

**REPRESENTASI KEKERASAN VERBAL DI *CHANNEL* YOUTUBE
WINDAH BASUDARA EPISODE “AKU HARUS DAPAT 3 PIALA DI
GAME YANG MIRIP STUMBLE GUYS INI! FALL GUYS” DALAM
PERSPEKTIF KOMUNIKASI ISLAM**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Strata I

Oleh :

Naufal Irsyadillah Muzakki

20102010035

Pembimbing :

Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M.Si

NIP. 19640923 199203 2 001

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2025



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-159/Un.02/DD/PP.00.9/01/2025

Tugas Akhir dengan judul : REPRESENTASI KEKERASAN VERBAL DI *CIANNEL* YOUTUBE WINDAH BASUDARA EPISODE "AKU HARUS DAPAT 3 PIALA DI GAME YANG MIRIP STUMBLE GUYS INI! FALL GUYS" DALAM PERSPEKTIF KOMUNIKASI ISLAM

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NAUFAL IRSYADILLAH MUZAKKI
Nomor Induk Mahasiswa : 20102010035
Telah diujikan pada : Senin, 06 Januari 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M.Si
SIGNED

Valid ID: 6794ef8258832



Penguji I

Dr. Mohammad Zamroni, S.Sos.I., M.Si
SIGNED

Valid ID: 679339486b370



Penguji II

Dian Eka Permanasari, S.Ds., M.A.
SIGNED

Valid ID: 6794984d04228



Yogyakarta, 06 Januari 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.A.I.S.
SIGNED

Valid ID: 679b05acc139f



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Naufal Irsyadillah Muzakki
NIM : 20102010035
Judul Skripsi : REPRESENTASI KEKERASAN VERBAL DI *CHANNEL* YOUTUBE
WINDAH BASUDARA EPISODE "AKU HARUS DAPAT 3 PIALA DI GAME YANG
MIRIP STUMBLE GUYS INI! FALL GUYS" DALAM PERSPEKTIF KOMUNIKASI
ISLAM

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah Jurusan/Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang sosial.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 28 Januari 2025

Pembimbing,

Mengetahui
Ketua Prodi,

Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M. Si
NIP 19640923 199203 2 001

Saptoni M.A
NIP 9730221 199903 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naufal Irsyadillah Muzakki
NIM : 20102010035
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: REPRESENTASI KEKERASAN VERBAL DI *CHANNEL* YOUTUBE WINDAH BASUDARA EPISODE "AKU HARUS DAPAT 3 PIALA DI GAME YANG MIRIP STUMBLE GUYS INI! FALL GUYS" DALAM PERSPEKTIF KOMUNIKASI ISLAM adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 28 Januari 2025

Yang menyatakan,



Naufal Irsyadillah Muzakki
NIM 20102010035

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan hormat,

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Tidak lupa, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Ayah Alm. Sugiono dan Ibu Annis Muntholiah yang telah memberikan dukungan, semangat, serta doa kepada penulis.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Live in the present day! Hiduplah di masa sekarang. Jangan terlalu khawatirkan yang ada di masa depan. Jangan terlalu mengingat-ingat apa yang sudah terjadi di masa lalu. Hiduplah di saat ini”

– Windah Basudara

Hanya pengecut dan orang yang memiliki iri hati yang menggunakan kekuatannya untuk menyakiti orang lain. Lawan bullying!

– Windah Basudara



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Pertama-tama, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Representasi Kekerasan Verbal Di Channel Youtube Windah Basudara Episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” Dalam Perspektif Komunikasi Islam”**. Kedua, shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Besar kita, suri tauladan kita, Nabi Muhammad SAW, yang dimana menuntun kita, umat islam dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang-benderang. Semoga kita mendapatkan syafaatnya di hari akhir nanti.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak orang yang terlibat dalam penulisan skripsi ini. Banyak orang yang ada di dalam penulisan penelitian skripsi ini. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak. Tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini mungkin saja tidak akan selesai. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024-2028, Prof. Noorhadi Hasan, S.Ag., M.A, M.Phil., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.A.I.S.
3. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Saptoni, M.A.
4. Dosen Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan awal skripsi, Dr. Mohammad Zamroni, S.Sos.I., M.Si.
5. Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mendedikasikan waktu, tenaga, dukungan serta nasehat dalam penelitian skripsi ini, yang mengetahui jatuh bangunnya usaha penulis dalam membuat skripsi ini, Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M.Si.

6. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan kepada penulis.
7. Kepada kedua orang tua saya yang tercinta, Ayah Alm. Sugiono, S.Pd, dan Ibu Annis Muntholiah, S.Pd yang telah memberikan doa, dukungan, semangat dan nasihat yang tiada henti. Orang tua yang memberikan penuh rasa kasih sayang kepada anaknya. Terimakasih atas ikhtiar dan usahanya dalam mendidik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua adik saya yang menjadi teman canda gurau ketika di rumah, Nabila Shalaisya Muna dan Fakhri Roofid Aqila, yang selalu dapat membuat penulis menjadi kakak yang harus dicontoh oleh adik-adiknya. Walau banyak contoh yang saya lakukan sebagai kakak jauh dari kata 'baik' namun saya berusaha melakukan yang terbaik di hadapan mereka. Terima kasih doa dan usaha baik kalian.
9. Kakak tingkat, adik tingkat dan teman seperjuangan di Sunan Kalijaga TV (SUKA TV), yang jadi rumah kedua bagi saya ketika proses perkuliahan. Anniversary SUKA TV, Workshop, *Promnite*, Comic Update, acara dan program lainnya, terima kasih telah menemani pendewasaan saya dalam berproses. Terima kasih atas perjalanan dan proses 3 tahun yang panjang, suka duka dilewati bersama. Pengalaman berharga menjadi salah satu keluarga dalam generasi SUKA TV.
10. Teman-teman Dakara Production yang telah kebersamai dalam proses pembuatan tugas praktikum film pendek. Rofi, Andin, Zum, Nurma, Arman, Arief, Laila, terima kasih telah berbagi pengalaman dan memori baik yang akan dikenang ke depannya.
11. Teman-teman Komunikasi Penyiaran Islam 2020, terima kasih atas pengalaman dan kebersamaan baik dari daring maupun luring. Maaf juga semisal memang selama ini saya jarang berkenalan atau berinteraksi baik dengan kalian.
12. Teman-teman curhat dan tempat berbincang saya di aplikasi Discord. Jeki, Vito, Tara, Tirta, serta teman-teman SD yang akhir-akhir ini sering menemani

saya mengobrol, Kemal, Ardan, Adit, dan Tyo. Terima kasih karena motivasi dan percakapan kalian saya tetap mau melanjutkan skripsi ini hingga selesai.

13. Kepada salah seorang yang menjadi tempat curhat saya, menjadi tempat bertukar cerita dan keluh kesah selama proses skripsi berjalan, Jihan Nisrina Kusuma. Terima kasih atas kesabaran, waktu dan usaha yang diberikan kepada saya untuk selalu menemani dalam proses mengerjakan skripsi.
14. Tidak lupa, saya berterimakasih kepada diri saya sendiri, Naufal Irsyadillah Muzakki, karena mau dan memiliki keinginan yang tinggi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan baik dari segi isi maupun penyajian data. Maka dari itu, penulis sangat membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar harapannya ke depan dapat disempurkan lagi dari segi isi maupun penyajiannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi salah satu penelitian yang bermanfaat dalam penelitian-penelitian yang akan datang, terkhusus dalam bidang Komunikasi Penyiaran Islam.

Yogyakarta, 12 Desember 2024

Penulis

Naufal Irsyadillah Muzakki

20102010035

ABSTRAK

Naufal Irsyadillah Muzakki, 20102010035, *Representasi Kekerasan Verbal Dalam Channel Youtube Windah Basudara Episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” Dalam Perspektif Komunikasi Islam. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2024.*

Perkembangan teknologi adalah awal mula masifnya kejadian kekerasan verbal di masyarakat. Kreator konten di berbagai media sosial (khususnya YouTube) memiliki andil dalam lumrahnya kekerasan verbal di masyarakat. Masyarakat Indonesia yang mayoritas Islam, melarang umatnya untuk berbicara kasar dan kotor. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk representasi kekerasan verbal dalam *channel* YouTube Windah Basudara episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” dan mengetahui perspektif islam dalam menyikapi kekerasan verbal.

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori Representasi menurut Stuart Hall dan metode analisis semiotika Ferdinand de Saussure meliputi *Syntagmatic dan Paradigmatic* dan *Signifier dan Signified* sebagai analisis terhadap representasi kekerasan verbal dan bagaimana perspektif komunikasi islam dalam memandang kekerasan verbal di *channel* Windah Basudara. Teknik pengumpulan data dalam kajian ini adalah observasi, dokumentasi, dan transkrip.

Hasil penelitian video *livestreaming* Windah Basudara adalah representasi kekerasan verbal cenderung disampaikan oleh Windah Basudara ketika marah dan lelah. Hal ini dapat disebabkan karena Windah Basudara mengungkapkan kata tersebut tidak dapat tersusun secara teratur atau tidak menempatkan unsur kata atau makna kata tersebut secara tepat, hanya terlihat nampak katanya, namun tidak memiliki makna yang jelas dalam susunan kalimatnya. Representasi kekerasan verbal yang ada dalam video *livestreaming* tersebut, jauh dari etika komunikasi

dalam perspektif islam. Kekerasan verbal merupakan larangan dalam agama Islam dan termasuk akhlakul mazmumah.

Kata Kunci: Representasi Kekerasan Verbal, Perspektif Komunikasi Islam, Ferdinand de Saussure, Channel YouTube Windah Basudara



ABSTRACT

Naufal Irsyadillah Muzakki, 20102010035, “Representation of Verbal Violence in Windah Basudara's Youtube Channel Episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” in the perspective of Islamic Communication. Islamic Communication and Broadcasting Study Program. Faculty of Da'wah and Communication. Sunan Kalijaga State Islamic University, 2024.

The development of technology is the beginning of a massive incidence of verbal violence in society. Content creators on various social media (especially YouTube) have a role in the prevalence of verbal violence in society. Indonesian society, which is majority Muslim, prohibits its people from speaking rudely and dirty. The purpose of this research is to find out the form of representation of verbal violence in the YouTube channel of Windah Basudara episode "Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys" and know the Islamic perspective in responding to verbal violence.

This research uses a type of qualitative research method using the theory of Representation according to Stuart Hall and Ferdinand de Saussure's semiotic analysis method including Syntagmatic and Paradigmatic and Signifier and Signified as an analysis of the representation of verbal violence and how the Islamic communication perspective views verbal violence on the Windah Basudara channel. The data collection techniques in this study are observation, documentation, and transcripts.

Translated with DeepL.com (free version) The results of Windah Basudara's live-streaming video research are representations of verbal violence that tend to be conveyed by Windah Basudara when angry and tired. This can be because Windah Basudara revealed that the word could not be arranged in an orderly manner or did not place the word elements or the meaning of the word correctly, only the word was visible, but did not have a clear meaning in the sentence structure. The representation of verbal violence in the live-streaming video is far from

communication ethics from an Islamic perspective. Verbal violence is a prohibition in Islam and includes the morals of the mazmumah.

Keywords: Representation of Verbal Violence, Perspective of Islamic Communication, Ferdinand de Saussure, YouTube Channel Windah Basudara



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah.....	16
C.Tujuan Penelitian.....	16
D.Manfaat Penelitian	17
1. Manfaat Teoretis	17
2. Manfaat Praktis.....	17
E.Kajian Pustaka.....	17
F. Kerangka Teori.....	20
1. Teori Representasi	20

2. Kekerasan Verbal.....	22
3. Media Sosial (YouTube).....	24
4. Semiotika Ferdinand de Saussure.....	27
5. Komunikasi Dalam Perspektif Islam.....	31
G. Metode Penelitian.....	38
1. Paradigma Penelitian	38
2. Bentuk dan Strategi Penelitian	39
3. Subjek & Objek Penelitian	40
4. Fokus Penelitian	41
5. Jenis dan Sumber Data	41
6. Teknik Pengumpulan Data	42
7. Teknik Analisis Data.....	42
H. Sistematika Pembahasan	45
BAB II GAMBARAN CHANNEL YOUTUBE WINDAH BASUDARA	47
A. Profil <i>Channel</i> YouTube Windah Basudara	47
B. Profil Windah Basudara	49
C. Sinopsis Episode “Aku Harus Dapat 3 Piala di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys”	51
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	54
A. Transkrip Video Episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys! Fall Guys”	55
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian	80
1. Representasi Kekerasan Verbal Pada Video YouTube Windah Basudara Dengan Teori <i>Syntagmatic</i> dan <i>Paradigmatic</i>	82

2. Representasi Kekerasan Verbal Pada Video YouTube Windah Basudara Dengan Teori <i>Signifier</i> dan <i>Signified</i>	101
3. Kekerasan Verbal Dalam Perspektif Komunikasi Islam	114
BAB IV PENUTUP	118
A.Kesimpulan	118
B.Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh kasus kekerasan verbal yang dilakukan oleh aparat kepolisian terhadap mahasiswi kedokteran PTN di Surabaya	5
Gambar 1.2 Contoh kekerasan verbal yang terjadi pada siswa SD di Sumatra Barat	8
Gambar 2.1 YouTube Channel Windah Basudara	47
Gambar 2.2 Foto Brando alias "Windah Basudara"	49
Gambar 2.3 Video Livestreaming di YouTube Windah Basudara	51
Gambar 3.1 Windah mengancam penonton dengan mengacungkan jari dan menyebut nama penonton	102
Gambar 3.2 Windah memfitnah penonton.....	105
Gambar 3.3 Windah memprovokasi salah satu kelompok viewers-nya	109
Gambar 3.4 Screenshot livechat dalam livestreaming Windah Basudara	111

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Windah mengancam penonton dengan mengacungkan jari dan menyebut nama penonton	101
Tabel 3.2 Windah memfitnah penonton.....	105
Tabel 3.3 Windah memprovokasi salah satu kelompok viewers-nya.....	109



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara bahasa Latin, kekerasan yaitu *violentia* yang berarti kebengisan, keganasan, aniaya, dan kegarangan.¹ Menurut *World Health Organization*, kekerasan adalah penggunaan kekuatan fisik dan kekuasaan, ancaman, atau tindakan terhadap diri sendiri, perorangan atau sekelompok orang atau masyarakat yang mengakibatkan atau kemungkinan besar mengakibatkan memar/trauma, kematian, kerugian psikologis, kelainan perkembangan². Pada dasarnya kekerasan diartikan sebagai perilaku dengan sengaja maupun tidak sengaja (verbal maupun non-verbal) yang ditujukan untuk mencederai atau menyakiti orang lain, baik berupa fisik, mental, sosial, maupun ekonomi yang melanggar hak asasi manusia, bertentangan dengan nilai-nilai dan norma masyarakat sehingga berdampak trauma bagi korbannya.

