

ENCODING-DECODING KHALAYAK TENTANG KEKERASAN VERBAL DALAM VIDEO GAMING REZA 'ARAP' OKTOVIAN (STUDI ANALISIS AUDIENS STUART HALL)

ENCODING-DECODING AUDIENS ABOUT VERBAL ABUSE IN REZA 'ARAP' OKTOVIAN'S GAMING VIDEO (AUDIENS RECEPTION STUDIES BY STUART HALL)

Oleh: Nadya Zulfa Afifah, 14419144013, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
nadyazaa@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan; 1) bentuk kekerasan verbal dalam konten video gaming Reza 'Arap'; 2) *encoding/decoding* penonton pada konten kekerasan verbal video gaming Reza 'Arap' menurut Stuart Hall. Penelitian bersifat kualitatif dengan metode analisis audiens Stuart Hall. Objek dalam penelitian ini adalah video *gaming* Reza. Penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis konten dan wawancara mendalam. Analisis data dilakukan dengan analisis resepsi dengan teori *encoding-decoding* Stuart Hall, yang mana hasil penelitian akan menentukan posisi audiens terhadap kekerasan verbal yang dilakukan Reza. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Kekerasan verbal yang dilakukan oleh Reza meliputi ucapan atau ungkapan yang mengacu pada sesuatu yang vulgar, tabu, menghina, menyerang sesuatu atau seseorang menurut masyarakat; 2) ada empat unsur yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu resepsi audiens tentang kekerasan verbal sebagai candaan, katarsis, umpatan dan imitasi. Para informan memahami kekerasan verbal dalam video gaming Reza 'Arap' Oktovian sebagai suatu kata umpatan yang ditujukan untuk bahan candaan, sebagian audiens merasa puas ketika melihat Reza mengumpat, dan sebagian besar audiens berada pada posisi negosiasi terhadap poin imitasi kekerasan verbal yang Reza lakukan; 3) informan mengalami desensitisasi kekerasan verbal.

Kata kunci: analisis resepsi, kekerasan verbal, video gaming, youtube

Abstract

The purposes of this research are to describe; 1) the form of verbal abuse in Reza "Arap"'s gaming videos; 2) how encoding/decoding of the audience in Reza "Arap"'s verbally abusive video gaming content according to Stuart Hall. This research used audience reception analysis with qualitative approach. The objects of this research were Reza's gaming videos. While the informants of this research were were chosen through a purposive sampling technique. Data gathering techniques used were content analysis and in-depth interview. Data analysis was performed by reception analysis with Stuart Hall's encoding-decoding theory which will deciding where the audiens stand about the verbal abuse that Reza did inside the video. The results of the research showed that; 1) the verbal abuse that Reza does in his gaming video includes speech or expression that refers to something vulgar, taboo, insulting, attacking something or someone according to the law; 2) there are four elements in this research, audience reception towards verbal abuse as jokes, catharsis, profanities, and imitations. All informants understand that the 'verbal violence' as shown by Reza 'Arap' Oktovian in his gaming videos was done with the intention to jest, some of the audience expressed pleasure from watching Reza's exclamation of profanities in the video, while the rest are in a negotiating position on the imitation of the 'verbal abuse' conducted by Reza in his gaming video; 3) the informants experienced desensitization of verbal violence.

Keywords: reception analysis, verbal abuse, gaming videos, youtube

PENDAHULUAN

Encoding atau pengkodean merupakan proses dimana komunikan menata pesan yang akan ia berikan dengan kode yang menurutnya paling baik sebelum diberikan kepada penerima/*receiver*. Sementara *decoding* adalah bagaimana penerima/*receiver* dapat memahami isi pesan dari komunikan. Proses ini merupakan sebuah tahapan ketika penerima mencoba merekonstruksi dan memberi makna kepada simbol alias kode yang diberikan pengirim sebagai suatu kesatuan (Bankovic, 2013).

Ada kemungkinan penerima pesan memahami kode secara sangat berbeda dengan maksud pengirim pesan. Inilah keadaan dimana “distorsi” dan “kesalahpahaman” muncul dari “kurangnya kesamaan” dari dua belah pihak yang terlibat komunikasi (Hall, 2005:120). Hal ini dipengaruhi oleh persepsi. Cara kita memaknai pesan, objek, atau lingkungan bergantung pada sistem nilai yang kita anut (Mulyana, 2008:214).

Sadar atau tidak, media sangat berpengaruh pada kehidupan kita dan bagaimana kita menilai sesuatu. Efek ini terjadi kepada semua orang, dan dapat mempengaruhi seseorang tanpa ia sadari (Potter, 2008). Sebagian besar kekhawatiran tentang pengaruh media terfokus pada perubahan sikap seseorang. Contoh, ada kepercayaan bahwa menonton konten media yang mengandung unsur kekerasan akan membuat seseorang memunculkan sifat agresif (Potter, 2008:91).

Maka, seharusnya media tidak boleh mengisi kontennya dengan hal-hal yang memicu munculnya sifat agresif pada seseorang. Pengisian konten pada media sendiri memiliki aturan yang berbeda-beda. Salah satu lembaga yang dibuat pemerintah untuk menyeleksi tayangan televisi disebut Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). KPI bertanggung jawab menyaring tiap-tiap konten televisi, layak atau tidaknya tayangan tersebut untuk disiarkan. Salah satu aturannya adalah tidak boleh menampilkan tayangan yang mengandung kekerasan.

Tidak seperti media baru, YouTube. YouTube tidak memiliki pengawas seperti KPI. Audienslah yang dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyaring suatu informasi,

mengakses konten sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya (Potter, 2008). Meski begitu, masih banyak konten kekerasan yang berkeliaran di kanal-kanal YouTube.

Kekerasan banyak bentuknya, contohnya kekerasan fisik, kekerasan seksual, kekerasan verbal, dan penelantaran. Kekerasan dapat terjadi tanpa ada pembenaran dari segala teori-teori interpretasi kekerasan yang ada. Tapi dapat juga suatu kekerasan dianggap bukan kekerasan meskipun mungkin teori kekerasan tersebut terjadi pada seseorang (Liebsch, 2013). Hannah Arendt (1963) juga mengutarakan sebuah teori yang disebut *‘the banality of evil’* atau banalitas kejahatan. Dimana Arendt berpendapat bahwa seseorang dapat berbuat kejahatan/kekerasan tanpa niat jahat

Sebenarnya segala tindakan yang membuat seseorang tidak nyaman adalah kekerasan. Perbedaan nilai budaya pada seseorang membuat kekerasan tersebut dapat diinterpretasikan secara berbeda. Kekerasan verbal dikonsep oleh Baker dan kawan-kawan (2016) sebagai niatan untuk mempengaruhi emosi seseorang secara negatif menggunakan komentar secara lisan. Dalam model komunikasi, sebuah pesan dianggap agresif dan *‘abusive’* jika pesan tersebut menyerang seseorang dengan niat menyakiti, menurunkan derajat, dan menimbulkan sakit hati (Geiger, 2006:338).

Dalam kasus Reza ‘Arap’ Oktovian dan *channel* YouTube *gaming*-nya, atau yang bisa diakses di <https://youtube.com/user/rapwestwood> (sebelum beralih kepemilikan), dirinya kerap kali dikritik oleh *viewers* karena penggunaan bahasa kasar yang dianggap berlebihan. Namun, *subscribers* kanal milik Reza ‘Arap’ sudah menembus angka 1,9 juta dengan total video *views* mencapai 321 juta dari 415 video yang diunggah (SocialBlade.com, 2018). Bahkan dirinya pernah mendapat penghargaan *‘Most Popular YouTube Channel’* pada WebTVAsia Awards 2016 di Korea (Dreamers.id, 2016).

