisi ini. Informan menyetujui pesan yang disampaikan dalam channel *masalohehe_*. Informan mengatakan bahwa kekerasan verbal yang dilakukan Marlo merupakan hal yang tidak begitu kasar dan ucapan kasar tersebut masih dapat diterima oleh khalayak. Kekerasan verbal yang dilakukan Marlo adalah bentuk dari sebuah hiburan yang terkesan lucu. Menurut informan, kekerasan verbal dalam kalangan remaja merupakan hal yang wajar dikarenakan banyaknya pengaruh yang ada baik dari lingkungan sekitar maupun yang ada di media sosial. Posisi Negotiated, terdapat 3 informan yang berada dalam posisi ini. Informan menyetujui pesan yang disampaikan dalam channel *masalohehe_* namun masih mempertimbangkan beberapa hal. Informan menerima adanya kekerasan verbal yang dilakukan oleh Marlo dengan kekerasan verbal yang diucapkan tidak melebihi batas dan semata dilakukan untuk candaan. Penilaian informan terhadap kekerasan verbal yang dilakukan Marlo masih normal/wajar seperti mengucapkan kata “anjing” yang dinilai menambah keseruan saat bermain game. Posisi Oppositional, terdapat 1 informan yang berada dalam posisi ini. Informan tidak menyetujui pesan yang disampaikan dalam channel *masalohehe_*. Informan mengatakan bahwa kekerasan verbal yang dilakukan Marlo berkebalikan dengan kepribadian informan. Bahkan informan menilai orang yang sering melakukan kekerasan verbal memiliki kepribadian yang buruk.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil pengumpulan dan analisis yang dilakukan peneliti, Pada intinya pesan yang disampaikan media kepada khalayak tidak selalu dapat diterima dengan pemaknaan yang sama. Media memiliki pemaknaan sendiri terhadap suatu pesan, namun khalayak memaknai pesan yang disampaikan oleh media secara beragam. Hal itu disebabkan oleh peran khalayak dengan peran khalayak secara penuh dalam melakukan interpretasi khalayak itu sendiri. Hal ini mendasari pemaknaan informan terhadap channel *Twitch masalohehe_* dipengaruhi

oleh pengetahuan, latar belakang, lingkungan, dan media sosial.

Pada dasarnya, channel *Twitch* masalohehe_ sering melontarkan kata-kata kasar dan dapat mengakibatkan dampak yang buruk. Selain itu channel masalohehe_ tersebut merupakan channel dengan followers terbanyak ke 4 yang berasal dari Indonesia sehingga channel tersebut dapat memberikan dampak yang besar terhadap penontonnya. Dampaknya dapat berupa ditirunya kalimat-kalimat yang mengandung kekerasan verbal oleh para penonton atau steamer lainnya.

Masyarakat Indonesia masih memegang nilai etika yang dilandaskan oleh agama. Konsep livestream yang disajikan oleh channel *Twitch* masalohehe_ tidak memungkinkan menjadi konsumsi masyarakat umum terutama remaja. Hal ini dikarenakan livestream tersebut dapat mengakibatkan dampak yang buruk pada remaja. Menonton tayangan tanpa adanya pengawasan dari orang tua bias menjadikan remaja mencontoh perilaku yang mereka lihat dalam tayangan di media sosial.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan posisi oleh informan dalam memaknai pesan tentang kekerasan verbal dalam channel *Twitch* masalohehe_. Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain,

1. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau pendukung penelitian selanjutnya. Peneliti berharap penelitian ini dapat dikembangkan baik dengan subjek ataupun lokasi yang lebih luas.
2. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi masyarakat. Khususnya para remaja agar lebih bijak memilah tontonan yang ada di media sosial dan orang tua agar lebih bijak mengawasi.
3. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai kekerasan verbal sehingga dapat membuka pikiran akan kebijakan dalam menggunakan kata-kata

DAFTAR RUJUKAN

Achmad, Z. A. (2020). Review Buku: *Mediamorphosis: Understanding New Media* by Roger Fidler. In *Prodi Administrasi Negara UPN Veteran Jawa*

Timur.

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.

<https://doi.org/10.26905/nomosleca.v9i1.9487>

Arviani, H., & Alamiyah, S. S. (2019). The Use of Social Media as a Source of Information on Infant Immunization for Mothers in Surabaya. *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 527–533. <https://doi.org/10.11594/nstp.2019.0272>

Arviani, H., Prasetyo, G. S., & Walgunadi, V. V. (2020). *Instagram and Millennial Generation: #Explorebanyuwangi Analysis*. 180–192. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.20032.5.016>

Azimatul, A. N., Sudaryanto, E., & Soenarjanto, B. (2018). Motif Audience dalam Menonton Sinetron Anak Jalanan: Studi Deskriptif pada Ibu-ibu Tambak Sawah RT.02 RW.01 Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Representamen*, 3(1). <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/representamen/article/view/1402#>

Erwin Juansyah, D., Rosidin, O., & Pahamzah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, J. (2020). Perilaku Kekerasan Verbal Sebagai Dampak Paparan Tayangan Kekerasan Dalam Sinetron Studi Kasus Terhadap Siswa SMPN 3 Kota Serang. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 7–14. <https://doi.org/10.30870/JMBSI.V5I1.8071>

Hidayanto, S. (2020). Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.1995>

Irawan, F. . (2020). *Menyingkap Kualitas Pelayanan Pada Toko Kelontong Aulia Anugerah Pati*.

Kusuma, A., Purbantina, A. P., Nahdiyah, V., & Khasanah, U. U. (2020). A Virtual Ethnography Study: Fandom and Social

- Impact in Digital Era. *ETNOSIA: Jurnal Etnografi Indonesia*, 5(2), 238–251. <https://doi.org/10.31947/ETNOSIA.V5I2.10898>
- Maharani, K. (2020). *Resepsi Khalyak Terhadap Pendidikan Seks Pada Artikel Magdalene.co*. UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” YOGYAKARTA.
- Moleong, L. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Sakitri, G. (2021). Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi! *Forum Manajemen*, 35(2), 1–10. <https://journal.prasetiyamulya.ac.id/journal/index.php/FM/article/view/596>
- Salsabila, P. (2020). Pola Perilaku Binge Watching pada Generasi Z (Studi Fenomenologi terhadap Perilaku Binge Watching Generasi Z). *Academia*. <https://doi.org/10.1108/YC07-2017-00707>
- Sugiono, L. A. (2019). Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia. *Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga*, 1–12.
- Sugiyono. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. ALFABETA.
- Utoro, D. Y. S., Susetyo, & Ariesta, R. (2020). Kekerasan Verbal dalam Media Sosial Facebook. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 150–166. <https://doi.org/10.31540/SILAMPARIBISA.V3I2.1013>