Kekerasan adalah sebuah tindakan yang memang sengaja dilakukan oleh individu atau kelompok yang memiliki tujuan menindas yang lemah agar terus mendapatkan penderitaan.³ Seseorang atau kelompok yang melakukan kekerasan, biasanya tidak berani menindas yang lebih besar atau yang memiliki dampak besar, sehingga yang selalu menjadi korban kekerasan biasanya antara fisiknya yang kecil atau memang tidak memiliki

¹ Umam, “*Pengertian Kekerasan : Jenis, Ciri, Penyebab, dan Contoh*”, Gramedia Blog, https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-kekerasan/#Pengertian_Kekerasan, diakses 18 Juli 2024 pukul 20.30.

² World Health Organization, “*Youth Violence*”, Who.int, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>, diakses 22 Januari 2025 pukul 10.45.

³ Lida Nur Kholifah, “*Penerapan Sila Kedua Tentang Kesehatan Mental Kasus Kekerasan Anak*”, (Kediri: Universitas Strada Indonesia, 2019), hlm. 1.

dampak yang besar di lingkungannya.⁴ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kekerasan adalah perbuatan seseorang atau kelompok yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain.⁵ Tindak kekerasan pada suatu lingkungan memiliki dampak yang besar. Jika dalam lingkungan seseorang sering melakukan kekerasan maka seseorang itu akan mengalami kekerasan atau bahkan menjadi pelaku kekerasan yang ada pada lingkungan.

Jenis Kekerasan dapat dibagi menjadi dua yaitu, kekerasan fisik dan kekerasan non-fisik.⁶ Kekerasan fisik artinya jenis kekerasan yang kasat mata atau terlihat. Contoh dari kekerasan fisik yaitu memukul, meludahi, menjegal, memalak, melempar dengan barang, dan lain sebagainya. Kekerasan non-fisik yaitu jenis kekerasan yang tidak kasat mata. Kekerasan non-fisik ini perilakunya tidak terlihat namun memiliki dampak yang besar juga salah satunya yaitu trauma. Dengan adanya perkembangan zaman, kekerasan non-fisik ini dapat dijumpai dalam media-media sekarang seperti Facebook, WhatsApp, Twitter, dan YouTube.

Kekerasan non-fisik ini dibagi menjadi dua macam, yaitu kekerasan verbal dan kekerasan psikologis/psikis.⁷ Kekerasan verbal menurut Baryadi dalam buku “Bahasa, Kekuasaan, dan Kekerasan” adalah kekerasan yang menggunakan bahasa, yaitu menggunakan kata-kata, kalimat dan unsur-

⁴ Umam, “*Pengertian Kekerasan : Jenis, Ciri, Penyebab, dan Contoh*”, Gramedia Blog, https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-kekerasan/#Pengertian_Kekerasan, diakses 22 Januari 2025 pukul 11.00.

⁵ KBBI Daring, “*kekerasan*”, KBBI VI Daring, <https://kbbi.web.id/keras>, diakses 22 Januari 2025 pukul 11.15.

⁶ Super Admin, “*Memahami Bentuk-Bentuk Kekerasan Fisik, Psikis, dan Perundungan di Lingkungan Sekolah*”, kemendikbud.go.id, <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/ragam-informasi/article/memahami-bentuk-bentuk-kekerasan-fisik-psikis-dan-perundungan-di-lingkungan-sekolah>, diakses 22 Januari 2025, pukul 11.24.

⁷ Praptomo Baryadi, “*Bahasa, Kekuasaan, dan Kekerasan*”, ed. revisi, cet. 1 (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2012), hlm. 35.

unsur bahasa lainnya. Bentuk kekerasan verbal menurut I. Praptomo Baryadi, terwujud dalam tindak tutur seperti memaki, membentak, mengancam, menghujat, mengejek, melecehkan, menjelek-jelekan, mengusir, memfitnah, menyudutkan, mendis-kriminasikan, mengintimidasi, menakut-nakuti, memaksa, menghasut, membuat orang lain malu, menghina, berkata kasar, mengumpat dan lain sebagainya.⁸ Sedangkan kekerasan psikologis/psikis adalah kekerasan yang dilakukan lewat bahasa tubuh, contohnya memandang sinis, memandang penuh ancaman, mempermalukan, mendiamkan, mengucilkan, mencibir & memelototi.⁹ Menurut Sutikno, melontarkan kata-kata kasar yang menyinggung perasaan seseorang tanpa menyentuh fisiknya adalah kekerasan verbal. Contohnya seperti kata-kata yang memfitnah, mengancam, menakutkan, memaki atau menghina dan membesar-besarkan kesalahan orang lain.¹⁰ Kekerasan verbal berakibat bagi sebagian orang. Akibat dari kekerasan verbal yang terlihat mulai dari kurangnya percaya diri, rendah diri, gangguan emosi atau mental, menjadi lebih agresif dari biasanya, trauma, dan yang paling parah yaitu bunuh diri. Korban dari kekerasan verbal biasanya harus ditangani oleh profesional.¹¹

Kekerasan Verbal menjadi sangat lazim dilakukan di zaman sekarang, khususnya di Indonesia. Kekerasan verbal ini terjadi biasanya kepada anak-anak dan perempuan. Pada tahun 2020, tercatat ada 49,2 juta

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁸ *Ibid*, hlm. 38.

⁹ *Ibid*, hlm. 38-39.

¹⁰ R.B Sutikno, "*The Power 4q For HR and Company Development*", (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010).

¹¹ Meidheana Marlia Ulfah & Widia Winata, "Pengaruh Verbal Abuse Terhadap Kepercayaan Diri Siswa", *Jurnal Instruksional*, Vol. 2 No. 2 (Jakarta, 2021), hlm. 124.

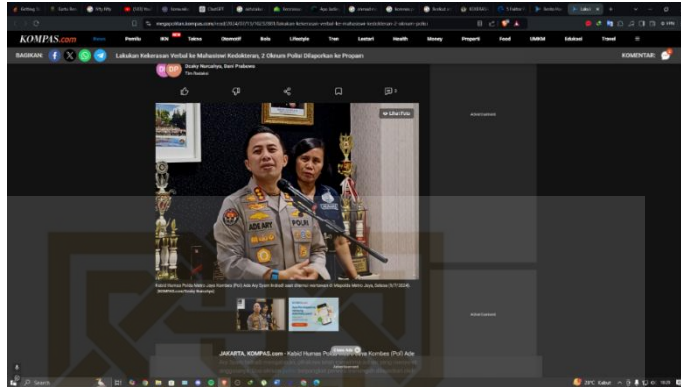
anak indonesia mengalami kekerasan verbal dari orang tua¹². Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, terdapat 27.313 kasus kekerasan, 5.916 korban laki-laki dan sisanya, 23.716 korban perempuan, angka ini sudah termasuk kekerasan verbal dan non-verbal yang terhitung dari tanggal 1 Januari 2024 sampai sekarang.¹³ Contoh kasus kekerasan verbal yang terjadi di lingkungan yaitu terjadi pada mahasiswi kedokteran di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) di Surabaya.¹⁴ Uniknya, kekerasan verbal ini dilakukan oleh aparat penegak hukum (polisi), diduga melakukan kekerasan verbal dengan mencaci maki dengan sebutan “lonte”. Melihat data di atas membuktikan bahwa kekerasan verbal dan non-verbal menjadi kekhawatiran masyarakat khususnya penduduk Indonesia. Kekerasan verbal dan non-verbal menjadi fokus dalam menyelesaikan permasalahan tentang kekerasan.

¹² Rifa Yusya Adilah, “49,2 Juta Anak Indonesia Alami Kekerasan Verbal dari Orangtua Selama Pandemi”, Liputan6.com, <https://www.liputan6.com/news/read/4310391/492-juta-anak-indonesia-alami-kekerasan-verbal-dari-orangtua-selama-pandemi?page=2>, diakses 21 Agustus 2024 pukul 10.36.

¹³ Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, “Data Kekerasan di Indonesia”, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>, diakses 22 Desember 2024 pukul 19.17.

¹⁴ Dzaky Nurcahyo dan Dani Prabowo, “Lakukan Kekerasan Verbal ke Mahasiswi Kedokteran, 2 Oknum Polisi Dilaporkan ke Propam”, Kompas.com, <https://megapolitan.kompas.com/read/2024/07/13/10232881/lakukan-kekerasan-verbal-ke-mahasiswi-kedokteran-2-oknum-polisi>, diakses pada 9 Mei 2024 pukul 17.40.

Gambar 1.1 Contoh kasus kekerasan verbal yang dilakukan oleh aparat kepolisian terhadap mahasiswa kedokteran PTN di Surabaya



Sumber: Kompas.com

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan. Di zaman sekarang, tidak dipungkiri manusia berhubungan dengan media sosial. Adanya media sosial dikarenakan teknologi yang begitu canggih. Menurut B.K. Lewis dalam karyanya yang berjudul *“Social Media and Strategic Communication Attitudes and Perceptions among College Students”*,¹⁵ bahwa media sosial merupakan suatu label yang merujuk pada teknologi digital yang berpotensi membuat semua manusia saling terhubung dan melakukan interaksi, produksi dan berbagi pesan.¹⁶ Media sosial adalah platform digital yang menyediakan segala aktivitas manusia. Mulai dari mengirim pesan kepada sesama, berbagi informasi, atau memberikan konten edukasi berupa tulisan, foto, maupun video. Media sosial. Media sosial menjadikan manusia menjadi lebih mudah dalam mengakses informasi. Pengaruh adanya media sosial menjadikan manusia

¹⁵ Bobbi Kay Lewis, *“Social Media and Strategic Communication: Attitudes and Perceptions Among College Students”*, Public Relations Journal, vol. 4, no.3 (America, 2010), hlm. 1.

¹⁶ Nandy, *“Pengertian Media Sosial, Sejarah, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Perkembangannya”*, Gramedia Blog, <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-media-sosial/>, diakses 22 Desember 2023 pukul 18.00.

sebagai makhluk yang hidup dengan budaya serba cepat dan instan. Tidak dipungkiri, media sosial adalah suatu kebutuhan penting yang hampir setiap manusia miliki.¹⁷

YouTube adalah platform yang memperlihatkan berbagai macam video yang diunggah oleh para kreator konten. Sebutan dari kreator konten YouTube adalah *youtuber*.¹⁸ Media sosial YouTube merupakan media yang banyak digemari oleh masyarakat. Menurut Data Reportal *GoodStats Data* di tahun 2023, YouTube ada pada peringkat kedua dengan memiliki lebih dari 2,5 miliar pengguna di dunia, di bawah Facebook yang menjadi peringkat pertama.¹⁹ Tidak hanya itu, YouTube juga memiliki kekurangan dan kelebihan, misalnya anak kecil dapat mengakses berbagai video yang mencerminkan citra negatif. Walaupun ada fitur *YouTube Kids* tapi tidak dipungkiri anak kecil dapat mengakses media sosial youtube. Ditambah lagi zaman yang semakin berkembang ini, membuat anak kecil terbiasa hidup bersama media sosial, salah satunya YouTube. YouTube juga memiliki kelebihan yaitu berbagai konten video bermanfaat dan mengedukasi mudah dijumpai di dalam media sosial YouTube.

YouTube saat ini dapat dijadikan sebagai mata pencaharian karena terdapat fitur monetisasi, dimana kreator konten mendapatkan uang dengan syarat jam tayang sebanyak 4.000 jam atau 10.000.000 penayangan video

¹⁷ Nurul Fatmawati, “*Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Masyarakat*”, Kementerian Keuangan, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14366/pengaruh-positif-dan-negatif-media-sosial-terhadap-masyarakat.html#:~:text=DAMPAK%20MEDIA%20SOSIAL,terhadap%20pengaruh%20buruk%20orang%20lain>, diakses pada 22 Januari 2025 pukul 11.50.

¹⁸ Devina C, “*Apa Itu Content Creator? Prospek Kerja dan Cara Menjadi Content Creator*”, Gramedia Blog, <https://www.gramedia.com/literasi/content-creator/>, diakses pada 22 Januari 2025 pukul 11.58.

¹⁹ Agnes Z. Yonatan, “*7 Media Sosial Paling Populer 2023*”, GoodStats, <https://data.goodstats.id/statistic/agneszezfanyayonatan/7-media-sosial-paling-populer-2023-VXb0M>, diakses pada 22 Desember 2023 pukul 18.35.

Shorts dan 1.000 *subscriber*.²⁰ Hal ini mengakibatkan banyaknya kreator konten bermunculan, bahkan artis-artis papan atas seperti Deddy Corbuzier, Raffi Ahmad dan Baim Wong ikut andil. Kreator konten dari kalangan masyarakat pun ikut berpartisipasi untuk meramaikan konten yang ada di YouTube, ada juga yang menjadikan kreator konten sebagai mata pencaharian masyarakat Indonesia. Banyaknya konten yang tersebar di YouTube dan banyak juga yang menjadikan *youtuber* (seseorang yang membuat konten dalam YouTube) sebagai mata pencaharian, membuat konten yang tersebar di YouTube makin beragam dan tanpa filter. Hal ini menyebabkan konten negatif sekalipun dapat tersebar di media sosial YouTube.

Video *live streaming* menjadi fenomena pengguna media sosial dapat berinteraksi langsung dengan kreator konten tersebut. Perlu diketahui, kreator konten adalah pengguna media sosial yang membuat dan merancang konten (video, tulisan dan foto) yang akan diunggah di dalam akun pengguna tersebut. Ketika kreator konten mendokumentasikan kehidupan sehari-hari, penonton dapat secara langsung memberi tanggapan dan komentar secara *real time*. Begitu pun sebaliknya, penonton dapat menonton video secara *real time*. Hal ini menjadikan video *live streaming* sangat populer di masyarakat. Pada perkembangan selanjutnya media sosial YouTube memiliki fitur video *live streaming* dan konten yang disajikan beragam, mulai dari; vlog (aktivitas keseharian), *food vlogger* (orang yang membuat konten bertemakan makanan) bahkan sampai *gamers* (orang-orang yang memiliki hobi bermain gim video).