Meskipun ada penggunaan bahasa kasar, konten yang dibuat oleh Reza ‘Arap’ dianggap menghibur dan mengasyikkan untuk ditonton. Ini berbanding terbalik dengan penggunaan bahasa kasar di televisi, yang biasanya langsung

menuai banyak kritik pedas serta teguran langsung dari KPI.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk meneliti proses *decoding-encoding* khalayak tentang kekerasan verbal yang dilakukan oleh Reza 'Arap' Oktovian dalam video *gaming*-nya menggunakan analisis resepsi audiens Stuart Hall.

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yang digunakan untuk menggambarkan situasi atau peristiwa (Rakhmat, 1984:34). Penelitian ini merupakan studi khalayak terhadap video-gaming karya Reza 'Arap' Oktovian, yang diunggah di YouTube sebagai objek. Sementara tujuan penelitian adalah bagaimana *encoding/decoding* audiens terhadap kekerasan verbal yang kerap dilakukan Reza 'Arap' Oktovian dalam videonya. Model penelitian yang akan digunakan adalah model analisis resepsi Stuart Hall.

Hall melihat komunikasi sebagai proses dimana suatu pesan dikirim dan diterima dengan efek tertentu. Dikenal dengan konsep *encoding* dan *decoding*. Gagasan di-*encode* pengiriman pesan dan di-*decode* oleh penerima pesan.

Audiens dalam analisis resepsi *encoding-decoding* Stuart Hall dilihat sebagai entitas yang dapat menginterpretasikan hal yang sama dengan makna yang berbeda. Makna yang dihasilkan oleh audiens tergantung oleh pengetahuan dan pemikiran audiens itu sendiri.

Objek Penelitian

Objek yang akan diteliti adalah video *gaming* Reza 'Arap' Oktovian dalam channel YouTube, yang mengandung unsur kekerasan verbal. Pengambilan sampel video menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012:68). Dalam penelitian ini, beberapa hal yang dipertimbangkan yaitu jumlah views video serta apabila video tersebut mengandung unsur kekerasan verbal.

Channel Youtube Reza sudah dirintis sejak 2012 dan memiliki 430 video. Kurang lebih terdapat 210 video *gaming* pada channel

tersebut. Namun dalam analisis data, hanya akan diambil beberapa video yang mendapatkan views lebih dari 2 juta penonton, serta mengandung unsur kekerasan verbal menurut teori yang digunakan sebagai landasan. Pengambilan sampel video ini dilakukan dari bulan Juli hingga September 2018, dimana channel YouTube Reza 'Arap' Oktovian masih aktif dan sebelum berganti kepemilikan.

Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, akan dipilih subjek penelitian atau informan dengan *metode purposive sampling* berdasarkan kriteria tertentu. *Purposive sampling* merupakan jenis *sampling* yang digunakan untuk situasi-situasi khusus. *Sampling* ini biasa digunakan dalam penelitian eksploratori atau dalam penelitian lapangan (Ahmadi, 2016). Kriteria informan yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

- 1) Informan yang pernah menonton dan mengikuti video dalam channel Reza 'Arap' Oktovian.
- 2) Informan yang pernah/ sedang *subscribe* channel Reza 'Arap' Oktovian.
- 3) Informan bisa laki-laki maupun perempuan, hal ini dikarenakan viewers yang aktif berinteraksi di channel YouTube Reza 'Arap' Oktovian tidak hanya laki-laki saja.
- 4) Informan berusia diantara 15-26 tahun, dikarenakan viewers video *gaming* Reza 'Arap' Oktovian kebanyakan merupakan kaum muda. Sejalan dengan pandangan PBB bahwa kaum muda adalah mereka yang berusia 15-26 tahun. Serta kemunculan media baru yang bersamaan dengan lahirnya generasi muda, dimana konten yang disajikan dirancang sesuai dengan budaya kaum muda saat ini.
- 5) Informan yang dapat dijangkau peneliti demi kelancaran jalannya penelitian, maka informan penelitian berada di Yogyakarta.
- 6) Jumlah informan yang diambil adalah 5 orang melihat hasil kejenuhan data.

Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan hal yang penting untuk memverifikasi kebenaran penelitian. Moleong dalam Ibrahim (2015: 124), ada empat kriteria untuk mengukur keabsahan data, yakni; derajat kepercayaan, keteralihan,

kebergantungan, dan kepastian. Untuk mengukur empat kriteria tersebut, digunakan teknik keabsahan data berupa triangulasi data. Menurut Ibrahim (2015: 128), triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian dengan membandingkan antara sumber, teori, atau metode penelitian. Moleong dalam Ibrahim (2015: 128) membagi metode triangulasi data menjadi triangulasi sumber, triangulasi metode/teknik, dan triangulasi teori.

Triangulasi sumber merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara membandingkan data dari sumber-sumber yang berbeda. Triangulasi metode membandingkan dari satu metode dengan yang lain. Sedangkan triangulasi teori membandingkan teori-teori yang berkaitan dengan data penelitian secara langsung (Moleong dalam Ibrahim, 2015: 128-130).

Berdasarkan pengertian tersebut, penelitian ini menggunakan triangulasi metode/teknik, yaitu triangulasi data berdasarkan metode penelitian. Pendekatan terhadap penelitian menggunakan teknik analisis konten dan wawancara mendalam. Data dikatakan absah apabila ditemukan konsistensi antara landasan teori yang digunakan dengan hasil analisis data yang didapat.

Analisis Data

Analisis Konten, adalah suatu teknik sistematis untuk menganalisis isi pesan dan mengolah pesan, atau suatu alat untuk mengobservasi dan menganalisis isi perilaku komunikasi dari komunikator yang dipilih (Budd dalam Kriyantono, 2012:232).

Menurut Wimmer dan Dominick dalam Kriyantono (2012: 234), salah satu tujuan analisis isi adalah untuk menggambarkan isi komunikasi (*describing communication content*), yaitu mengungkap kecenderungan yang ada pada isi komunikasi, dimana pada penelitian ini, peneliti ingin menggambarkan bagaimana kecenderungan kekerasan verbal dalam video gaming Reza 'Arap' Oktovian.

Dijabarkan oleh Klaus Krippendorff (Krippendorff, 2004:83), ada beberapa komponen dalam analisis konten agar teknik ini dapat dijalankan, antara lain:

a. Unitizing

Demi melakukan teknik analisis konten/isi, harus ditetapkan suatu unit yang akan diteliti yang sesuai dengan topik pembahasan. Dalam penelitian ini, karena membahas tentang kekerasan verbal maka unit analisisnya adalah kata.

Dalam penelitian ini, kata kasar yang dimaksud adalah ucapan atau ungkapan yang mengacu pada sesuatu yang vulgar, tabu, menghina, menyerang sesuatu atau seseorang menurut masyarakat.

b. Sampling

Sampel kata yang digunakan untuk analisa merupakan kata-kata yang dianggap kasar. Kemudian kata-kata tersebut akan dijabarkan artinya secara harfiah menurut kamus bahasa yang relevan. Kamus yang digunakan untuk mengartikan kata kasar dalam bahasa Indonesia adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

c. Recoding/coding

Menjembatani celah antara arti tiap kata secara harfiah dengan bagaimana makna seseorang terhadap kata tersebut.

d. Narrating

Menjelaskan kembali tentang bagaimana hasil analisis dengan jelas.