Kreator konten salah satu kontributor berkata kasar menjadi hal yang lumrah terjadi. Hal ini disebabkan konten kreator memiliki kuasa dalam memilih konten apa yang ingin disajikan. Ketika isi konten yang ada penuh

²⁰ Youtube Support,
<https://support.google.com/youtube/answer/72851?hl=id&co=GENIE.Platform%3DAndroid> diakses pada tanggal 1 Maret 2024 pukul 21.40.

dengan kata kasar dipertontonkan kepada anak-anak dan remaja secara tidak langsung hal tersebut akan dianggap benar dan terekam di alam bawah sadar sehingga terjadi pada kehidupan sehari-hari²¹. Mulai dari dewasa sampai anak-anak pasti pernah mendengar bahasa kasar, baik komunikasi langsung maupun melalui media. Mudah-mudahan mengakses media YouTube tanpa bimbingan orang tua menjadikan anak-anak dapat melihat berbagai konten negatif, salah satunya konten video gim yang di dalamnya terdapat unsur kata-kata kasar. Hal ini menyebabkan kebiasaan buruk pada anak. Salah satu bukti nyata terjadi pada siswa SD di Kabupaten Lima Puluh Kota yang membentak gurunya dengan berkata kasar pada Juli 2023.²² Ini membuktikan bahwa adanya penurunan karakter.

Gambar 1.2 Contoh kekerasan verbal yang terjadi pada siswa SD di Sumatra Barat



Sumber : Tribun Jabar

Kekerasan verbal termasuk penghalang dalam berkomunikasi dengan efektif. Berkata kasar dapat menimbulkan konflik, merusak

²¹ Agus Wijayanto, "Ketidaksantunan Berbahasa : Penggunaan Bahasa Kekerasan di Sinetron Bertema Kehidupan Remaja", Prosiding Seminar Nasional, Vol. 1 (Januari, 2014), hlm. 116.

²² Hilda Rubiah, "Viral, Murid SD di Sumbar Bentak Guru hingga Berkata Kasar, Gurunya yang Malah Minta Maaf : Tertekan", Tribun Jabar, <https://jabar.tribunnews.com/2023/07/20/viral-murid-sd-di-sumbar-bentak-guru-hingga-berkata-kasar-gurunya-yang-malah-minta-maaf-tertekan?page=2>, diakses pada 9 Mei 2024 pukul 18.16.

hubungan interpersonal dan menghambat pemahaman yang jelas antara pihak yang berkomunikasi. Ketika seseorang menggunakan bahasa kasar, pendengar atau komunikan akan merasa tersinggung dan pesan yang disampaikan tidak sesuai dengan apa yang ingin disampaikan. Kekerasan verbal dapat mengganggu dan merusak hubungan rekan kerja, pribadi dan membuat individu merasa tidak dihargai. Kekerasan verbal menghambat berjalannya komunikasi yang baik. Komunikasi yang baik atau efektif memiliki 5 (lima) ciri-ciri agar komunikasi dapat berjalan lancar tanpa hambatan, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif dan kesetaraan.²³ Berkata kasar bukan menjadi salah satu ciri dari komunikasi efektif, sebab salah satu ciri komunikasi dapat berjalan efektif adalah adanya empati antara komunikator dan komunikan, namun berkata kasar itu sudah menghilangkan rasa empati di dalam berkomunikasi²⁴. Empati memiliki makna kemampuan seseorang untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Komunikator harus paham emosi dan situasi yang sedang terjadi pada komunikan, dengan itu komunikasi dapat berjalan efektif dan baik. Komunikasi efektif juga dapat membantu memahami pesan dari sudut pandang pihak komunikan dan komunikator.

Indonesia sebagai mayoritas masyarakat beragama Islam dikenal dengan orang-orang yang ramah dan santun. Fenomena di atas menjadikan masyarakat Indonesia memiliki citra baik yang perlahan menurun. Di dalam Islam melarang umatnya untuk berbicara kasar dan kotor. Muslim yang baik tidak akan berkata kasar atau kotor, melaknat, memaki, mencela dan berkomentar dengan kata-kata yang menyinggung perasaan. Setiap

²³ Fatmasari dan Wahyu Maulid Adha, *"Dimensi Komunikasi Interpersonal dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja Pegawai"*, (MANDAR: Management Development and Applied Research Journal, 2022), hlm. 120-121.

²⁴ Vanya Karunia, *"Bagaimana Komunikasi Interpersonal Dikatakan Efektif?"*, Kompas.com, <https://www.kompas.com/skola/read/2022/02/04/100000369/bagaimana-komunikasi-interpersonal-dikatakan-efektif>, diakses pada 22 Januari 2025 pukul 12.08.

perkataan akan dipertanggungjawabkan kepada Allah. Berkata kasar atau menggunjing termasuk akhlak yang tidak baik, bukan cerminan akhlakul karimah. Berkata kasar menjadi hal yang lumrah ditemui di Indonesia, bukan menjadi hal yang tabu. Menurut Mindy Paramita dalam artikel yang ada pada situs web Skata, menyebutkan bahwa ada beberapa faktor remaja dan anak-anak menjadi lumrah berkata kasar yaitu dikarenakan ingin terlihat dewasa, pengaruh lingkungan yang tidak baik, meniru idola atau konten kreator dan gangguan kepribadian.²⁵ Ketika berkata kasar terus dilakukan secara berulang maka akan menjadi kebiasaan buruk. Di dalam Islam, berkata kasar termasuk larangan yang sudah tertulis di dalam Al-Qur'an maupun Hadis. Dalam Al-Qur'an disebutkan dalam surah An-Nisa ayat 148:

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman:

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوِّءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ ۚ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا ۝

Artinya: “Allah tidak menyukai perkataan buruk, (yang diucapkan) secara terus terang kecuali oleh orang yang dzalimi. Dan Allah Maha Mendengar, Maha Mengetahui.” (Q.S. An-Nisa: 148)²⁶.

Dalam Hadis Riwayat Bukhari dan Muslim disebutkan bahwa barang siapa beriman kepada Allah dan hari akhir, maka berkatalah yang baik dan jika tidak maka diamlah. Hal ini menjadikan Islam melarang berkata kasar, memaki dan menghina karena hal tersebut bukan perilaku muslimin.

Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda:

²⁵ Mindy Paramita, “Mengapa Remaja Suka Berkata Kasar?”, Skata Info, <https://skata.info/article/detail/908/mengapa-remaja-suka-berkata-kasar-2>, diakses 22 Juli 2024 pukul 15.14.

²⁶ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 4:148.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ
الْآخِرِ فَلْيُكَلِّمْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ

Artinya : “Dari Abu Hurairah dari Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam, beliau bersabda: “Barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah dia mengucapkan perkataan yang baik atau diam.” (H.R. Bukhari dan Muslim)²⁷.

Dalam buku *Syarah Riyadhus Shalihin* karya Syaikh Muhammad bin Shalih Al-Utsaimin menjelaskan bahwa Hadis ini merupakan dasar dan pondasi pentingnya seorang muslim dalam beretika ketika berbicara. Beliau menekankan bahwa seorang Muslim diperintahkan untuk menggunakan lisannya hanya dalam hal-hal yang baik dan bermanfaat, serta menjauhi perkataan yang sia-sia atau mengandung keburukan seperti berkata kasar, memaki, dan menghina. Jika seseorang tidak memiliki sesuatu yang baik untuk diucapkan, maka diam adalah pilihan yang lebih baik dan utama untuk menghindari dosa dan menjaga kehormatan diri sendiri.²⁸

Komunikasi dalam perspektif Islam, mengandung makna hubungan vertical dan horizontal.²⁹ Hubungan komunikasi vertical yaitu hubungan antara manusia dengan Sang Pencipta, yaitu Allah. Komunikasi dengan Allah subhanahu wa ta’ala, tercermin melalui ibadah-ibadah fardhu seperti shalat, puasa, zakat dan haji yang memiliki tujuan untuk membentuk ketakwaan pada manusia. Sedangkan, hubungan komunikasi horizontal yaitu hubungan komunikasi antar sesama manusia yang terwujudnya melalui hubungan sosial sebagai makhluk sosial. Komunikasi horizontal dapat dilihat dalam semua aspek kehidupan manusia, seperti sosial, budaya,

²⁷ hadits.id, *Hadits Shahih Muslim*, No.67.

²⁸ Muhammad Shalih bin Al-Utsaimin, “*Syarah Al-Arba’in An-Nawawiyah*”, terj. Umar Mujtahid, Lc. (Solo: Ummul Qura, 2012) hlm. 226-227.

²⁹ Dr. R. Sri Widaningsih, “*Perspektif Komunikasi Dalam Islam*”, (Bandung: Politeknik LP31 Bandung, 2019) hlm. 3.

politik dan lain-lain. Hubungan komunikasi horizontal dan vertical ini juga tergambarkan jelas dalam Al-Qur'an bahwa sebagai manusia hendaknya dapat menyeimbangi antara hubungan komunikasi horizontal (shalat, zakat, puasa dan haji sebagai amal di akhirat) dan hubungan komunikasi vertical (manusia dan seisi dunia).

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman:

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya : *“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (pahala) negeri akhirat, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia. Berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu dan janganlah kau berbuat kerusakan di bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”* (Q.S Al-Qashash : 77)³⁰

Al-Qur'an diturunkan oleh Allah sebagai pedoman umat muslim yang hidup di dunia. Selain itu, Al-Qur'an juga sebagai pondasi atau dasar manusia menjalani kehidupan di dunia. Semua kegiatan dan aktivitas manusia telah diatur di dalam Al-Qur'an, baik, buruk dan hal-hal yang diperbolehkan atau tidak. Begitupun juga dengan komunikasi dengan sesama manusia, Al-Qur'an telah mengatur semua. Dalam Al-Qur'an, perspektif Islam dalam berkomunikasi sudah dijelaskan di surah Al-Baqarah ayat 83:

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَءِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَذِي الْقُرْبَىٰ
وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ ثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا قَلِيلًا مِّنْكُمْ وَأَنتُمْ
مُّعْرِضُونَ ﴿٨٣﴾

³⁰ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 28:77.

Artinya: *“Dan (ingatlah) ketika Kami mengambil janji dari Bani Israil, “Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat-baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Dan bertuturkatalah yang baik kepada manusia, laksanakan shalat dan tunaikan zakat.” Tetapi kemudian kamu berpaling (mengingkari), kecuali sebagian kecil dari kamu, dan kamu (masih menjadi) pembangkang.”* (Q.S. Al-Baqarah: 83)³¹

Islam mengajarkan bahwa sebagai manusia hendaknya bertutur baik (Qaulan Marufan) dalam berkomunikasi antar sesama. Bertuturkata yang baik dan sopan juga menjadi kunci komunikasi efektif dapat terwujud. Seperti yang penulis sudah jelaskan sebelumnya, komunikasi efektif dapat terwujud karena adanya empati antar komunikator dengan komunikan. Berkata baik menjadi salah satu ciri seseorang memiliki empati atau kepedulian antar sesama individu.

Dalam perspektif Islam, komunikasi efektif merupakan bentuk akhlak mulia atau akhlakul mahmudah atau karimah yang menggambarkan keimanan seseorang. Rasulullah yang menjadi tauladan umat Islam mencontohkan dalam berkomunikasi sesama sahabatnya, beliau tidak menggunakan kata-kata yang menyakitkan, kata-kata yang mengandung kekerasan verbal dan kata-kata yang penuh dendam.³² Rasulullah memberi contoh bahwa komunikasi yang efektif itu selalu menggunakan kata-kata kasih sayang, dengan intonasi yang lemah lembut bahkan terhadap orang-orang yang membencinya. Tauladan dari Rasulullah sudah menjadi bukti bahwa dalam perspektif Islam, komunikasi yang efektif dan baik, dimulai

³¹ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 2:83.

³² Sahrul Mauludi, *“Rasulullah S.A.W. Santun Dalam Setiap Kata”*, Pondok Pesantren Daar El-Qolam 3, <https://www.daarelqolam3.sch.id/rasulullah-saw-santun-dalam-setiap-kata/#:~:text=Meski%20mereka%20sering%20menyerang%20dan,satu%20bentuk%20akhlak%20yang%20tinggi>, diakses pada 22 Januari pukul 12.59.

dari tuturkata atau intonasi nada yang lemah lembut. Sebagai manusia sepatutnya menjadikan Rasulullah sebagai contoh dari akhlakul mahmudah. Akhlakul mahmudah seharusnya menjadi pondasi umat Islam dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Namun, kenyataannya banyak dijumpai dalam masyarakat Indonesia khususnya, kekerasan verbal menjadi hal yang marak terjadi. Kekerasan verbal seperti, berkata kasar, memaki dan menghina termasuk akhlak mazmumah. Perlu diketahui, akhlak mazmumah adalah perbuatan atau akhlak yang tidak dibenarkan oleh agama Islam, dan harus dihindari oleh setiap orang. Akhlak mazmumah juga disebut sebagai semua perangai manusia, perangai lahir dan batin yang mungkar, maksiat dan fahsyah' berdasarkan petunjuk Allah dalam Al-Qur'an.³³ Manusia harus memiliki ilmu dan akhlak yang mulia. Manusia yang berilmu dan tidak memiliki akhlak digambarkan seperti orang yang tidak memiliki ayah dan ibu, akan terombang-ambing hidupnya dan tidak memiliki tongkat yang mampu membimbing ke arah yang baik.³⁴ Sebagai umat muslim yang taat seharusnya menghindari bahkan tidak melakukan akhlak dan perbuatan yang tercela.

Brando Franco Windah atau yang biasa dikenal dengan Windah Basudara lahir di Manado tanggal 14 Maret 1992. Windah Basudara memulai karir di media sosial YouTube pada 29 Desember 2018. Channel YouTube Windah Basudara memiliki 13,8 juta *subscribers*.³⁵ *Subscribers*

³³ Muhammad Rudin, "*Pensisikan Agama Islam*" (Makassar: Yayasan Fatiyah Makassar, 2002), hlm. 97.

³⁴ Ahmad Niam Syukri, "*Apa Jadinya Jika Manusia Tanpa Ilmu dan Akhlak*", NU Online Jateng, <https://jateng.nu.or.id/taushiyah/apa-jadinya-jika-manusia-tanpa-ilmu-dan-akhlak-U07JJ>, diakses 21 Agustus 2024 pukul 10:05.

³⁵ Muhammad Bimo Aprilianto, "*Biodata dan Profil Windah Basudara, Gamer Idola 'Bocil Kematian'*", IDN Times, <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/muhammad-bimo-aprilianto/biodata-dan-profil-windah-basudara>, diakses pada 5 Juni 2024 pukul 00.01.

adalah individu yang mengikuti *channel* di YouTube, seperti halnya di Instagram, namun beda nama saja. Di dalam *channel* Windah Basudara terdapat beragam konten gim video, mulai dari yang disukai hingga konten yang sesuai permintaan *subscriber*.

Peneliti memilih Windah Basudara sebagai subjek penelitian dikarenakan dalam video *live streaming* episode “Aku Harus Dapat 3 Piala di Game Yang Mirip Stumble Guys! Fall Guys” memiliki jumlah penonton mencapai 2,7 juta (di 2024). Tidak hanya itu, video *live streaming* mendapatkan berbagai respon positif dan negatif dari penonton *channel* Windah Basudara, bahkan terdapat *clipper* (seseorang yang mengunggah potongan klip dari *livestream* orang lain atau *youtuber*) yang memotong bagian-bagian Windah Basudara menyampaikan kalimat-kalimat toxic pada video ini di Tiktok. Video *live streaming* ini menjadi salah satu konten populer yang ada di *channel* Windah Basudara, bahkan menjadi *trending* dalam YouTube. Konten-konten Windah Basudara memiliki ciri khas tersendiri dibanding *youtuber-youtuber* lain, yaitu *gimmick* atau akting yang ia gunakan di akhir video *live streaming*. Akting yang menjadi ciri khas Windah Basudara merupakan salah satu bentuk untuk menghibur dan dapat menarik perhatian lebih banyak penonton. Namun terkadang terdapat *gimmick* atau akting yang terdapat unsur negatif seperti berkata kasar dan memaki-maki dengan menyebut nama penontonnya.

Dengan penjelasan sebelumnya, peneliti memilih unsur kekerasan verbal sebagai pokok penelitian ini. Unsur kekerasan verbal sama sekali tidak mencerminkan muslim dalam bertuturkata. Muslim yang baik yang menjadikan Rasulullah sebagai tauladannya. Umat muslim senantiasa menjaga lisan dengan kata-kata yang menenangkan, tidak penuh dendam. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengupas apa saja bentuk-bentuk kekerasan verbal yang dilakukan oleh Windah Basudara dan bagaimana dalam pandangan Islam untuk menyikapi kekerasan verbal yang masif bermunculan di media sosial, khususnya di YouTube. Bentuk-bentuk kekerasan verbal yang peneliti tulis bukan serta merta menjadikan contoh

untuk memperbolehkan berkata kasar dan melakukan kekerasan verbal, namun peneliti hanya sekedar mengedukasi bahwa kata-kata tersebut memiliki unsur kekerasan verbal karena digunakan tidak sesuai maknanya atau hanya sekedar mengumpat.

Penulis memilih topik kekerasan verbal dalam channel YouTube karena fenomena ini semakin marak terjadi di platform digital, di mana komentar negatif, ujaran kebencian, dan penghinaan sering kali dianggap hal biasa. Kekerasan verbal dapat berdampak serius pada kesehatan mental individu, terutama bagi kreator konten dan penontonnya. Dengan membahas topik ini, penulis ingin agar masyarakat sadar tentang dampak buruk kekerasan verbal serta mendorong lingkungan digital yang lebih positif dan sehat. Penelitian ini penting menurut penulis dikarenakan dalam masyarakat Indonesia, kekerasan verbal sudah menjadi hal yang sering dijumpai baik oleh orang dewasa ataupun anak-anak. Peneliti juga ingin mengedukasi bahwa kekerasan verbal berdampak buruk untuk masyarakat, khususnya Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana bentuk representasi kekerasan verbal dalam *channel* YouTube Windah Basudara episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” dalam perspektif komunikasi islam.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk representasi kekerasan verbal dalam *channel* YouTube Windah Basudara episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” dalam perspektif komunikasi Islam

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai kekerasan verbal di media sosial, khususnya dalam platform YouTube. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang membahas tentang representasi kekerasan verbal dalam perspektif islam. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkuat teori represenasi dan teori komunikasi interpersonal dalam memahami bagaimana ujaran kebencian serta komentar negatif memengaruhi individu di media sosial.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan menjadikan pembelajaran semua kalangan masyarakat untuk menjauhkan anak-anak dan remaja dari kemungkinan video di YouTube yang menggunakan bahasa yang tidak sesuai etika, norma-norma dan agama yang berlaku pada masyarakat. Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan edukasi bahwa representasi kekerasan verbal sebenarnya berawal dari kata-kata yang tidak digunakan sesuai unsurnya dan disalahgunakan dengan nada yang keras menjadi kata-kata makian dan umpatan. Adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi bahan kesadaran umat Islam bahwa kekerasan verbal sudah menjadi hal yang tidak tabu dalam masyarakat ini dan juga menjadi fokus utama umat Islam dalam membiasakan diri untuk berkomunikasi sesuai apa yang sudah tertera di Al-Qur'an dan Hadis.

E. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian tentang kekerasan verbal di media-media. Menurut beberapa penelitian sebelumnya, peneliti telah meninjau penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan yang akan dilakukan seperti kesamaan media dan metode penelitian yang dipakai, antara lain:

1. Penelitian tahun 2020 berjudul, “Representasi Kekerasan Verbal Dalam *Channel* Ericko Lim” oleh Bagas Putra Jaya, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah menggunakan teori, metode, dan media yang sama yaitu teori Ferdinand de Saussure, metode kualitatif, dan media Youtube. Namun, terdapat perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti kaji yaitu terdapat pada objek penelitian yang berbeda. Dalam penelitian ini, objek penelitian yaitu seorang *youtuber gaming* yang memiliki *channel* bernama Ericko Lim, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu *youtuber gaming* dengan *subscriber* lebih banyak daripada Ericko Lim, Windah Basudara.
2. Penelitian tahun 2022 berjudul, “Representasi *Bullying* Disabilitas Dalam Iklan (Analisis Semiotika Pada Iklan Versi “My Buddy Biskuat” di Youtube)” oleh Novita Nur Alifah, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada tindakan kekerasan verbal atau *bullying* dan metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada teori, subjek dan objek penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan teori semiotika Ferdinand De Saussure. Objek penelitian ini berfokus pada iklan versi “My Buddy Biskuat”, berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” di *channel* Windah Basudara yang ada di Youtube.
3. Penelitian tahun 2023 berjudul, “Representasi Kekerasan Verbal Dalam Serial *Girl From Nowhere* Season 1 Episode *Ugly Truth* dan *Apologies* (Analisis Semiotika Roland Barthes)” oleh Rizki Nuzul R. B. Sainal, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Nasional. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada

metode kualitatif dan pembahasan mengenai kekerasan verbal dalam media. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terdapat pada teori semiotika berbeda. Peneliti menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure, sedangkan penelitian di atas menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

4. Jurnal pada tahun 2021 berjudul, “Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus *Game Mobile Legends: Bang Bang*)” oleh Abdu Zikrillah, Aditia Muara Padiatra, Indra Gunawan, Bambang Setiawan dan Muhamad Zaenal Muttaqin, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pokok pembahasan tentang adanya unsur kekerasan verbal ketika bermain *game* dan perspektif Islam mengenai kekerasan verbal. Perbedaan peneliti ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah objek dan medianya. Peneliti memilih *youtuber* Windah Basudara sebagai objek penelitian dan media yang peneliti pilih juga media sosial, yaitu YouTube. Sedangkan dalam penelitian ini memilih *game* sebagai objek dan medianya.
5. Jurnal pada tahun 2022 berjudul, “Kekerasan Verbal Dalam Konten *Gaming* di YouTube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legends* Pada Akun YouTube Miuveox dan *Brandonkent Everything*)” oleh Dini Wahdiyati dan Reyvianto Dwi Putra, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada metode dan media yang dijadikan penelitian, yaitu metode kualitatif, analisis dan media yang dijadikan penelitian adalah YouTube. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada objek penelitian. Dalam penelitian ini, objeknya yaitu *youtuber* dengan *channel* “Miuveox” dan

“*BrandonKent Everything*”, sedangkan dalam penelitian ini adalah *youtuber* dengan *channel* “Windah Basudara”.

6. Jurnal pada tahun 2023 berjudul, “Analisis Wacana Digital Penggunaan *Verbal Abuse* dalam Konten *Gameplay Stumble Guys* Luthfi Halimawan” oleh Muhammad Usamah Robbani, Heidy Arviani, dan Syafrida Nurrachmi Febriyanti, Program Studi Ilmu Komunikasi, UPN “Veteran” Jawa Timur. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada pembahasan *verbal abuse* (kekerasan verbal) dalam konten video gim. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti objek penelitiannya adalah Luthfi Halimawan yaitu seorang *youtuber*, berbeda dengan objek penelitian yang peneliti lakukan yaitu Windah Basudara dengan *subscriber* yang lebih banyak daripada Luthfi Halimawan.

F. Kerangka Teori

1. Teori Representasi

Menurut Chris Baker, representasi adalah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Representasi artinya menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna atau mempresentasikan pada orang lain. Representasi merupakan kegunaan dari tanda sebagai proses merekam ide, pengetahuan atau pesan dalam beberapa cara fisik. Hal ini dapat dipahami lebih tepat sebagai kegunaan dari tanda (gambar, bunyi dan lain-lain) untuk menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan atau dirasakan dalam bentuk fisik.³⁶

Menurut Stuart Hall, representasi adalah kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan. Representasi menjadi penting

³⁶ Indiwan Seto Wahyu, “*Semiotika Komunikasi*”, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011), hlm. 148.

mengingat budaya selalu dibentuk melalui makna dan bahasa, dalam hal ini bahasa adalah salah satu bentuk representasi.³⁷ Menurut Stuart Hall, ada tiga pendekatan representasi :

- a. Pendekatan Reflektif, pendekatan ini memiliki makna bahwa bahasa yang digunakan sebagai cermin yang merefleksikan keadaan realitas yang ada di depan cermin. Jadi makna yang diproduksi mengenai orang, benda atau sebuah aktivitas yang terjadi nyata. Cermin sebagai refleksi dari realitas objek yang ada di depannya, sehingga orang yg melihat tersebut akan menilai sama dengan objek yang direfleksikan.
- b. Pendekatan Intensional, pendekatan ini mengungkapkan bahwa penutur bahasa baik lisan maupun tulisan yang memberikan makna unik pada setiap hasil karyanya. Bahasa adalah media yang digunakan oleh penutur dalam mengkomunikasikan makna dalam setiap hal-hal yang berlaku khusus yang disebut unik.
- c. Pendekatan Konstruksionis, bahwa pembicara dan penulis, memilih dan menetapkan makna dalam pesan atau karya (benda-benda) yang dibuatnya. Tetapi, bukan dunia material (benda-benda) hasil karya seni dan sebagainya yang meninggalkan makna tetapi manusialah yang meletakkan makna.

Representasi bekerja melalui sistem representasi yang terdiri dari dua konsep penting, yaitu konsep dalam pikiran dan konsep bahasa karena keduanya saling mempengaruhi dan saling berkaitan.³⁸ Proses pikiran dan konsep bahasa tergantung pada latar belakang pengetahuan dan pemahaman suatu kelompok sosial terhadap suatu tanda. Suatu

³⁷ Stuart Hall, *Representation Cultural Representations and Signifying Practices* (London : SAGE Publications, 1997), hlm. 192-193.

³⁸ Femi Fauziah Alamsyah, “*Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media*”, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, Vol. 3 No. 2 (Maret, 2020), hlm. 95.

kelompok harus memiliki pengalaman yang sama untuk dapat memaknai sesuatu dengan cara yang sama. Peneliti mengartikan representasi sebagai sebuah penerjemaah dari tanda-tanda (tulisan, gambar, suara, dan lain-lain) dalam bentuk yang dapat dirasakan oleh panca indra baik penciuman, pendengaran, rasa, maupun wujud fisik yang dapat dilihat. Dalam penelitian ini, representasi digunakan untuk memaknai suatu kata-kata yang memiliki unsur kekerasan verbal, yang diharapkan dapat mengedukasi bahwa kata-kata tersebut tidak boleh digunakan.

2. Kekerasan Verbal

Kekerasan Verbal termasuk jenis kekerasan yang tidak meninggalkan bekas fisik di tubuh korbannya, namun melukai hati korban yang tersiksa hingga menjadi trauma. Kekerasan verbal seringkali lebih sulit untuk dilihat secara nyata karena tidak meninggalkan bekas seperti kekerasan fisik atau seksual, dan sering kali tak terlihat karena dilakukan di tempat yang termasuk pribadi seperti di rumah namun dampaknya sangat berbahaya, bahkan bisa menimbulkan kematian³⁹. Mengancam, mengintimidasi, mengasingkan, menjauhkan, memfitnah dan melenyapkan korban itu juga termasuk dalam kekerasan verbal. Dampak yang sering dijumpai adalah trauma yang berkepanjangan bahkan terdapat orang yang tidak berani bertemu orang lain di luar rumah dikarenakan adanya trauma di psikologis dan emosinya.

Adanya kekerasan verbal tidak lupa dari faktor yang melatarbelakanginya. Faktor kekerasan verbal dapat dibagi menjadi 2 (dua), yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi pengalaman, pengetahuan dan perlakuan orang tua. Faktor internal lebih

³⁹ Dini Wahdiyati dan Reyvianto Dwi Putra, “*Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming di YouTube*”, Jurnal Indonesia Sosial Teknologi, Vol. 3, No. 2 (Februari, 2022), hlm. 206.

merujuk pada permasalahan lingkungan keluarga. Sedangkan faktor eksternal meliputi berbagai persoalan di luar lingkungan keluarga seperti persoalan ekonomi, pendidikan, usia, lingkungan pekerjaan, lingkungan sosial budaya dan pengaruh media sosial⁴⁰. Kekerasan Verbal juga bisa disebabkan karena kondisi psikologis dan emosional seseorang seperti stres, frustrasi dan masalah kesehatan mental. Hal ini dapat terjadi dikarenakan seseorang yang memiliki masalah kesehatan mental akan menggunakan kata-kata kasar untuk mengekspresikan ketidakpuasan atau kemarahan.⁴¹

Menurut Nazhifah dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh *Verbal Abuse*, Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja” bentuk kekerasan verbal menurut Cynthia Tower dalam bukunya berjudul “*Understanding Child Abuse and Neglect 6th Edition*” yaitu :

- a. Membentak, yaitu memarahi dengan suara keras, antara lain :
 - 1) Menghardik, yaitu mencaci dengan perkataan keras
 - 2) Menghakimi, yaitu mengadili atau berlaku sebagai hakim
 - 3) Mengumpat, yaitu mengeluarkan kata-kata kotor
- b. Memaki, yaitu mengucapkan kata-kata buruk atau kurang baik dalam menyatakan kemarahan atau emosi antara lain :
 - 1) Mencela, yaitu menghina secara terang-terangan.
 - 2) Menyembur, yaitu menyembprotkan kata-kata yang berasal dari mulut secara terus-menerus.
 - 3) Mengutuk, yaitu mengatakan kata-kata kotor untuk mengambil sumpah atau menyumpah.

⁴⁰ Fitriardi Wibowo, “*Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) di Era Digital Sebagai Faktor Penghambat Pembentukan Karakter*”, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), hlm. 173-174.