Wawancara Mendalam

, menurut Rachmah Ida dilakukan untuk mencari tahu atau melakukan investigasi yang lebih mendalam tentang topik atau isu tertentu dari konten-konten suatu media (Ida, 2014). Pada wawancara mendalam, informan diberikan peluang untuk mendefinisikan dirinya, lingkungannya, serta menggunakan istilah mereka sendiri.

Dalam melakukan wawancara mendalam, kerangka analisis yang dipakai adalah analisis respsi Stuart Hall tentang bagaimana *encoding-decoding* pesan media oleh audiens.

Setelah melakukan seleksi terhadap informan, informan mengungkapkan pemaknaannya terhadap video *gaming* Reza yang pernah dia tonton. Hasil pemaknaan tersebut digunakan untuk menentukan posisi audiens sesuai pengkategorian Stuart Hall; *dominant-hegemonic*, *negotiated* atau *oppositional*.

Setelah posisi audiens ditentukan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisa penerimaan audiens dengan menelusuri faktor-

faktor apa saja yang menjadi penyebab perbedaan tersebut. Misalnya, faktor kebiasaan bermedia, lingkungan sosial, pendidikan, usia, pengetahuan terhadap karya Reza 'Arap' Oktovian, serta pengalaman sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Konten Kekerasan Verbal

Objek dalam penelitian ini adalah kekerasan verbal yang terdapat dalam video gaming Reza 'Arap' Oktovian. Video yang pernah diunggah ke platform YouTube, dimana setidaknya mendapat dua juta atau lebih viewers (penonton). Setelah menyaring channel Reza 'Arap', dari 416 video yang pernah diunggah, terdapat 15 video yang memenuhi kriteria pernah diunggah ke YouTube Reza 'Arap' dan pernah mendapat 2 juta penonton atau lebih. Lima belas video tersebut adalah, 3 Idiots ke Dufan, Bangke Nih Si Wendoy—Dreadout, Bodoamat, Cat Mario—Makan Nih Kado Sejutak, Goyang Dribble - Spooky House, GTA V - 3 Idiots, GTA V - Mudik Gaes, GTA V - 3 Idiots Nae Kapal Pesiar, GTA V jadi Dreadout, Ini Game Apaan Anjir, Investigasi GTA V, Kenapa Gue Selalu Dapet Gim Begini, Kok Dia yang MVP sih?, Lagi Lagi Angkot The Game, dan Mau Meledak Rasanya.

Analisis konten pada kelima belas video tersebut akan dilakukan dalam 4 (empat) tahapan menurut Klaus Krippendorff.

1) Unitizing

Pertama, peneliti melakukan unitizing. Unitizing adalah sebuah teknik analisis konten/isi untuk menetapkan suatu unit yang akan diteliti yang sesuai dengan topik pembahasan. Dalam penelitian ini, karena membahas tentang kekerasan verbal maka unit analisisnya adalah kata. Kata-kata yang diucapkan baik oleh Reza Arap maupun orang-orang dalam video tersebut yang dianggap kasar.

Kata kasar, dalam penelitian kesusteraan memiliki banyak nama. Beberapa diantaranya adalah, 'sumpah serapah', 'kata kotor', 'mengutuk', 'mengumpat', 'vulgarity', 'kata-kata cabul', dan 'penistaan' (Coyne dkk, 2012: 361). Namun dalam penelitian ini, kata kasar yang dimaksud adalah ucapan atau ungkapan yang mengacu pada sesuatu yang vulgar, tabu, menghina, menyerang sesuatu atau seseorang menurut masyarakat.

2) Sampling

Kemudian, peneliti melakukan sampling. Sampling, atau pengambilan sample adalah tahap dimana peneliti mengambil kata-kata kasar yang ada dalam video dan mengartikannya menurut kamus yang relevan.

Dalam bahasa Indonesia, Reza mengumpat menggunakan enam belas kata kasar, yaitu *anjing, anjir, anying, bacot, bajingan, bangsat, bego, dungu, gila, goblok, kontol, mata lu, monyet, ngentot, tai, tolol*. Selain enam belas kata kasar dalam bahasa Indonesia, Reza Arap juga mengumpat menggunakan Bahasa Inggris. Enam kata kasar dalam Bahasa Inggris ini adalah *asshole, bitch, damn, fuck, hell, dan shit*. Kemudian diartikan menggunakan *Oxford English Dictionary (OED)*.

Jika menggabungkan kedua daftar tersebut, maka Reza 'Arap' dalam 15 videonya telah mengucapkan total 22 variasi kata kasar.

3) Recoding/coding

Terdapat beberapa kata kasar yang tidak terdaftar dalam KBBI. Hal ini dikarenakan beberapa kata memiliki implikasi tertentu, terlepas dari arti secara harfiah. Pada tahap recoding/coding, peneliti menjelaskan apa arti 22 (dua puluh dua) kata kasar yang diucapkan oleh Reza dalam Bahasa Indonesia maupun Inggris diluar arti harfiah kata tersebut. Tahapan ini dijelaskan lebih lanjut pada subbab Pembahasan Analisis Konten.

4) Narrating

Dapat dilihat dari ketika tahap analisis konten di atas, bahwa dalam lima belas video Reza Arap terdapat begitu banyak kekerasan verbal dalam bentuk kata kasar. Terdapat enam belas kata makian dalam Bahasa Indonesia dengan tingkat kekasaran dan tujuan makian yang berbeda, serta enam umpatan dalam Bahasa Inggris dengan level tabu yang berbeda pula.

Jika direkap, maka jumlah total kata makian Reza dalam lima belas video (durasi total: 2 jam 56 menit) adalah sebanyak 629 makian.

Pembahasan Konten Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal yang dilakukan oleh Reza 'Arap' dalam video *gaming*-nya kebanyakan berupa makian. Sistem makian menurut Wijayana (2004) memiliki banyak varian. Pertama, berdasarkan keadaan, yang

mengacu pada kata-kata yang menunjukkan keadaan yang tidak menyenangkan. Setidaknya ada tiga keadaan yang tidak menyenangkan berhubungan dengan umpatan ini, yaitu keadaan mental (gila, sinting, bodoh, dsb), keadaan yang tidak direstui Tuhan (keparat, jahanam, kafir, dsb), serta keadaan tidak enak yang menimpa seseorang (celaka, mampus, modar, dsb).

Pemakaian makian yang memiliki refrensi binatang mengacu pada suatu sifat binatang tersebut. Misalnya kata umpatan anjing mengacu pada sifat menjijikan, babi dianggap menjijikan dan haram, bangsat adalah hewan yang mengganggu, dan monyet dianggap buruk rupa (Wijana, 2004:246).

Tidak jauh berbeda dari makian yang menggunakan nama-nama hewan, nama-nama benda yang digunakan untuk memaki juga berkaitan dengan referen buruk benda tersebut. Contohnya tai (bau yang tidak sedap), gombal (kotor dan usang), serta sompret (suara yang mengganggu dan memekakkan).

Anggota tubuh yang biasa digunakan untuk kata kasar atau makian adalah anggota tubuh yang erat kaitannya dengan aktivitas seksual, karena aktivitas ini sangatlah personal dan tabu untuk dibicarakan secara terbuka. Misalnya kontol (alat kelamin laki-laki) dan ngentot (berhubungan intim). Bagian tubuh lainnya yang sering digunakan untuk memaki dalam Bahasa Indonesia adalah mata ("matamu"), mulut ("lambemu"), dsb.