⁴¹ D.N. Widiyanto, “*Psikologi Klinis : Konsep dan Aplikasi*” (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 108-110.

c. Memberi julukan negatif yaitu memberi sebutan melalui bentuk kata-kata dengan arti yang buruk atau negatif, antara lain :

- 1) Mengklasifikasi, yaitu pengelompokkan berdasarkan sesuatu yang sesuai dengan kelasnya.
- 2) Menyebarkan sebutan yang buruk, yaitu memberi tahu ke beberapa orang mengenai sisi buruk seseorang yang seharusnya tidak pantas untuk disebar. ⁴²

3. Media Sosial (YouTube)

Media Sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi informasi, serta membangun jaringan secara daring. ⁴³ Menurut B.K. Lewis dalam karyanya yang berjudul *“Social Media and Strategic Communication Attitudes and Perceptions among College Students”*, ⁴⁴ bahwa media sosial merupakan suatu label yang merujuk pada teknologi digital yang berpotensi membuat semua manusia saling terhubung dan melakukan interaksi, produksi dan berbagi pesan. Media sosial memanfaatkan teknologi berbasis internet untuk memungkinkan komunikasi dua arah antara individu, kelompok, atau organisasi tanpa batasan waktu dan tempat. Platform ini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan modern, digunakan untuk berbagai keperluan seperti komunikasi pribadi, bisnis, pendidikan, hiburan, hingga kampanye sosial. Dengan fitur-fitur seperti unggahan

⁴² Nazhifah Nazhifah, “Pengaruh Verbal Abuse, Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 15, No. 3 (2017), hlm. 262.

⁴³ Populix, “Biodata dan Profil Windah Basudara, Gamer Idola ‘Bocil Kematian’”, IDN Times, <https://info.populix.co/articles/media-sosial-adalah/>, diakses pada 23 Januari 2025 pukul 01.52.

⁴⁴ Bobbi Kay Lewis, *“Social Media and Strategic Communication: Attitudes and Perceptions Among College Students”*, *Public Relations Journal*, vol. 4, no.3 (America, 2010), hlm. 1.

teks, gambar, video, serta siaran langsung, media sosial memberikan pengalaman interaktif bagi penggunanya.

Media Sosial dapat dikategorikan berdasarkan fungsinya sebagai berikut:⁴⁵

a. Jejaring Sosial

Platform yang memungkinkan pengguna membuat profil pribadi dan berinteraksi dengan teman atau kenalan, Seperti Facebook, Instagram, Twitter dan LinkedIn. Fungsi utama jejaring sosial adalah menjaga hubungan sosial, berbagi kehidupan sehari-hari, serta menemukan dan terhubung dengan orang baru untuk tujuan pribadi maupun profesional.

b. Media Sharing

Platform yang fokus pada pembagian konten visual, seperti foto, video, dan audio. Tujuan utama dari media sharing adalah untuk memungkinkan pengguna mengunggah, berbagi dan menikmati konten visual yang dibuat orang lain. Tidak hanya itu, platform ini juga memberikan kesempatan bagi kreator konten untuk membangun audiens dan menghasilkan pendapatan dari karya mereka melalui iklan atau sponsor. Contoh platform ini adalah YouTube, Instagram, Twitter, TikTok, dan Pinterest.

c. Forum Diskusi

Platform yang berguna untuk wadah atau tempat membicarakan kepentingan bersama dan bertukar pikiran antar pengguna.

Contohnya, Kaskus dan Quora.

d. Mikroblogging

⁴⁵ Muhammad Taufik, “*Media Sosial Sebagai Alat Komunikasi dan Informasi Organisasi yang Efektif*”, Ditjen Perbendaharaan Kemenkeu RI, <https://djpb.kemenkeu.go.id/kppn/meulaboh/id/data-publikasi/artikel/2862-media-sosial.html>, diakses pada 23 Januari 2025 pukul 02.22

Mikroblogging adalah suatu bentuk blog yang memungkinkan penggunanya untuk menulis teks singkat yang biasanya kurang dari 200 karakter dan mempublikasinya untuk dilihat semua orang atau kelompok terbatas yang dipilih pengguna. Contohnya, WordPress dan Blogger.

e. Jaringan Berdasarkan Minat

Platform yang digunakan untuk menghubungkan pengguna dengan hobi atau minat yang sama, seperti Pinterest dan Instagram.

f. Jaringan Berbagi Ekonomi

Platform yang digunakan untuk mengiklankan, menemukan, berbagi, transaksi jual-beli dan berdagang barang dan jasa. Seperti, Airbnb, Uber, Gojek dan Grab.

Dari pemaparan jenis-jenis media sosial berdasarkan fungsinya, peneliti memfokuskan penelitian pada salah satu jenis media sosial sharing atau media berbagi. Dalam penelitian ini berdasarkan jenisnya, YouTube masuk ke dalam media sharing atau media berbagi, yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagi media yaitu berupa video, audio, gambar, dan sebagainya.

YouTube adalah platform media sosial yang memperlihatkan berbagai macam video yang diunggah oleh para kreator konten. Sebutan dari kreator konten YouTube adalah *youtuber*. Media sosial YouTube merupakan media yang banyak digemari oleh masyarakat. Menurut Data Reportal *GoodStats Data* di tahun 2023, YouTube ada di peringkat kedua dengan memiliki lebih dari 2,5 miliar pengguna di dunia.

Kehadiran YouTube menjadikan kiblat dalam konten video yang disukai oleh penonton. YouTube memberikan kebebasan dalam membuat konten, menonton dan menyukai konten. Hal ini mengakibatkan YouTube menjadi salah satu media yang paling diminati. Media sosial YouTube memiliki beragam konten yang ada di dalamnya yaitu video dengan konten *vlog* (*video blogging*), konten

tutorial, konten *review* produk, konten komedi dan hiburan, konten gaming, konten *live streaming*, konten *travel* dan *explore*, konten edukasi, konten seni, konten musik, konten kesehatan dan konten gaya hidup atau *fashion*.

YouTube memberikan alternatif dan kemudahan untuk menyaksikan tayangan audio-visual yang bersaing dengan program televisi. Tidak hanya itu, waktu yang disediakan, sumber yang tanpa batas, serta dapat diakses kapan dan dimana saja yang menyebabkan kehadiran YouTube menjadi mendominasi daripada televisi itu sendiri

4. Semiotika Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure dikenal sebagai pendiri ilmu semiologi. Ia adalah seorang ahli linguistik yang juga seorang spesialis dalam bahasa Indonesia-Eropa dan Sanskerta yang menjadi sumber pembaruan intelektual dalam bidang ilmu sosial dan kemanusiaan.⁴⁶ Saussure dikenal sebagai pendiri ilmu yang mempelajari tanda atau semiotika, walaupun Saussure sendiri menyebutnya bukan semiotika melainkan semiologi. Saussure mengatakan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mengungkapkan pikiran atau gagasan, dan oleh karenanya dapat dibandingkan dengan sistem tulisan, sistem alfabet orang bisu-tuli, ritual simbolis, rumus kesantunan dan lainnya. Saussure juga mengemukakan bahwa satu bidang ilmu yang merupakan bagian dari psikologi sosial dan karenanya merupakan bagian dari psikologi umum yang dapat dilahirkan. Ilmu itu disebut olehnya sebagai

⁴⁶ Burhan Bungin, “*Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*”, cet ke-9 (Jakarta: Kencana.2017), hlm.164.

semiologi.⁴⁷ Dalam pemikirannya, semiologi akan memperlihatkan apa yang membentuk tanda dan bagaimana aturan yang menentukan.

Menurut Saussure, semiologi adalah kajian mengenai tanda dalam kehidupan sosial manusia, mencakup apa saja tanda tersebut dan hukum apa yang mengatur terbentuknya tanda. Hal ini menunjukkan bahwa tanda dan makna dibalik tanda terbentuk dalam kehidupan sosial dan terpengaruhi oleh sistem (atau hukum) yang berlaku di dalamnya. Pembentukan dan pelestarian tanda dalam masyarakat dipengaruhi oleh beberapa hal, dan Saussure lebih menekankan pada peranan bahasa dibanding aspek lain. Konsep semiologi atau semiotika dari Ferdinand de Saussure memiliki empat konsep, yaitu :

a. *Signifiant* dan *Signified*

Menurut Saussure merupakan komponen pembentuk tanda dan tidak bisa dipisahkan peranannya satu sama lain. *Signifiant* atau disebut juga *signifier*, merupakan hal-hal yang tertangkap oleh pikiran kita seperti citra bunyi, gambaran visual, dan lain sebagainya. Sedangkan *signified*, atau yang disebut juga sebagai *signified*, merupakan makna atau kesan yang ada dalam pikiran kita terhadap apa yang tertangkap.

Saussure menganalogikan dengan kata dan benda “pintu”. Pintu secara *signifiant* merupakan komponen dari kumpulan huruf yaitu p-i-n-t-u, sedangkan secara *signifie* dapat dipahami sebagai *sesuatu yang menghubungkan antara satu ruangan dengan ruang lain*. Kombinasi dari *signifiant* dan *signifie* ini yang kemudian membentuk tanda atas “pintu”, bukan sekedar benda mati yang digunakan oleh manusia.⁴⁸

⁴⁷ Muhammad Arfian Mubarak, “*Analisis Semiotika Pesan Dakwah Dalam Film “Tak Sekadar Jalan”*”, Skripsi (Jakarta: Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019), hlm. 43.

⁴⁸ Ferdinand de Saussure, “*Pengantar Linguistik Umum*”, terj. Rahayu S. Hidayat (Yogyakarta: Gajah Mada Press, 1996), hlm. 147.

b. *Langue* dan *Parole*

Konsep kedua adalah aspek dalam bahasa yang menurut Saussure dibagi menjadi dua yaitu *langue* dan *parole*. *Langue* adalah sistem bahasa dan sistem abstrak yang digunakan secara kolektif seolah disepakati bersama oleh semua pengguna bahasa, dan menjadi panduan dalam praktik berbahasa di dalam masyarakat. Sedangkan *parole* adalah praktik berbahasa dan bentuk ujaran individu dalam masyarakat pada satu waktu atau saat tertentu.⁴⁹

c. *Synchronic* dan *Diachronic*

Yang ketiga adalah mengenai telaah bahasa yang dibagi oleh Saussure menjadi dua, yaitu *synchronic* dan *diachronic*. *Synchronic* merupakan telaah bahasa yang mana mempelajari bahasa dalam satu kurun waktu tertentu, sedangkan *diachronic* mempelajari bahasa secara terus-menerus selama bahasa masih digunakan.

Synchronic sebagai studi linguistik deskriptif bertujuan untuk menjelaskan bahasa apa yang digunakan pada suatu masa tertentu, beda halnya dengan *diachronic* lebih bersifat historis, karena bertujuan untuk mengetahui sejarah dan perkembangan struktural bahasa yang tak terbatas.⁵⁰

d. *Syntagmatic* dan *Paradigmatic*

Konsep semiologi Saussure ini adalah konsep mengenai hubungan antar unsur di dalam bahasa. *Syntagmatic* menjelaskan hubungan antar unsur dalam konsep linguistik yang bersifat teratur dan tersusun dengan beraturan. Sedangkan, *associative/paradigmatic* menjelaskan hubungan antar unsur

⁴⁹ *Ibid*, hlm. 148.

⁵⁰ Ferdinand de Saussure, “*Pengantar Linguistik Umum*”, terj. Rahayu S. Hidayat (Yogyakarta: Gajah Mada Press, 1996), hlm. 86.

dalam suatu tuturan yang tidak terdapat pada tuturan lain yang bersangkutan, yang mana terlihat tampak dalam bahasa namun tidak dalam susunan kalimat.⁵¹ Analogi yang mudah dalam membahas konsep ini adalah dengan cara memahami unsur yang ada dalam bahasa Indonesia (SPOK). Dalam bahasa Indonesia sendiri, tentu sering mendengar dan membahas unsur-unsur dalam kalimat berupa subjek, predikat, objek dan keterangan atau yang disingkat dengan SPOK. Kajian semiologi menyatakan jika sebuah kalimat memiliki unsur SPOK yang lengkap dan memiliki kesatuan arti dari gabungan unsur tersebut sehingga tidak bisa digantikan dengan unsur lain karena dapat merubah makna, maka kalimat tersebut memiliki hubungan *syntagmatic*. Sebaliknya, jika sebuah kalimat tersebut tidak memiliki susunan SPOK lengkap dan salah satu unsurnya dapat diganti dengan kata lain tanpa merubah makna, maka kalimat tersebut memiliki hubungan *paradigmatic*. Semisal dalam satu kalimat yang berbunyi, “Seekor anjing tidur di dalam rumah”, maka satu kata dari kalimat tersebut, (contoh : anjing) menjadi makna yang dapat digantikan dengan kata atau nama hewan lain, karena kata ‘anjing’ dapat dibedakan dengan kata “seekor”, “tidur”, atau “rumah”. Ketika kata ‘anjing’ dikombinasikan dengan kata yang lainnya, seperti “seekor”, “tidur”, “di”, “dalam”, dan “rumah”, maka kata ‘anjing’ membentuk sebuah konsep *syntagma* (kumpulan tanda yang berurut secara logis). Melalui permissalan ini, kata ‘anjing’ memiliki hubungan *paradigmatik* (hubungan yang saling menggantikan) dengan kucing dan ayam.

⁵¹ Zainuddin, “Pendekatan Sintagmatik Paradigma Dalam Kajian Bahasa”, (Medan: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, tt.) hlm. 99.

Menurut Cobley dan Jansz, dalam buku Alex Sobur yang berjudul “Semiotika Komunikasi”, hubungan *paradigmatic* harus selalu sesuai dengan aturan *syntagmatic*-nya, harus selalu berhubungan. Apabila tetap memenuhi syarat hubungan *syntagmatic*, penggantian tersebut bersifat fleksibel. Misalnya kata ‘anjing’ dapat diganti dengan kata ‘kucing’ karena keduanya memiliki hubungan *paradigmatic*.⁵²

5. Komunikasi Dalam Perspektif Islam

Komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari oleh setiap manusia. Manusia adalah makhluk sosial, yang artinya manusia diharuskan untuk hidup bersosial dan berinteraksi dengan manusia lainnya dengan berkomunikasi. Dalam hidup bermasyarakat, setiap manusia akan saling berinteraksi satu sama lain untuk bekerjasama dalam mencapai tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman atau menghindari perdebatan antar individu. Secara umum, fungsi komunikasi adalah menyampaikan informasi dan untuk mempengaruhi seseorang sehingga orang yang diajak berkomunikasi (komunikasikan) menunjukkan perubahan sikap. Ada jenis-jenis komunikasi, diantaranya adalah komunikasi verbal (menggunakan kata-kata, baik lisan maupun tulisan) dan non-verbal (menggunakan bahasa tubuh, ekspresi wajah, gerakan atau isyarat tanpa kata-kata). Kekerasan verbal termasuk juga dalam salah satu akibat adanya komunikasi verbal. Kekerasan verbal secara tidak langsung selalu berhubungan dengan adanya komunikasi, karena timbulnya kekerasan verbal dari lisan, bukan dari gerak-gerik tubuh.

Dalam Islam, dasar komunikasi sudah tertera di dalam Al-Qur'an dan Hadis. Komunikasi dalam perspektif Islam ialah mendekatkan diri

⁵² Alex Sobur, “*Semiotika Komunikasi*”, (Bandung: PT. Remaja Rosdakkar, 2006), hlm. 55.

kita kepada kebenaran Allah.⁵³ Dalam Islam, komunikasi dianjurkan disampaikan dengan cara, intonasi dan bahasa yang baik, yang biasanya dalam Bahasa Arab disebut dengan *Qoulan Ma'rufan* (perkataan yang baik). Di dalam Al-Qur'an terdapat beberapa istilah mengenai perkataan ini, dua diantaranya yaitu disebut *Qoulan Ma'rufa* dan *Qoulan Syadida*. Keduanya ditemukan dalam surah Al-Baqarah dan Al-Ahzab.

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman:

قَوْلٌ مَّعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدَقَةٍ يَتْبَعُهَا أَذًى ۗ وَاللَّهُ غَنِيٌّ حَلِيمٌ ﴿٢٦٣﴾

Artinya : “Perkataan yang baik dan pemberian maaf lebih baik daripada sedekah yang diiringi tindakan yang menyakiti. Allah Mahakaya, Maha Penyantun. (Q.S. Al-Baqarah: 263)⁵⁴

Allah *subhanahu wa ta'ala* juga berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٧٠﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar, (Q.S. Al-Ahzab:70)⁵⁵

Al-Qur'an dan Hadis menjadi sumber dan pegangan umat Islam dalam menentukan jalan hidupnya. Begitu pula dengan komunikasi, semua hal komunikasi mulai dari intonasi yang rendah, tidak menggunakan kata yang menyinggung atau kata-kata yang membuat sakit hati, tidak menggunakan kata-kata kasar, menjauhkan perselisihan

⁵³ Sudrajat, “*Komunikasi dalam Islam*”, Djuanda University, <https://info.unida.ac.id/artikel/komunikasi-dalam-islam>, diakses pada 7 Desember 2024, pukul 20.32

⁵⁴ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 2:263.

⁵⁵ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 33:70.

dan perdebatan dan menggunakan dengan bahasa yang baik. Semua yang peneliti jabarkan, sudah diatur dalam Al-Qur'an dan Hadis. Islam adalah agama yang menjunjung tinggi perdamaian dan saling menghormati. Sepatutnya umat Islam sendiri harus memiliki kriteria komunikasi yang baik dalam perspektif Islam.

Dalam Islam diajarkan bahwa dalam berkomunikasi dan bertuturkata harus *Qaulan Sadidan* (perkataan yang benar, lurus, jujur), *Qaulan Baligha* (perkataan yang membekas), *Qaulan Ma'rufa* (perkataan yang pantas, sopan dan santun), *Qaulan Karima* (perkataan yang mulia atau menghormati sesama), *Qaulan Maisura* (perkataan yang ringan atau mudah dipahami), *Qaulan Layyina* (perkataan yang lemah lembut)⁵⁶

a. *Qaulan Sadidan*

Qaulan Sadidan diambil dari bahasa Arab yang berarti perkataan yang benar. Yang dimaksud dengan benar adalah segi penyampaian pesan maupun secara bahasa yang disampaikan oleh komunikator. Perkataan yang benar ini juga dimaksud sebagai perkataan yang jauh dari kata dusta dan hoaks. Di dalam Al-Qur'an disebutkan bahwa umat Islam hendaknya mengucapkan *Qaulan Sadidan* (perkataan yang benar).

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ صَعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا

سَدِيدًا ﴿٥٦﴾

Artinya: “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)

⁵⁶ Muslimah, “Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam”, Sosial Budaya, Vol. 13 No.2 (Desember, 2016), hlm. 118-121.

*mereka. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.” (Q.S. An-Nisa: 9)*⁵⁷

b. Qaulan Baligha

Qaulan Baligha diambil dari bahasa Arab yang memiliki arti perkataan yang menggunakan kata-kata yang tepat saran, mudah dimengerti dan tidak bertele-tele. *Qaulan Baligha* ini gaya berbicara dan berkomunikasi harus diperhatikan dalam konteks komunikasi. Tergantung komunikator berkomunikasi dengan komunikasi yang seperti apa. Contohnya komunikator pastinya melakukan gaya komunikasi yang berbeda ketika berbicara dengan anak TK dan juga kepada mahasiswa atau remaja. Berbeda juga ketika komunikator berbicara kepada orang tua dan teman-temannya. *Qaulan Baligha* menjadi dasar dalam berkomunikasi dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa sebagai umat Islam dituntut untuk berbicara yang dapat dimengerti atau tidak bertele-tele.

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman:

أُولَٰئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا ﴿٦٣﴾

Artinya: “Mereka itu adalah orang-orang yang (sesungguhnya) Allah mengetahui apa yang ada di dalam hatinya. Karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka nasihat, dan katakanlah kepada mereka perkataan yang membekas pada jiwanya.” (Q.S. An-Nisa: 63)⁵⁸

Maksud dari “perkataan yang membekas pada jiwanya” adalah perkataan yang mengenai sasaran atau mencapai tujuan.

⁵⁷ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 4:9.

⁵⁸ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 4:63.

Dalam dakwah, Rasulullah juga selalu menyampaikan khotbah dengan khotbah yang pendek, tapi dengan makna dan kata-kata yang padat. Inilah yang diinginkan oleh Allah kepada umat Islam. Dalam berkomunikasi hendaknya tidak bertele-tele dan mudah dimengerti.

g. Qaulan Ma'rufa

Qaulan Ma'rufa diambil dari bahasa Arab yang berarti perkataan yang baik dan tidak menyakitkan atau menyinggung perasaan. *Qaulan Ma'rufa* juga dapat diartikan dengan pembicaraan yang bermanfaat dan mendapatkan kebaikan dalam pembicaraan tersebut. Di dalam Al-Qur'an *Qaulan Ma'rufa* disebutkan sebanyak 5 kali, terdiri dari QS An-Nisa ayat 5 dan 8, QS Al-Baqarah ayat 235 dan 263, dan Al-Ahzab ayat 32. Peneliti akan memberikan satu contoh ayat yang berisi kata *Qaulan Ma'rufa*.

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman:

وَإِذَا حَضَرَ الْقِسْمَةَ أُولُو الْقُرْبَىٰ وَالْمَسْكِينُ فَارْزُقُوهُمْ مِنْهُ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا ﴿٥﴾

Artinya: “Dan apabila sewaktu pembagian itu hadir beberapa kerabat, anak-anak yatim dan orang-orang miskin, maka berilah mereka dari hart aitu (sekedarnya) dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik.” (Q.S. An-Nisa:8)⁵⁹

h. Qaulan Karima

Qaulan Karima diambil dari bahasa Arab yang berarti perkataan yang mulia atau perkataan dengan rasa hormat dan sopan. Perkataan yang mulia atau *Qaulan Karima* biasanya digunakan khusus saat berkomunikasi dengan kedua orang tua atau orang yang dihormati. *Qaulan Karima* juga dapat diartikan

⁵⁹ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 4:8.

dengan perkataan yang santun atau perkataan yang tidak kasar, vulgar dan memiliki unsur kekerasan verbal. *Qaulan Karima* terdapat dalam Al-Qur'an untuk menjelaskan bagaimana etika dalam berbicara dengan kedua orang tua.

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۚ إِنَّمَا يُبَلِّغَنَّ عَنْكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٦٠﴾

Artinya: “Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia.” (Q.S. Al-Isra’:23)⁶⁰

i. **Qaulan Maisura**

Qaulan Maisura adalah perkataan yang ringan dan mudah. Maksud dari “ringan dan mudah” yaitu artinya mudah dicerna, mudah dimengerti dan dipahami oleh komunikan. *Qaulan Maisura* dalam konteks komunikasi bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Salah satu ciri komunikasi efektif yaitu seorang yang menyampaikan pesan (komunikator) dapat menyampaikan pesan yang dapat mudah diterima dan dipahami oleh orang yang menerima pesan (komunikan). Hal ini juga menghindari terjadinya kesalahpahaman antara komunikator dan komunikan. Al-Qur'an telah mengatur etika-etika berkomunikasi yang dapat diterima dan mudah dimengerti.

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman:

⁶⁰ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 17:23.

وَأَمَّا تُعْرِضَنَّ عَنْهُمْ أَبْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِنْ رَبِّكَ تَرْجُوهَا فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا مَيْسُورًا ﴿٢٨﴾

Artinya: “Dan jika engkau berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhanmu yang engkau harapkan, maka katakanlah kepada mereka ucapan yang ringan (mudah).” (Q.S. Al-Isra’:28)⁶¹

Maksud dari “perkataan yang ringan (mudah)” adalah perkataan yang memiliki arti ‘menggembirakan’ dalam perkataan atau mudah dimengerti. Komunikasi dengan *Qaulan Maisura* artinya pembicaraan yang disampaikan antara komunikator dengan komunikan mudah dimengerti dan bersifat sederhana atau dapat diartikan pesan yang menggembirakan (karena dapat mudah dipahami dan dimengerti).

j. **Qaulan Layyina**

Qaulan Layyina adalah perkataan yang lemah lembut atau pembicaraan yang enak didengar dan ramah. Pembicaraan yang lemah lembut pastinya mudah diterima oleh komunikan karena intonasi dan nada bicaranya tetap dijaga agar tetap ramah dan enak didengar. Manusia yang memulai pembicaraan dengan lemah lembut, akan diberi jawaban yang menyenangkan atau ramah dan sopan. Sebaliknya, jikalau manusia memulai pembicaraan dengan nada tinggi dan intonasi yang tidak lemah lembut, maka orang yang menjawab atau menerima pesan pastinya akan terganggu dan merasa tidak nyaman. Dalam perspektif Islam, Al-Qur’an mengajarkan kepada manusia untuk selalu berbicara dengan lemah lembut agar tidak terjadi pertikaian dan perdebatan antar individu. Di dalam Al-Qur’an, *Qaulan Layyina* ditemukan sebanyak 1 kali dalam surah Taha ayat 44.

Allah *subhanahu wa ta’ala* berfirman:

⁶¹ PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 17:28.

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ ﴿٦٢﴾

Artinya: “Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya (Fir’aun) dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut.” (Q.S. Taha:44)⁶²

Ayat yang peneliti tulis sebelumnya adalah perintah Allah kepada Nabi Musa dan Harun agar berbicara lemah lembut, tidak menggunakan kata yang menyakiti, dan tidak kasar yang ditujukan kepada Fir’aun untuk dinasehati karena sikapnya yang sombong. Dengan *Qaulan Layyina*, hati orang yang mendengarkan pesan atau komunikasi akan merasa tersentuh dan jiwanya tergerak untuk menerima pesan dari komunikator.

G. Metode Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah kerangka berpikir yang dipakai oleh peneliti dalam memandang realita suatu permasalahan dan juga teori ataupun ilmu pengetahuan.⁶³ Paradigma dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme adalah percaya bahwa tidak ada kebenaran atau realitas yang sifatnya tunggal. Pendekatan yang ada dalam paradigma penelitian ini memakai pendekatan kualitatif, dimana peneliti berusaha untuk menggali faktor di balik fenomena.

Paradigma Konstruktivisme dalam penelitian ini digunakan untuk mengupas representasi kekerasan verbal yang ada pada video

⁶² PT. Dalfindo Cipta Karya, *Al Quran Indonesia*, 17:28.

⁶³ Qotrun A, “Apa itu Paradigma Penelitian Beserta Jenis dan Terminologinya”, Gramedia Blog, <https://www.gramedia.com/literasi/paradigma-penelitian/>, diakses 23 Januari 2025 pukul 02.46

livestreaming Windah Basudara dalam perspektif komunikasi islam. Data dikumpulkan melalui dokumentasi video YouTube Channel Windah Basudara “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys”. Penelitian ini menitikberatkan pada representasi kekerasan verbal yang terjadi di Channel Windah Basudara dalam perspektif komunikasi islam. Nantinya hasil yang diperoleh menjadi acuan dan jawaban penelitian ini.

2. Bentuk dan Strategi Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori analisis semiotika Ferdinand de Saussure. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci.⁶⁴ Penelitian kualitatif dapat dipahami dengan penelitian yang berdasarkan riset yang cenderung bersifat deskriptif dan analisis. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Semakin rinci data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini.

Analisis ini merupakan metode analisis untuk memrepresentasikan suatu hal pesan dalam suatu unggahan konten yang sistematis dan menjadi petunjuk mengamati serta menganalisis pesan. Dalam pendekatan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dimana metode ini langsung representasikan seorang *youtubers* dalam unggahan konten tersebut tanpa menggunakan angka-angka. Hasil dari pendekatan ini yaitu mendeskripsikan kata-kata tertentu yang mengandung kekerasan

⁶⁴ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*” (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), hlm. 38.

verbal yang disebutkan dalam konten *live streaming* di *channel* YouTube Windah Basudara.

Dalam penelitian ini, bentuk penelitiannya dibagi menjadi tiga poin, yaitu transkrip seluruh percakapan dan interaksi Windah Basudara di dalam video episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys! Fall Guys”, analisis unsur kekerasan verbal beserta pembahasannya sesuai teori Ferdinand de Saussure dan yang terakhir yaitu bentuk kekerasan verbal yang ada dalam video Windah Basudara episode “Aku Harus Dapat 3 Piala di Game Yang Mirip Stumble Guys! Fall Guys” dalam perspektif Islam. Dalam analisis kekerasan verbal, peneliti mendeskripsikan apa saja unsur kekerasan verbal beserta maknanya dengan teori Ferdinand de Saussure. Perlu digarisbawahi, peneliti berusaha untuk mengupas dan mengolah data dengan transparan tanpa ada yang disembunyikan. Jadi yang tertulis di dalam analisis memang apa saja yang peneliti temui dalam video *livestreaming* Windah Basudara. Di penelitian ini juga peneliti sekedar mengedukasi apa saja yang termasuk dalam bentuk kekerasan verbal yang peneliti jumpai di video *livestreaming* Windah Basudara yang berjudul “Aku Harus Dapat 3 Piala di Game Yang Mirip Stumble Guys! Fall Guys”, bukan justru memberikan contoh atau menghalalkan kekerasan verbal dengan memberi tahu makna kata-kata yang memiliki unsur kekerasan verbal. Penelitian ini justru karena keresahan peneliti karena marak terjadinya kekerasan verbal yang sudah dianggap sebagai hal yang lumrah di media sosial oleh masyarakat.