Kekerabatan mengacu pada individu-individu yang dihormati, namun penempatannya tidak tepat sehingga dianggap tabu dan menjadi kata makian. Seperti kakek ("memang ini jalan kakekmu"), atau ibu ("ibumu khayang, beraninya kau bicara begitu!").

Profesi rendah atau yang dilarang oleh agama biasanya dipakai oleh beberapa orang untuk mengumpat atau mengekspresikan rasa jengkelnya. Seperti maling, sundal, bajingan, lonte, dsb.

Paling tidak ada tiga buah kata makian yang lazim digunakan dalam kategori makhluk halus. Yaitu setan ("dasar setan!"), iblis ("iblis kau ya"), dan setan alas ("setan alas, kemana saja kamu?").

Sejauh yang berhubungan dengan aktivitas, dua kata makian yang dipertemukan

seluruhnya mengacu pada aktivitas seksual. Dilihat dari afiks di-, yang digunakan secara semantis kata-kata ini lebih mengacu pada keadaan daripada tindakan. Misalnya diancuk. Awal mula kata ini sebenarnya diencuk yang artinya di tusuk dalam bersetubuh, dari kata "encuk". Kemudian seiringnya waktu berubah menurut lidah yang dirasa pas oleh pengguna.

Analisis Resepsi Audiens

Seperti dijelaskan pada Latar Belakang, pemahaman seseorang terhadap kekerasan dapat beragam dan dipengaruhi oleh banyak faktor. Oleh sebab itu, guna meneliti penerimaan audiens tentang kekerasan verbal dalam video *gaming* Reza 'Arap', maka peneliti memilih 5 (lima) orang informan dengan latar belakang berbeda-beda (lingkungan, kebiasaan bermedia dan pengalaman sosial).

Profil Informan

a.) Informan 1

Informan 1 merupakan mahasiswa Ekonomi semester akhir yang pernah menetap di berbagai kota di Indonesia. Ia lahir dan tinggal di Makassar hingga kelas 1 SMP, sebelum kemudian pindah ke Pontianak. Setelah menyelesaikan SMP, Informan 1 kembali pindah ke Jakarta hingga lulus SMA sebelum melanjutkan studi di Yogyakarta sementara orangtuanya masih menetap di Jakarta. *announcer* dan *content creator* di sebuah stasiun radio swasta Yogyakarta. Disela kesibukannya, Informan 1 mengaku mulai merintis kanal YouTube bersama sahabat karibnya dengan konten geyon dan lifestyle.

Ia memiliki banyak media sosial, dari Instagram, Twitter, Youtube, hingga Snapchat. Mengenai Reza 'Arap', Informan 1 sudah mengenalnya sejak tahun 2014. Ia bahkan mem-follow Instagram Reza dan men-*subscribe* *channel*-nya saat itu juga.

b.) Informan 2

Informan 2 adalah seorang translator Bahasa Jepang yang bekerja di kantor penerjemah. Ia lahir dan besar di Rembang, Jawa Tengah sebelum melanjutkan kuliah di Yogyakarta.

Dalam kebiasaan bermedia, ia bisa dibalang tidak terlalu aktif. Ia memiliki beberapa media sosial seperti Facebook, Twitter dan Instagram.

Informan 2 mengaku telah mengetahui Reza Arap sejak tahun 2013.

c.) Informan 3

Informan 3 adalah seorang mahasiswa yang baru saja lulus dari jurusan Teknik Sipil. Dia lahir dan besar di Bekasi sebelum kuliah di Yogyakarta. Dia merupakan pengguna media sosial yang cukup aktif. Ia memiliki beberapa media sosial seperti Instagram, Twitter, dan Path.

Ia pertama kali mengenal Reza 'Arap' pada tahun 2016. Namun waktu itu dia belum begitu tertarik, sehingga belum men-subscribe channel gaming Reza. Barulah pada tahun 2018, Informan 3 mulai men-subscribe Reza Arap.

d.) Informan 4

Informan 4 merupakan mahasiswi S2 manajemen, serta seorang social media strategist di salah satu travel agent di Yogyakarta. Informan 4 merupakan orang asli Yogyakarta.

Ia memiliki Instagram, Facebook, dan Twitter pribadi serta mengelola Instagram dan Facebook kantor, sehingga dapat dikatakan bahwa ia membuka media sosialnya setiap hari, setiap ada waktu dan kesempatan, baik di kantor maupun di luar kantor.

Informan 4 mulai mengenal Reza sejak kira-kira tahun 2015.

e.) Informan 5

Informan 5 merupakan mahasiswa tingkat akhir jurusan Hukum, yang sekaligus merangkap menjadi Lifestyle YouTuber. Ia lahir dan besar di Klaten sebelum tinggal di Yogyakarta bersama pamannya untuk kuliah.

Informan 5 memiliki beberapa media sosial yang aktif, yaitu Instagram, Youtube, Facebook dan Twitter. Ia mengaku semua platform media sosial yang disebutkan tadi aktif dimainkan setiap hari. Serta secara rutin mengunggah beberapa video baru ke channel Youtube-nya sendiri.

Ia mulai mengenal Reza Arap sejak melihat videonya di tahun 2016. Selain men-subscribe channel Youtube Reza, Informan 5 juga mengikuti Reza di platform lain seperti Twitter dan Instagram, tidak lupa menyalakan lonceng notifikasi di YouTube.

Pembahasan Analisis Resepsi Audiens

Khalayak melakukan kegiatan penerimaan melalui pemaknaan terhadap isi pesan yang disampaikan oleh media (McQuail, 2005: 326).

Ada 4 (empat) hal yang akan dibahas dalam bagian penelitian ini berkaitan dengan kekerasan verbal yang dilakukan oleh Reza, yaitu bagaimana resepsi audiens terhadap kekerasan verbal sebagai: (1) bercanda/candaan, (2) katarsis, (3) umpatan, dan (4) imitasi.

a. Bercanda/Candaan

Humor atau candaan merupakan suatu hal yang dilakukan seseorang dengan sengaja maupun tidak sengaja yang menimbulkan reaksi tertawa dari pendengarnya. Menurut Kuipers (2009), ada beberapa bahan untuk menjadikan suatu hal dapat dikatakan dengan sebutan humor. Semua bahan tidak harus masuk pada satu humor, namun dengan adanya satu bahan saja, suatu hal dapat dikatakan sebagai humor.

Pertama, pusat dari segala humor adalah keganjilan (incongruity). Humor selalu merupakan penjajaran elemen yang tidak cocok. Ketidakcocokan sering melibatkan pelanggaran norma-norma sosial, atau melanggar pola-pola sosial yang mapan. Penyimpangan dari tatanan norma ini sering dirasa salah, berbahaya, menjijikan, ataupun menjengkelkan. Tapi disebutkan oleh Mary Douglas dalam jurnal Kuipers (2009), dalam keadaan tertentu ketidaksesuaian tersebut justru membangkitkan respon yang positif. Mereka dapat dilihat sebagai suci, cantik, atau dalam hal ini, lucu.