3. Subjek & Objek Penelitian

Subjek penelitian yang peneliti lakukan yaitu tayangan video YouTube pada *channel* Windah Basudara episode “Aku Harus Dapat 3 Piala di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” dengan jumlah 1 episode yang berdurasi 2 jam 27 menit 22 detik dan objek penelitiannya yaitu ucapan atau perkataan yang mempresentasikan unsur kekerasan verbal dalam perspektif Islam.

4. Fokus Penelitian

Fokus penelitian hanya pada kekerasan verbal saja, tidak mencakup kekerasan fisik, kekerasan non-verbal dan lainnya. Fokus penelitian ini juga bukan untuk memberi contoh dan menghalalkan bentuk kekerasan verbal dengan cara memberi makna apa saja kekerasan verbal yang ada dalam video tersebut, namun penelitian ini hanya sebatas mengupas tuntas apa saja kekerasan verbal yang ada dalam video tersebut dan mengedukasi bahwa bentuk-bentuk kekerasan verbal berawal dari kata-kata yang memiliki makna namun tidak digunakan sesuai unsur dan tempatnya. Penelitian ini juga mengandung nilai-nilai Islam atau sudut pandang Islam dalam menyikapi kekerasan verbal.

5. Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data dari dokumentasi berupa video YouTube pada *channel* Windah Basudara episode “Aku Harus Dapat 3 Piala di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys”. Sumber data dapat diperoleh melalui responden, subjek riset, dari hasil wawancara, hasil pengujian, observasi atau data lainnya.⁶⁵ Dalam penelitian ini data dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari dokumentasi video episode “Aku Harus Dapat 3 Piala di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys”, kemudian peneliti menganalisis perkataan dalam satu episode yang mempresentasikan kekerasan verbal dan bagaimana kekerasan verbal tersebut dalam perspektif Islam.

⁶⁵ Rachmat Kriyantono, “*Teknik Praktis Riset Komunikasi*” (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 42.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pustaka studi literatur pada buku, jurnal ilmiah dan internet yang sesuai dengan penelitian ini.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data sebagai bukti penelitian, dalam hal ini teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah studi dokumentasi dengan menggunakan file video *live streaming* yang ada pada *channel* Windah Basudara yang kemudian akan menjadi transkrip, apa saja yang dibicarakan oleh Windah Basudara. Menurut KBBI, ‘transkrip’ diartikan sebagai salinan atau hasil penyalinan tulisan atau ucapan. Transkrip menjadi sampel data dalam penelitian ini.⁶⁶

7. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure, yang dimana di dalamnya dijelaskan komponen pembentuk tanda ada dua bagian yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Penanda dapat dilihat sebagai bentuk wujud fisik yang dikenal melalui wujud karya. Sedangkan petanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan nilai-nilai yang terkandung di dalam karya. Analisis data adalah suatu kegiatan untuk meneliti, memeriksa, mempelajari dan membandingkan data yang ada dan membuat interpretasi yang diperlukan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, yaitu analisa yang diperoleh melalui proses observasi langsung terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada proses menganalisis data, peneliti menerapkan teknik analisis semiotika Ferdinand de Saussure pada penelitian ini. Menurut Ferdinand de Saussure, bahasa merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) merupakan unsur

⁶⁶ KBBI Daring, “*transkrip*”, KBBI VI Daring, <https://kbbi.web.id/transkrip>, diakses 23 Januari 2025 pukul 03.09.

mentalistik. Konsep sebagai dua komponen pembentuk tanda tersebut tidak dapat dipisahkan. Kehadiran yang satu berarti pula kehadiran yang lain seperti dua sisi kertas.⁶⁷ Dua komponen pembentuk tanda (*signifier* dan *signified*) memiliki makna seperti; *signifier* (penanda) adalah sebuah “bunyi yang bermakna”. Penanda adalah aspek material dari bahasa apa yang dikatakan ataupun didengar. *Signified* (Petanda) adalah gambaran mental, pikiran atau konsep. Jadi petanda adalah aspek mental dari bahasa.⁶⁸ Dari semiotika Ferdinand de Saussure dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penanda dan petanda tidak dapat dipisahkan. Ketika melihat penanda X, apa yang akan muncul dalam pikiran adalah konsep X. Sebaliknya, ketika memikirkan konsep Y, yang akan muncul secara signifikan juga. Contoh sederhananya yaitu ketika kita melihat cicak yang ada dalam pikiran yaitu hewan berkaki empat yang memiliki ekor dan senang hinggap di dinding rumah. Begitupun sebaliknya, ketika kita memikirkan hewan berkaki empat yang memiliki ekor dan senang hinggap di dinding rumah, pasti akan terkonsep hewan yang bernama cicak.

Peneliti memilih teori Ferdinand de Saussure dengan konsep *signifier* dan *signified* dikarenakan teori ini mengatakan bahwa bahasa itu adalah suatu sistem tanda (*sign*) dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Dalam penelitian ini akan membahas tentang kekerasan verbal yang dilakukan Windah Basudara sebagai *youtuber* pada salah satu episode yang ada di YouTube. Penelitian ini akan menitikberatkan pada konsep *signifier* dan *signified* yang ada dalam kata-kata kasar dalam video episode tersebut. Salah satu contoh perkataan kasar yang dilontarkan oleh Windah

⁶⁷ Alex Sobur, “*Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framming*”, (Bandung: PT. Remaja Rosdakur, 2013), hlm. 32.

⁶⁸ *Ibid*, hlm. 46.

Basudara pada penontonnya yaitu “Anjing ya yang ngerusuh ini!” dengan mimik wajah emosi. Dalam perkataan tersebut terdapat kalimat ‘anjing’ yang bermakna hewan berkaki empat yang memiliki kebiasaan menjulurkan lidah dan suka dengan tulang. Namun jikalau dilihat dari petanda (*signified*), kata ‘anjing’ ini memiliki makna yang lain, yaitu mengolok penonton seperti hewan yang memiliki makna ‘anjing’ (hewan berkaki empat yang memiliki kebiasaan menjulurkan lidah dan suka dengan tulang).

Peneliti juga menggunakan teori Ferdinand de Saussure dengan konsep *Syntagmatic* dan *Paradigmatic* dalam menganalisis kata-kata yang memiliki unsur kekerasan verbal. *Syntagmatic* dan *Paradigmatic* termasuk hubungan yang terdapat pada kata-kata sebagai rangkaian bunyi-bunyi maupun kata-kata sebagai konsep.⁶⁹ Konsep *Syntagmatic* dan *Paradigmatic* akan digunakan dalam menganalisis suatu kata dalam satu kalimat. Konsep *Syntagmatic* dan *Paradigmatic* ini digunakan untuk mendeskripsikan makna dibalik unsur kekerasan verbal yang peneliti temui di dalam penelitian. Konsep ini nantinya akan menjadi konsep yang memaknai setiap kalimat atau kata yang memiliki unsur kekerasan verbal di dalam video *livestreaming* episode “Aku Harus Dapat 3 Piala di Game Yang Mirip Stumble Guys! Fall Guys” yang tidak ditempatkan sesuai unsurnya.

Setelah dianalisis sesuai konsep teori Ferdinand de Saussure, peneliti akan menambahkan bagaimana perspektif Islam dalam memandang kekerasan verbal ini. Unsur kekerasan verbal yang ada dalam video *livestreaming* Windah Basudara ini, nantinya akan dianalisis dengan etika komunikasi dalam perspektif Islam, seperti contohnya dalam bahasa Arab disebut *Qaulan Ma'rufa* (perkataan yang pantas, sopan dan santun), *Qaulan Sadidan* (perkataan yang benar,

⁶⁹ Alex Sobur, “*Semiotika Komunikasi*”, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarnya, 2006), hlm. 54.

lurus, jujur), *Qaulan Baligha* (perkataan yang membekas), *Qaulan Maisura* (perkataan yang ringan atau mudah dipahami), *Qaulan Layyina* (perkataan yang lemah lembut), dan *Qaulan Karima* (perkataan yang mulia atau menghormati sesama).⁷⁰

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah proses penelitian dan pembahasan lebih teratur, peneliti membagi penelitian ini menjadi enam bab, antara lain :

BAB I Pendahuluan

Pada bab pertama berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka (tinjauan kajian terdahulu), metode penelitian, kerangka teori dan sistem pembahasan.

BAB II Gambaran Umum

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum yang menjelaskan tentang subjek yang diteliti seperti Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, profil Windah Basudara, profil channel Windah Basudara, sinopsis video yang akan diteliti dan karakter konten yang ada pada YouTube.

BAB III Pembahasan

Bab ini berisikan tentang pembahasan hasil pengumpulan data, meliputi transkrip apa yang dibicarakan Windah Basudara dalam video episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” yang dianalisis dan dibahas sesuai dengan teori yang digunakan dan gambaran dan analisis unsur kekerasan verbal yang ditemui oleh peneliti dengan etika komunikasi dalam perspektif Islam.

⁷⁰ Muslimah, “*Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam*”, Sosial Budaya, Vol. 13 No.2 (Desember, 2016), hlm. 118-121.

BAB IV PENUTUP

Bab ini menjadi bab terakhir dan bab yang menjelaskan tentang kesimpulan secara menyeluruh atas apa yang telah diteliti dan juga saran rekomendasi dari kesimpulan tersebut.



BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Representasi kekerasan verbal dalam *channel* YouTube Windah Basudara episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” menunjukkan bahwa makna kekerasan verbal berawal dari perkataan yang apabila diungkapkan tidak dapat disusun secara teratur atau tidak menempatkan unsur kata tersebut dengan benar, sehingga dapat menggiring opini negatif kepada penonton. Ketika opini negatif tersebut telah menimbulkan pikiran dan penonton mulai terbiasa dengan berkata kasar, maka penonton Windah Basudara secara tidak langsung, cepat atau lambat akan menirukan perkataan negatif tersebut dan menyebarkan perkataan-perkataan yang tidak baik atau kasar tadi ke masyarakat yang lebih luas. Representasi kekerasan verbal di video *livestreaming* Windah Basudara diucapkan dengan nada yang keras dan intonasi yang tinggi, menggambarkan bahwa Windah Basudara sedang dalam emosi dan penuh kekesalan akibat ulah para penonton yang ingin cari perhatian kepadanya dan game yang ia mainkan. Dengan teori Ferdinand de Saussure dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan total ada 6 representasi kekerasan verbal dari analisis menggunakan teori *syntagmatic* dan *paradigmatic*, dan 3 representasi kekerasan verbal dari analisis menggunakan teori *signifier* dan *signified* (Mengancam penonton, memfitnah penonton dan memprovokasi salah satu kelompok). Total jumlah kata-kata yang memiliki unsur kekerasan verbal dalam video “Aku Harus Dapat 3 Piala di Game Yang Mirip Stumble Guys! Fall Guys” di channel Windah Basudara adalah 218 kata atau kalimat yang merepresentasikan kekerasan verbal.

Kekerasan verbal yang ada dalam video *livestreaming* tersebut, jauh dari etika komunikasi dalam perspektif Islam. Kekerasan verbal merupakan larangan dalam agama Islam. Windah Basudara sebagai *youtuber* Windah Basudara memiliki kendali penuh dalam berkata di media YouTube. Windah

Basudara juga seharusnya paham akan penontonnya yang rata-rata berada pada lingkungan Indonesia, dimana Indonesia menjadi negara dengan pemeluk agama Islam terbesar nomor 2 di dunia. Dengan penduduk mayoritas pemeluk agama Islam, Windah Basudara sepatutnya berperilaku dengan tuturkata yang ramah dan tidak menggunakan kata-kata kasar yang dapat menyakiti seseorang. Windah Basudara sebagai youtuber dapat mempengaruhi penonton untuk berkata dan berperilaku seperti apa yang dicontohkan oleh Windah Basudara. Windah Basudara memiliki tanggungjawab untuk menjaga komunitas atau penontonnya agar tetap terjaga dengan baik. Namun sebaliknya, Windah Basudara beberapa kali menganggap remeh tanggungjawab ini, terbukti dari beberapa kata-kata yang mengandung unsur vulgar dan kekerasan verbal, ia lontarkan di hadapan jutaan penonton. Memang mengontrol komunitas dan penonton yang sebegitu banyaknya memang tidak mudah, tapi Windah Basudara harus bisa kendalikan itu semua karena menjadi resiko dalam pekerjaan seorang *youtuber* jikalau sampai penontonnya mulai berbuat onar.

B. Saran

Dalam penelitian ini, masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan, maka peneliti memiliki beberapa saran agar dapat dipertimbangkan pada penelitian yang akan datang.

1. Untuk peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk dapat memperluas lagi kajian mengenai kekerasan verbal dalam media sosial apapun, seperti macam-macam kekerasan verbal yang mungkin sering terjadi dan lain sebagainya. Peneliti juga menyarankan untuk melakukan penelitian di berbagai media sosial lainnya untuk melihat perbandingan kekerasan verbal di berbagai media sosial.
2. Untuk konten kreator, khususnya *youtuber*, peneliti menyarankan untuk lebih bijak dalam memilih kata-kata yang digunakan dalam melakukan video *livestreaming*. Diusahakan tetap menjaga nilai-nilai norma dan sopan santun agar komunitas dan penonton ke depannya menjadi

penonton atau komunitas yang cerdas dan tidak mudah untuk melontarkan kekerasan verbal pada siapapun.