Kedua, unsur yang tak kalah penting pada humor adalah ketidak-seriusan. Ketidak-seriusan menyiratkan bahwa humor "dibingkai" secara berbeda dari bentuk komunikasi yang serius. Misalnya, seseorang dapat mengatakan hal yang sebenarnya tidak benar dalam konteks lelucon, dan hal ini tidak akan dianggap sebagai kebohongan. Selain itu, orang bisa bersikap kasar, menyinggung, atau vulgar dengan cara yang tidak akan diizinkan dalam interaksi serius. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Informan 4 yang menganggap segala kata kasar yang keluar dari mulut Reza merupakan candaan dan bukan hal yang serius, meskipun terkadang Reza menyebutkan kata sensitif dan tabu.

“Makian yang aku maksud nih ketika, kamu marah sama orang nih kamu langsung ngatain dia dengan seenak ini ... tapi ketika dalam konteks bercanda, ya gak masalah.” (Informan 4, Mahasiswi S2)

Unsur ketiga dalam humor adalah kesenangan: kesamaan perspektif bahwa humor itu menyenangkan. Humor harusnya memicu reaksi ekspresi emosional yang berhubungan dengan kesenangan dan keramahan, seperti tertawa dan tersenyum. Tertawa adalah respon ideal yang paling diinginkan untuk humor, tetapi bukan satu-satunya kemungkinan. Namun, semua pertukaran humor yang sukses disertai dengan sensasi kegembiraan (Kuipers, 2009:222).

Pertama, pusat dari segala humor adalah keganjilan (*incongruity*). Humor selalu merupakan penjajaran elemen yang tidak cocok. Disebutkan oleh Mary Douglas dalam jurnal Kuipers (2009), dalam keadaan tertentu ketidaksesuaian justru membangkitkan respon yang positif.

Kedua, ketidak-seriusan. Hal ini menyiratkan bahwa humor “dibingkai” secara berbeda dari bentuk komunikasi yang serius. Seseorang bisa bersikap kasar, menyinggung, atau vulgar dengan cara yang tidak akan diizinkan dalam interaksi serius. Informan 4 menganggap segala kata kasar yang keluar dari mulut Reza merupakan candaan dan bukan hal yang serius, meskipun terkadang Reza menyebutkan kata sensitif dan tabu.

“Makian yang aku maksud nih ketika, kamu marah sama orang nih kamu langsung ngatain dia dengan seenak ini ... tapi ketika dalam konteks bercanda, ya gak masalah.” (Informan 4, Mahasiswi S2)

Unsur ketiga dalam humor adalah kesenangan: kesamaan perspektif bahwa humor itu menyenangkan. Humor harusnya memicu reaksi ekspresi emosional yang berhubungan dengan kesenangan dan keramahan, seperti tertawa dan tersenyum. Semua pertukaran humor yang sukses disertai dengan sensasi kegembiraan (Kuipers, 2009:222).

Hal ini diungkapkan oleh beberapa informan, bahwa mereka merasa senang

mendengar makian/umpatan Reza ‘Arap’ dalam video gaming-nya karena menganggap itu adalah hal yang lucu dan menghibur.

“... Aku suka aja ekspresi-ekspresi dia ketika bermain, kekesalan dia kalo misal dia kalah, itu menghibur gitu loh. Kayak ‘wah lucu juga ya’. Dari awal aku emang tipe orang yang suka aja sama tipe komedi dan kelucuan. Jadi yaudah ya ketawa aja meski omongannya gitu.” (Informan 1, Announcer)

Unsur kelima dalam humor adalah sesuatu yang salah/pelanggaran. Humor sering, namun tidak selalu, menyentuh unsur yang tabu dan topik sensitive. Unsur ini terlihat jelas ketika Reza kerap mengumpat dengan membawa jenis kelamin tertentu dan aktivitas seksual. Alih-alih dianggap lucu, kata-kata ini dianggap kelewatan oleh beberapa informan.

“Kalau menurut saya mungkin ini, setuju (berbicara kasar) tapi yang masih acceptable. Kayak anjing, goblok, tolol itu masih acceptable. Tapi kalo untuk jenis kelamin segala macam, fuck dalam bahasa Indonesia itu harus disensor sih.” (Informan 3, Mahasiswa).

Menurut Giselinde Kuipers (2009) humor, atau dalam hal ini candaan merupakan sesuatu yang sangat bergantung pada ikatan sosial seseorang. Tidak semua orang memiliki selera humor yang sama. Berbagi humor yang senada menandakan kesamaan, dan kesamaan menghasilkan kedekatan.

Kelima informan setuju bahwa kata kasar atau umpatan dengan unsur humor boleh dilontarkan kepada teman dengan syarat tertentu, seperti tahu tempat dan bukan kepada orangtua. Hal tersebut dapat menunjukkan seberapa dekat hubungan pertemanan mereka.

b. Katarsis

Istilah katarsis berasal dari kata Yunani “katharein”, yang berarti membersihkan. Tetapi juga dari istilah “kathares” yang berarti kemurnian, kebersihan. Katarsis didefinisikan sebagai sublimasi emosi, pembebasan gairah melalui seni. Namun dari sudut pandang kejiwaan, katarsis adalah efek terapi yang

diperoleh melalui pelepasan perasaan tertekan (Florea, 2013:351).

Ada kepercayaan yang menyebutkan bahwa bermain game kekerasan atau menonton TV/film kekerasan memungkinkan orang untuk "melampiaskan" kecenderungan agresif mereka dan menurunkan agresifitasnya setelah bermain/menonton suatu adegan kekerasan. Pandangan dikenal sebagai hipotesis agresi katarsis (Gentile, 2013:439)

Dalam hipotesis agresi katarsis disebutkan bahwa dengan melihat agresi orang lain, baik dalam kehidupan nyata, olahraga, atau melalui penggambaran media tentang aksi kekerasan, penonton akan memiliki dorongan agresifnya berkurang secara perwakilan dan dengan cara yang dapat diterima secara sosial. Penonton memiliki kepuasan tersendiri ketika melihat suatu kekerasan pada media tertentu.

Contohnya pada video Reza 'Arap' Oktovian, penonton dalam hal ini informan merasa puas ketika Reza memaki-maki suatu video yang tengah viral namun kontennya buruk. Informan merasa 'diwakilkan' kekesalannya oleh Reza melalui umpatan-umpatan yang dia lontarkan.

" ... kalau di video dia itu emang ngomongin sesuatu hal misalnya yang lagi viral tuh emang yang buruk, terus dia mengeluarkan kata seperti itu ya, menurutku wajar. Karena yang dia omongin di video itu dia mengeluarkan kata-kata kasar untuk sesuatu yang emang gak bener, menurutku itu fine. Dan sini juga seneng liatnya, wong itu pantas buat di maki. ... " (Informan 5, YouTuber)

Meski begitu, hipotesis agresi katarsis ini masih memiliki banyak cela. Melihat kekerasan dalam media atau memainkan video game yang mengandung kekerasan memang bisa memberikan hiburan jangka pendek. Namun, menggunakan media sebagai teknik 'pengalih perhatian' bukanlah hal yang sama dengan mengurangi kecenderungan seseorang untuk merespons secara agresif (hipotesis katarsis). Maka, "melepaskan" agresi dengan mengonsumsi kekerasan media tidak mengurangi peluang agresi nanti ketika diprovokasi (Gentile, 2013).

Pada hasil wawancara, memang para informan yang menonton video gaming Reza 'Arap' Oktovian dengan tujuan hiburan. Terkadang, mereka pun merasa 'diwakilkan' oleh Reza dalam mengumpat/mencaci *game* maupun hal-hal yang buruk. Tetapi, beberapa diantaranya tetap melakukan kekerasan verbal berupa umpatan ketika marah atau bahkan dalam keseharian mereka.

c. Umpatan

Dijelaskan pada subbab Pembahasan Analisis Konten, kekerasan verbal yang dilakukan oleh Reza 'Arap' Oktovian dalam videonya merupakan kata-kata makian. Dari tujuh kategori makian yang diungkapkan Wijana (2009), Reza 'Arap' menggunakan 5 kategori makian dengan kata yang berbeda-beda.

Dalam kategori yang merujuk pada keadaan yang kurang menyenangkan, Reza menggunakan kata bacot, bego, goblok, gila, dan dungu. Pada kategori hewan, dia kerap kali menyebut monyet, anjing, lalu anying dan anju (dimana merupakan fonologis dari anjing). Kemudian pada kategori benda buruk Reza menyebutkan kata tai. Reza juga menyebutkan beberapa kata yang termasuk dalam kategori profesi rendah, yaitu bajingan, dan bangsat.

Meski kata-kata tersebut termasuk kata makian yang dapat dikatakan offensive, tetapi sebagian besar informan tidak mempermasalahkan hal tersebut. Serta beranggapan bahwa kata makian yang disebutkan di atas masih dapat diterima dalam kehidupan sehari-hari mereka.

"... Aku mungkin lebih seneng, kalau aku ya, menurutku, kata-kata seperti kayak, let's say, 'tai' mungkin masih oke. Atau mungkin paling parah 'brengek'. Mungkin masih okelah, 'kampret' masih okelah masih enak didenger, 'bangsat' meskipun itu kasar ... " (Informan 1, Announcer)

Selain kategori-kategori yang disebutkan di atas, Reza juga menyebutkan beberapa kata makian yang membawa bagian tubuh serta aktivitas seksual seperti "mata lu", "ngentot", dan "kontol". Dalam penggunaan makian ini, banyak dari informan yang tidak setuju dan menganggap hal tersebut berlebihan. Bahkan

Informan 3 mengatakan bahwa hal itu bukanlah hal yang wajar untuk sebuah makian.

“Yang masih acceptable tuh misalnya ‘anjing’, tapi yang udah pantes disensor tuh kalau udah jenis kelamin. Itutuh udah nggak wajar.” (Informan 3, Mahasiswa)

Tetapi ada pula yang sama sekali tidak setuju dengan segala ucapan makian yang diucapkan Reza. Ia hanya menerima makian fonologis saja, atau ketika kata tersebut sudah diplesetkan dari kata aslinya sehingga tidak terlalu kasar.

“Kayak ‘anjing’, ‘bacot’, ‘bangsat’, dsb., itu menurutku its no.. tapi kalau yang disensor kayak ‘anjay’, ‘anjir’, apa lagi yang biasanya ngomongnya itu? Intinya kata-kata yang masih diplesetkan, masih aman.” (Informan 2, Translator)

Sementara Informan 4 merupakan satu-satunya informan yang tidak mempermasalahkan segala umpatan Reza ‘Arap’ Oktovian selama umpatan itu tidak ditujukan untuk merendahkan orang lain.

“Aku liat dia waktu collab sama Deddy Corbuzier, ketika dia ditanyain kenapa sih kamu ngomong kata-kata kasar, dan disitu dia ngasih klarifikasi. ‘Ya itu bukan dalam hal buruk, bukan aku memaki orang lain ketika aku menggunakan itu untuk memaki orang lain kalian boleh menghujatku tapi ketika itu kayak spontanitas kaget kurasa banyak orang yang kayak gitu juga.’ Dan mungkin bagiku juga kayak gitu” (Informan 4, Mahasiswi S2)

Kata umpatan semestinya dipandang sebagai sesuatu yang tabu, sehingga karenanya kita diharuskan menjauhi orang-orang yang senang mengumpat, karena menurut moral sosial mengumpat bukanlah hal yang baik. Meski begitu, seperti yang diutarakan Adams (2016), umpatan atau kata-kata kasar justru merupakan salah satu jembatan untuk mendekatkan seseorang.

Dalam kasus Reza ‘Arap’ Oktovian, kekerasan verbal dalam bentuk umpatan inilah

yang menyatukan ia dan para penontonnya (informan yang diwawancarai). Para informan merasa lebih dekat dengan Reza karena umpatan yang dilontarkan Reza seolah-olah menunjukkan bagaimana ‘Arap’ yang sebenarnya tanpa berpura-pura hanya karena dia merupakan seorang *public figure*.

d. Imitasi

Dalam Ivory dan kawan-kawan (2009) dijelaskan bahwa pada studi klasik tentang imitasi kekerasan media, seperti halnya agresi fisik, agresi verbal dapat dipelajari secara perwakilan melalui pengamatan agresi yang dilakukan oleh seseorang, termasuk yang diamati di media massa. Bahkan, agresi verbal mungkin lebih mudah ditiru daripada agresi fisik. Kekhawatiran lain adalah bahwa sering terpapar kata-kata umpatan dapat membuat orang lain merasa tidak enak hati, yang mengarah pada penerimaan umum yang lebih besar akan kata-kata kotor dan agresi verbal baik di media maupun di kehidupan nyata.

Terbukti dengan Informan 1 yang mengaku mulai terbiasa mendengar kekerasan verbal ketika SMP dan mulai mempraktekannya hingga sekarang.

“Jujur aku pribadi, karena aku ngalamin sendiri. Aku pribadi waktu SD itu tinggal di lingkungan yang bisa dibbilang cupu cupu semua. Dimana pas aku pindah ke SMP, yang itu 180 derajat beda dengan yang aku SD. Waktu aku SD, aku dengar kata kata kasar, dan aku sempet ngucapin sekali, tapi ngerasa kotor gitu loh. Ngerasa nggak banget. Tapi pas aku SMP, ketemu dengan orang yang hampir setiap saat berkata seperti itu, dan di dekatnya aku, dengan gampangnya itu bisa terucap sendiri. Tanpa merasa ini salah.” (Informan 1, Announcer).

Hal tersebut senada dengan teori yang diucapkan Griffiths dan Shuckford (1989), bahwa bersinggungan dengan kata makian secara terus menerus, entah dari media maupun lingkungan dapat menurunkan empati pada beberapa konteks.

Paparan kata-kata makian juga dapat menyebabkan desensitisasi, mengarahkan penonton untuk menggunakan dan menerima kata-kata kotor ke tingkat yang lebih tinggi

dalam wacana sehari-hari (Ivory, 2010:30). Lebih jauh, ditakutkan adalah ketika agresi verbal bahkan dapat menimbulkan aksi kekerasan fisik.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa banyak dari informan yang melakukan imitasi gaya bicara kasar Reza. Mereka mendapatkan kosakata baru/umpatan baru dari menonton video Reza. Mereka mulai memaki dan mengumpat dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun berdalih bahwa kegiatan itu hanya dilakukan ketika kaget, pada orang tertentu, atau pada situasi tertentu.

Desensitisasi Kekerasan

Desensitisasi adalah suatu usaha untuk mengurangi atau menghilangkan suatu kompleks emosi. Desensitisasi kekerasan adalah ketika seseorang menganggap kekerasan menjadi suatu hal yang biasa, dan dalam perilaku sehari-hari kekerasan menjadi suatu hal yang sah-sah saja dilakukan.