3. Untuk masyarakat, peneliti menaruh harapan agar masyarakat lebih kritis dalam memilih konten atau video apa yang ingin ditonton kepada anak-anak, remaja, keluarga dan seluruh masyarakat. Peneliti juga berharap dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi ilmu dan edukasi kepada masyarakat agar tidak mudah dalam melakukan kekerasan verbal agar tercipta masyarakat yang berilmu dan berakhlak karimah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abelino, “Windah Basudara Terpilih Jadi Content Creator Gaming Terfavorit di Indonesia”, lifepod.id, <https://lifepod.id/windah-basudara-terpilih-jadi-content-creator-gaming-terfavorit-di-indonesia-esports-award-2022>, diakses pada 30 Juli 2024, pukul 12.10.
- Adilah, Rifa Yusya, “49,2 Juta Anak Indonesia Alami Kekerasan Verbal dan Orangtua Selama Pandemi”, Liputan6.com, <https://www.liputan6.com/news/read/4310391/492-juta-anak-indonesia-alami-kekerasan-verbal-dari-orangtua-selama-pandemi?page=2>, diakses 21 Agustus 2024 pukul 10.36.
- Agustina, Lidya, “*Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial*” Puslitbang Aptika dan IKP Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, (Jakarta, 2017), hlm. 18.
- Al-Utsaimin, Muhammad Shalih, “*Syarah Al-Arba'in An-Nawawiyah*”, terj. Umar Mujtahid, Lc. (Solo: Ummul Qura, 2012) hlm. 226-227
- Alamsyah, Femi Fauziah, “*Representasi, Ideologi dan Rekontruksi Media*”, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, Vol. 3 No. 2 (Maret, 2020), hlm. 95.
- Alex, Sobur, “*Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framming*”, (Bandung: PT. Remaja Rosdakar, 2013), hlm. 32 & 46.
- Alex, Sobur, “*Semiotika Komunikasi*”, (Bandung: PT. Remaja Rosdakar, 2006), hlm. 55.
- Aprilianto, Muhammad Bimo, “Biodata dan Profil Windah Basudara, Gamer Idola ‘Bocil Kematian’”, IDN Times, <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/muhammad-bimo->

[aprilianto/biodata-dan-profil-windah-basudara](#), diakses pada 5 Juni 2024 pukul 00.01.

Rina Fuji Astuti, “Asal Usul Kata Yang Surabaya Banget”, detikjatim, <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-6426219/asal-usul-kata-jancuk-yang-surabaya-banget#:~:text=Versi%20lain%20menyebut%2C%20kata%20jancuk,sebagai%20kata%20umpatan%20maupun%20makian>, diakses pada 22 Januari 2025 pukul 13.44

Baryadi, I. Praptomo, “*Bahasa, Kekuasaan, dan Kekerasan*”, ed. revisi, cet. 1 (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2012), hlm. 35-39.

Bungin, Burhan, “*Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*”, cet ke-9 (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.164.

de Saussure, Ferdinand, “*Pengantar Linguistik Umum*”, terj. Rahayu S. Hidayat (Yogyakarta: Gajah Mada Press, 1996), hlm. 86, 147-148.

Devina C, “Apa Itu Content Creator? Prospek Kerja dan Cara Menjadi Content Creator”, Gramedia Blog, <https://www.gramedia.com/literasi/content-creator/>, diakses pada 22 Januari 2025 pukul 11.58.

Dictionary.com, “Slang Dictionary “Oppai”, <https://www.dictionary.com/e/slang/oppai/>, diakses pada 24 Oktober 2024 pukul 16.27.

Fatmasari dan Wahyu Maulid Adha, “*Dimensi Komunikasi Interpersonal dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja Pegawai*”, (MANDAR : Management Development and Applied Research Journal, 2022), hlm. 120-121.

Fatmawati, Nurul, “Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Masyarakat”, Kementerian Keuangan, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca->

[artikel/14366/pengaruh-positif-dan-negatif-media-sosial-terhadap-masyarakat.html#:~:text=DAMPAK%20MEDIA%20SOSIAL,terhadap%20pengaruh%20buruk%20orang%20lain](#), diakses pada 22 Januari 2025 pukul 11.50.

Ginting, Puspita Sari Br, “Sejarah Youtube Dan Mengenal Pendiri Youtube, Platform Berbagi Video Terbesar Di Dunia”, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia, <https://tis1.itbi.ac.id/sejarah-youtube-dan-mengenal-pendiri-youtube-platform-berbagi-video-terbesar-di-dunia/>, diakses pada 22 Desember 2023 pukul 19.28.

Hall, Stuart, “*Representation Cultural Representations and Signifying Practices*” (London: SAGE Publications, 1997), hlm. 192-193.

Hecker, Jorg dan Neringa Kalpokas, “Transcripts in Research : Overview, Types & Examples”, ATLAS.ti, <https://atlasti.com/guides/qualitative-research-guide-part-2/research-transcripts>, diakses 18 Oktober 2024 pukul 23.25.

Jaya, Bagus Putra, “*Representasi Kekerasan Verbal Dalam Channel YouTube Ericko Lim*”, Skripsi (Semarang: Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, 2019), hlm. 25-28.

Karunia, Vanya “Bagaimana Komunikasi Interpersonal Dikatakan Efektif?”, Kompas.com, <https://www.kompas.com/skola/read/2022/02/04/100000369/bagaimana-komunikasi-interpersonal-dikatakan-efektif>, diakses pada 22 Januari 2025 pukul 12.08.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, “Data Kekerasan di Indonesia”, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, <https://kekerasan.kemennpppa.go.id/ringkasan>, diakses 22 Desember 2024 pukul 19.17.

Kholifah, Lida Nur, “*Penerapan Sila Kedua Tentang Kesehatan Mental Kasus Kekerasan Anak*”, (Kediri: Universitas Strada Indonesia, 2019), hlm. 1.

Kriyantono, Rahmat, “*Teknik Praktis Riset Komunikasi*” (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 42.

Lewis, Bobbi Kay, “*Social Media and Strategic Communication: Attitudes and Perceptions Among College Students*”, Public Relations Journal, vol. 4, no.3 (America, 2010), hlm. 1.

Mauludi, Sahrul, “Rasulullah S.A.W. Santun Dalam Setiap Kata”, Pondok Pesantren Daar El-Qolam 3, <https://www.daarelqolam3.sch.id/rasulullah-saw-santun-dalam-setiap-kata/#:~:text=Meski%20mereka%20sering%20menyerang%20dan,satu%20bentuk%20akhlak%20yang%20tinggi>, diakses pada 22 Januari pukul 12.59.

Metacritic, “Rating Game Fall Guys”, <https://www.metacritic.com/game/fall-guys/>, diakses pada 7 Agustus 2024 pukul 11.10.

Mubarak, Muhammad Arfian, “*Analisis Semiotika Pesan Dakwah Dalam Film “Tak Sekadar Jalan”*”, Skripsi (Jakarta: Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019), hlm. 43.

Mulyani, Ulfa dan Wahiah Fitriani, “*Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends di Kecamatan Mandau*”, JCOSE (Jurnal Bimbingan Dan Konseling), Vol. 5 No. 1 (Oktober, 2022), hlm. 30.

Muslimah, “*Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam*”, Sosial Budaya, Vol. 13 No.2 (Desember, 2016), hlm. 118-121.

Nandy, “Pengertian Media Sosial, Sejarah, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Perkembangannya”, Gramedia Blog,

<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-media-sosial/>, diakses 22 Desember 2023 pukul 18.00.

Nazhifah, Nazhifah, “*Pengaruh Verbal Abuse, Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja*”, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 15, No. 3 (2017), hlm. 262.

Nisa, Alvionita Choirun dan Umaimah Wahid, “*Analisis Isi Kekerasan Verbal Dalam Sinetron “Tukang Bubur Naik Haji The Series” di RCTI (Analisis Isi Episode 396-407)*”, Jurnal Komunikasi, Vol. 9 No.1 (Jakarta: 2014), hlm. 396-407.

Nurchahyo, Dzaky dan Dani Prabowo, “Lakukan Kekerasan Verbal ke Mahasiswi Kedokteran, 2 Oknum Polisi Dilaporkan ke Propam”, Kompas.com, <https://megapolitan.kompas.com/read/2024/07/13/10232881/lakukan-kekerasan-verbal-ke-mahasiswi-kedokteran-2-oknum-polisi>, diakses pada 9 Mei 2024 pukul 17.40.

Paramita, Mindy, “Mengapa Remaja Suka Berkata Kasar?”, Skata Info, <https://skata.info/article/detail/908/mengapa-remaja-suka-berkata-kasar-2>, diakses 22 Juli 2024 pukul 15.14.

Putri, Ayessha, “7 Dalil Larangan Berkata Kasar dan Kotor, Jangan Dibiasakan”, Popmama.com, <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/ayeshapuri/dalil-larangan-berkata-kasar-dan-kotor?page=all>, diakses pada 24 Juni 2024 pukul 23.30.

Qotrun, “Apa itu Paradigma Penelitian Beserta Jenis dan Terminologinya”, Gramedia Blog, <https://www.gramedia.com/literasi/paradigma-penelitian/>, diakses 23 Januari 2025 pukul 02.46

Rijali, Ahmad, “*Analisis Data Kualitatif*”, Jurnal Alhadharah, Vol. 17 No.33 (Januari – Juni, 2018), hlm. 86.

Rubiah, Hilda, “Viral, Murid SD di Sumbar Bentak Guru hingga Berkata Kasar, Gurunya yang Malah Minta Maaf : Tertekan”, Tribun Jabar, <https://jabar.tribunnews.com/2023/07/20/viral-murid-sd-di-sumbar-bentak-guru-hingga-berkata-kasar-gurunya-yang-malah-minta-maaf-tertekan?page=2>, diakses pada 26 Desember 2023 pukul 16.24.

Rudin, Muhammad, “*Pensisikan Agama Islam*” (Makassar: Yayasan Fatiyah Makassar, 2002), hlm. 97.

Sainal, Rizki Nuzul R. B., “*Representasi Kekerasan Dalam Film Serial Girl From Nowhere Season 1 Episode Ugly Truth dan Apologies (Analisis Semiotika Roland Barthes)*”, Skripsi (Jakarta: Ilmu Komunikasi, 2023), hlm. 21-22.

SIP Law Firm, “Sanksi Terhadap Pelaku Pencemaran Nama Baik”, [https://siplawfirm.id/pencemaran-nama-baik/?lang=id#:~:text=Seseorang%20dianggap%20melakukan%20fitnah%20apabila,1\)%20UU%2011/2023.](https://siplawfirm.id/pencemaran-nama-baik/?lang=id#:~:text=Seseorang%20dianggap%20melakukan%20fitnah%20apabila,1)%20UU%2011/2023.), diakses pada 4 November 2024, pukul 18.27.

Suara Muhammadiyah, “Makna Al-Masih (Dajjal dan Isa As)”, <https://suaramuhammadiyah.id/read/makna-al-masih-dajjal-dan-isa-as>, diakses pada 1 November 2024 pukul 23:34.

Sudrajat, “Komunikasi dalam Islam”, Djuanda University, <https://info.unida.ac.id/artikel/komunikasi-dalam-islam>, diakses pada 7 Desember 2024, pukul 20.32

Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*” (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), hlm. 38.

Super Admin, “Memahami Bentuk-Bentuk Kekerasan Fisik, Psikis, dan Perundungan di Lingkungan Sekolah”, kemendikbud.go.id, <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/ragam-informasi/article/memahami->

bentuk-bentuk-kekerasan-fisik-psikis-dan-perundungan-di-lingkungan-sekolah, diakses 22 Januari 2025, pukul 11.24.

Sutikno, R.B, “*The Power of 4 Q for HR and Company Development*”, (Jakarta: Gramedia Utama, 2010).

Syahdan, “Mengenal Brando Windah Basudara, Youtuber Kocak Favorit Bocil Kematian”, Dunia Game, <https://duniagames.co.id/discover/article/profil-brando-windah-basudara/id>, diakses pada 30 Juli 2024.

Syukri, Ahmad Niam, “Apa Jadinya Jika Manusia Tanpa Ilmu dan Akhlak”, NU Online Jateng, <https://jateng.nu.or.id/taushiyah/apa-jadinya-jika-manusia-tanpa-ilmu-dan-akhlak-U07JJ>, diakses 21 Agustus 2024 pukul 10.05.

Taufik, Muhammad, “Media Sosial Sebagai Alat Komunikasi dan Informasi Organisasi yang Efektif”, Ditjen Perbendaharaan Kemenkeu RI, <https://djpb.kemenkeu.go.id/kppn/meulaboh/id/data-publikasi/artikel/2862-media-sosial.html>, diakses pada 23 Januari 2025 pukul 02.22

Ulfah, Meidheana Marlia & Widia Winata, “*Pengaruh Verbal Abuse Terhadap Kepercayaan Diri Siswa*”, Jurnal Instruksional, Vol. 2 No. 2 (Jakarta, 2021), hlm. 124-125.

Umam, “Pengertian Kekerasan : Jenis, Ciri, Penyebab, dan Contoh”, Gramedia Blog, https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-kekerasan/#Pengertian_Kekerasan, diakses 18 Juli 2024 pukul 20.30.

Wahdiyati, Dini dan Reyvianto Dwi Putra, “*Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming di YouTube*”, Jurnal Indonesia Sosial Teknologi, Vol. 3, No. 2 (Februari, 2022), hlm. 206.

Wahyu, Indiwani Seto, “*Semiotika Komunikasi*”, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011), hlm. 148.

- Wibowo, Fitriardi, *“Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) di Era Digital Sebagai Faktor Penghambat Pembentukan Karakter”*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), hlm. 173-174.
- Widaningsih, Sri, *“Perspektif Komunikasi Dalam Islam”*, (Bandung: Politeknik LP31 Bandung, 2019) hlm. 3.
- Widianto, D.N, *“Psikologi Klinis : Konsep dan Aplikasi”* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 108-110.
- Wijaya, Ilham, dkk, *“Perspektif Komunikasi Islam Dalam Menyikapi Kekerasan Verbal Pada Vlog Game Brandonkent Everything”*, Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial, Vol.3 No.2 (Juli, 2023), hlm. 548.
- Wijayanto, Agus, *“Ketidaksantunan Berbahasa : Penggunaan Bahasa Kekerasan di Sinetron Bertema Kehidupan Remaja”*, Prosiding Seminar Nasional, Vol. 1 (Januari, 2014), hlm. 116.
- World Health Organization, “Youth Violence”, Who.int, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>, diakses 22 Januari 2025 pukul 10.45.
- World Population Review, “Muslim Population by Country 2024”, World Population Review, <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/muslim-population-by-country>, diakses pada 9 Desember 2024, pukul 04.38.
- Wulandari, Septiana Dewi, *“Analisis Isi Kekerasan Verbal Dalam Vlog Awkarin Episode 8-11”*, Skripsi (Yogyakarta: Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2018), hlm. 14-15.
- Wulansari, Rahmawati, dkk, *“Pemikiran Tokoh Semiotika Modern”*, Textourna Journal, Vol.1 No. 1 (Juni, 2020), hlm. 49.

Yonatan, Z. Agnes, “7 Media Sosial Paling Populer 2023”, GoodStats, <https://data.goodstats.id/statistic/agneszefanyayonatan/7-media-sosial-paling-populer-2023-VXb0M>, diakses pada 22 Desember 2023 pukul 18.35.

Youtube Support,

<https://support.google.com/youtube/answer/72851?hl=id&co=GENIE.Platform%3DAndroid> diakses pada tanggal 1 Maret 2024.

Zainuddin, “*Pendekatan Sintagmatik Paradigma Dalam Kajian Bahasa*”, (Medan: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, tt.) hlm. 99.