Menurut beberapa penyelidikan, hal ini dapat terjadi karena orang-orang yang menyaksikan sebuah perkelahian atau pembunuhan dapat membuat orang-orang tersebut menjadi semakin terbiasa dengan kekerasan (Berkowitz, 1993). Tidak perlu menyaksikan secara langsung, karena melihat kekerasan melalui media juga memiliki efek yang sama besar.

Griffiths dan Shuckford (1989) menemukan bahwa paparan terhadap kekerasan dan atau kata-kata kotor, baik melalui media atau dalam kehidupan sehari-hari, mengarah pada tumpulnya respons emosional. Teori tersebut di atas sejalan dengan temuan peneliti pada hasil wawancara informan. Bahwa para informan merasa kekerasan verbal yang dilakukan oleh Reza 'Arap' merupakan suatu hal yang biasa. Bahkan sebagian dari mereka terbiasa melakukan kekerasan verbal dan tidak merasa salah.

"... Kalau memang kamu (adiknya) mau seperti itu (menggunakan kekerasan verbal/mengumpat) sama temenmu, its okay. Karena semua orang pasti seperti itu." (Informan 1, Announcer).

Sebuah kalimat dari Informan 1 menegaskan bahwa dia telah mengalami desensitisasi kekerasan verbal. Ia menggagap semua orang melakukan kekerasan verbal ('karena semua orang pasti seperti itu') dan mengizinkan adiknya menggunakan kekerasan verbal kepada teman-temannya dengan syarat tertentu.

Sementara Informan 3 menjelaskan, bahwa umpatan kasar yang dilontarkan oleh Reza 'Arap' merupakan sesuatu yang lucu. Ketika seseorang berumur 17 tahun keatas, seharusnya sudah tahu bahwa yang diucapkan Reza dalam videonya bukanlah sesuatu yang buruk namun hanya hiburan.

Hasil wawancara membenarkan kekhawatiran sosiolog yang mengatakan bahwa, dengan paparan media yang keras, kasar, dan berbau seksual — termasuk kata-kata kotor, yang dianggap sebagai bentuk agresi verbal — dapat menurunkan kepekaan pemirsa media (Griffiths & Shuckford, 1989). Informan 3 mengaku dia sering menjumpai kata-kata kasar pada media maupun kehidupan sosial, sehingga menganggap hal tersebut bukanlah masalah besar selama bukan ditujukan untuk merendahkan orang lain.

Bahkan saking terbiasanya penonton dengan konten kekerasan verbal, umpatan-umpatan yang dilontarkan Reza 'Arap' dianggap menjadi sebuah ciri khas dan kelucuan. Hal ini dapat terjadi karena menurut Jay dalam Cressman (2009), setiap kata yang diulang akan menyebabkan desensitisasi. Pada awalnya, penonton tau dan paham Reza melakukan kekerasan verbal, yang seharusnya tidak dimasukkan dalam video. Namun karena Reza terus-terusan mengumpat dalam videonya, dan penonton tidak berhenti mendengarkan/menonton, maka penontonpun mengalami 'pemakluman' atau 'penormalan' terhadap kekerasan verbal yang dilakukan Reza.

"... Kaya saya tau itu buruk yang dia bilang, tapi buat saya dia bukan melakukan hal yang buruk karena yang dia lakukan tuh cuman hiburan. Dan itu ciri khas yang bikin membedakan Arap sama yang lain." (Informan 4, Mahasiswa)

Sebenarnya yang ditakutkan dari efek desensitisasi ini adalah jika terjadi desensitisasi dari kata-kata kotor, yang nantinya mengarah pada perilaku antisosial. Sebagai contoh, Infante, Riddle, Horvath, dan Tumlin dalam Cressman (2006) mengaitkan agresivitas verbal dengan perilaku agresif — bahkan destruktif. Meskipun dalam penelitian ini, sejauh yang peneliti ketahui, sebagian informan hanya melakukan agresivitas verbal saja dan tidak berlanjut ke tingkat agresivitas fisik.

Posisi Audiens

Hall membagi kelompok khalayak berdasarkan posisinya dalam memaknai isi teks media. Yaitu posisi pembacaan dominan (*dominant-hegemonic position*) Hall (2005) menjelaskan bahwa pembacaan dominan adalah situasi ketika teks dari suatu media diterima secara utuh oleh khalayak.

Kedua, pembacaan yang dinegosiasikan (*negotiated code/position*). Pada posisi ini, khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu.

Ketiga, pembacaan oposisi (*oppositional code/position*). Posisi oposisi terjadi ketika khalayak memiliki pemikiran yang kritis dalam membaca teks media. Khalayak dalam posisi ini biasanya akan mengganti atau mengubah pesan yang disampaikan media dengan kode alternatif.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti akan menggolongkan posisi audiens terhadap 4 (empat) topik pembahasan resepsi di atas (kekerasan verbal sebagai candaan, umpatan, katarsis, dan imitasi).

a. Candaan

Seluruh informan berada dalam posisi dominan. Mereka menganggap bentuk kekerasan verbal dalam video gaming Reza Oktovian merupakan candaan yang membuat video gaming tersebut menjadi lucu dan menghibur.

b. Katarsis

Pada bagian katarsis, tiga dari lima informan mengaku merasa puas ketika Reza mengumpat pada suatu game atau orang lain (yang tingkahnya buruk di media sosial menurut mereka) yaitu Informan 1, 4 dan 5. Sementara Informan 2 dan Informan 3 berada pada posisi

negosiasi. Tidak ada yang berada dalam posisi oposisi pada bagian ini.

c. Umpatan

Tiga dari lima informan berada dalam posisi negosiasi (lihat Tabel 4.7). Meski para informan kompak mengatakan kekerasan verbal dalam video gaming Reza 'Arap' merupakan umpatan, tetapi sebagian besar beranggapan ada beberapa umpatan yang tidak seharusnya masuk dalam video gaming Reza. Informan 1, 3 dan 5 berada posisi negosiasi. Hanya Informan 4 yang setuju seluruh umpatan masuk dalam video tersebut. Sementara Informan 2 memilih posisi oposisi alias sama sekali tidak setuju dengan umpatan Reza.

d. Imitasi

Pada bagian imitasi, meski secara teori semakin sering seseorang terpapar kekerasan verbal orang tersebut cenderung mengulangi apa yang dia dengar. Tetapi pada hal ini, ada beberapa informan yang sama sekali tidak mengucapkan kata umpatan seperti yang Reza lakukan, yang berarti tidak ada informan yang berada dalam posisi dominan. Adapula yang menirukan beberapa kata, dan menolak menirukan kata umpatan lainnya atau bisa dikatakan mereka dalam posisi negosiasi.

Dalam posisi negosiasi adalah Informan 1, Informan 3 dan Informan 5. Sementara Informan 2 dan 4 sama sekali tidak melakukan imitasi terhadap kekerasan verbal Reza 'Arap' atau berada pada posisi oposisi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kekerasan verbal yang dilakukan oleh Reza Arap dalam video gaming-nya meliputi ucapan atau ungkapan yang mengacu pada sesuatu yang vulgar, tabu, menghina, menyerang sesuatu atau seseorang menurut masyarakat. Dengan total 629 makian (dalam bahasa Indonesia maupun Inggris) dari 15 video gaming.

Para informan telah mengalami desensitisasi kekerasan verbal, dimana mereka sering terpapar kekerasan verbal sehingga berimbas pada ketumpuhan empati pada umpatan dalam video. Mereka melihat kekerasan verbal

pada video Reza 'Arap' bukanlah kekerasan lagi, melainkan hiburan semata.

Kekerasan verbal yang ada pada video gaming Reza 'Arap' Oktovian berbentuk kata makian. Pada bentuk kata makian ini, 1 (satu) dari lima informan berada pada posisi dominan, 3 (tiga) pada posisi negosiasi – merasa beberapa makian tidak seharusnya masuk dalam video yang bisa ditonton oleh publik, dan 1 (satu) informan berada pada posisi oposisi, menganggap makian bukanlah hal yang boleh dimasukkan dalam video gaming Reza.

Lima dari lima informan setuju (berada pada posisi dominan) bahwa makian dalam video Reza adalah suatu bentuk candaan yang seharusnya tidak ditanggapi serius.

Tiga dari lima informan mengaku merasa puas ketika Reza mengumpat pada suatu game atau orang lain. Sementara 2 informan lain berada pada posisi negosiasi. Tidak ada yang berada dalam posisi oposisi pada bagian katarsis.

Perihal imitasi atau peniruan gaya makian Reza, tidak ada satupun informan yang berada pada posisi dominan. Tiga informan berada pada posisi negosiasi, dimana beberapa makian ditiru dan makian lain yang dianggap berlebihan ditinggalkan. Dua dari lima informan sama sekali tidak menirukan makian Reza dalam video gaming-nya pada kehidupan sehari-hari.

Saran

Bagi khalayak atau penikmat media baru, diharapkan mampu secara bijak dalam memaknai pesan pada video yang beredar di YouTube. Khalayak juga diharapkan selektif dalam mengikuti seorang YouTuber atau menonton konten di YouTube. Karena media yang kita konsumsi memiliki pengaruh yang besar terhadap cara pandang kita terhadap sesuatu, sadar ataupun tidak. Bagi YouTuber atau calon YouTuber diharapkan lebih selektif dalam mengisi channel YouTube-nya, karena video yang nantinya diunggah dapat ditonton oleh semua kalangan. Tanpa disadari, konten kreator memiliki kekuatan yang besar untuk menggiring opini penggemarnya terhadap hal tertentu. Sehingga mereka harus bijak pula dalam mengisi kanal YouTubenya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

- Adams, Michael. (2016). *In Praise of Profanity*. New York: Oxford University Press.
- Baker, Elizabeth A, Katherine M. Klipfel, dan Manfred H. M. van Dulmen. (2016). *Self-Control and Emotional and Verbal Aggression in Dating Relationships: A Dyadic Understanding*. Sage: Journal of Interpersonal Violence 1–21.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its Causes, Consequences, and Control*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Burgess, Jean, and Joshua Green. (2009). *Youtube: Online Video and Participatory Culture*. UK: Polity Press.
- Burton, Graeme. (2012). *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra
- Bushman Brad J., PhD; L. Rowell Huesmann, PhD. (2006). *Short-term and Long-term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults*. Arch Pediatr Adolesc Med., 160 348-352.
- Coyne, Sarah M., M. Callister, L. A. Stockdale, D. A. Nelson, & B. M. Wells. (2012). "A Helluva Read": *Profanity in Adolescent Literature*. Mass Communication & Society 15, 360–383.
- Fiske, John. (1990). *Introduction to Communication Studies*. New York: Routledge.
- Florea, Maria. (2013). *Media Violence and the Cathartic Effect*. Procedia - Social and Behavioral Sciences 92, 349 – 353.
- Geiger, Brenda. (2006). *Will Words Ever Harm Me? Escalation From Verbal to Physical Abuse in Sixth-Grade Classrooms*. Journal of Interpersonal Violence Vol. 21 No. 3, March, 337-357.

- Gentile, Douglas A. (2013). *Catharsis and Media Violence: A Conceptual Analysis*. Societies 2013, 3, 491–510.
- Griffiths, M. D., & G. L. Shuckford. (1989). *Desensitization to Television Violence: A New Model*. New Ideas in Psychology, 7 (1), 85-89.
- Hall, Stuart. (2005). *Encoding/Decoding (dalam Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies 1972-1979*. Dorothy Hobson, Andrew Lowe dan Paul Willis [ed]). London: Routledge.
- Hughes, Geoffrey. (2006). *The Encyclopedia of Swearing: the social history of oaths, profanity, foul language, and ethnic slurs in the English-speaking world*. New York: M.E.Sharpe.
- Ida, Rachmah. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Ivory, James D., N. Martins, D. Williams, M. Consalvo. (2009). *Rapid Communication: Good Clean Fun? A Content Analysis of Profanity in Video Games and Its Prevalence across Game Systems and Ratings*. Mary Ann Liebert, Inc: Cyberpsychology & Behavior Vol. 12, Number X.
- Krippendorff, Klaus. (2004). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology 2nd Edition*. California: Sage Publications, Inc.
- Kriyantono, Rachmat. (2012). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Cetakan ke-6*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kuipers, Giseline. (2009). *Humor Styles and Symbolic Boundaries*. Journal of Literary Theory 3:2, 219 – 240.
- Liebsch, Burkhard. (2013). *What Does (Not) Count as Violence: On the State of Recent Debates About the Inner Connection Between Language and Violence*. Special Issue Article, Hum Stud, 2013, 36:7–24.
- Lievrouw, Leah & Livingstone, Sonia. (2006). *Handbook of the New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*. London: Sage Publications Ltd.
- McLuhan, Marshall. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press.
- McQuail, Denis. (2009). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mulyana, Deddy. (2008). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Potter, James W. (2008). *Media Literacy 4th Edition*. USA: Sage Publication.
- Rakhmat, J. (1984). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya CV
- Storey, John. (2008). *Cultural Studies dan Kajian Pop: Pengantar Komprehensif Teori dan Metode*. Yogyakarta: Jalasutra
- Wijana, I Dewa Putu. (2004). *Makian Dalam Bahasa Indonesia: Studi tentang Bentuk dan Referensinya*. Jurnal Humaniora vol 16, No 3, 242-251.
- Kamus**
Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima. (2016). Jakarta: Pusat Bahasa
- Oxford English Dictionary. (2018). Oxford University
<https://en.oxforddictionaries.com/> (diakses pada 5 Januari 2019)
- Skripsi, Tesis, dan Disertasi**
Ivory, Adrienne Holz. (2010). *The Effects of Profanity in Violent Video Game Content on Players' Hostile Expectations, Accessibility of Aggressive Thoughts, Aggressive Feelings, and Other Responses*.

Human Development major in Virginia
Polytechnic Institute and State University.

Online

<https://socialblade.com/youtube/user/rapwestwood>
(diakses 1 Maret 2018)

<https://youtube.com/user/rapwestwood>. (diakses
6 Agustus 2018)



LEMBAR PENGESAHAN JURNAL

Judul : Encoding-Decoding Khalayak Tentang Kekerasan Verbal Dalam Video Gaming Reza 'Arap' Oktovian (Studi Analisis Audiens Stuart Hall)

Nama : Nadya Zulfa Afifah

NIM : 14419144013

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Yogyakarta, 25 Februari 2019

Reviewer,

Dosen Pembimbing

Setiawan

Herlina

Benni Setiawan, S.H.I., M.S.I
NIP. 19830329 201504 1 001

Dyna Herlina Suwanto, M.Sc
NIP. 19810421 200501 2 001

Rekomendasi Pembimbing (mohon lingkari salah satu)

- ① Dikirim ke Journal Student
2. Dikirim ke Journal Informasi
3. Dikirim ke Journal lain