

**ANALISIS FENOMENA HATE SPEECH MELALUI MEDIA
STREAMING**

(Studi Netnografi Pada Platform Streaming Nimo TV)

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial
(S. Sos) dalam Bidang Sosiologi**



Oleh :

Muhammad Ubaidillah Masruri (I93218080)

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

Januari 2022

PERNYATAAN

PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : M. Ubaidillah Masruri

NIM : 193218080

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Analisis Fenomena Hate Speech Melalui Media Streaming (Studi Netnografi Pada Platform Streaming Nimo TV), saya berkeinginan bahwa skripsi tersebut bisa diajukan dan diseminarkan.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi ini tidak pernah diajukan pada lembaga pendidikan atau universitas manapun untuk mendapatkan gelar akademik.
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya peneliti dan bukan hasil plagiasi penelitian lain.
3. Apabila hasil karya ini dikemudian hari terbukti atau dibuktikan sebagai hak milik orang lain, sebagai peneliti saya bersedia bertanggungjawab dengan segala resiko dan konsekuensinya.

Jombang, 17 Januari 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Ubaidillah Masruri

NIM. 193218080

Persetujuan Pembimbing

Setelah memeriksa memberikan arahan selama proses pengerjaan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : M. Ubaidillah Masruri

NIM : I93218080

Program Studi : Sosiologi

Dengan Judul : Analisis Fenomena Hate Speech Melalui Media Streaming (Studi Netnografi Pada Platform Streaming Nimo TV), saya berkeinginan bahwa skripsi tersebut bisa diajukan dan diseminarkan.

Surabaya, 17 Januari 2022

Pembimbing



Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, S. Sos, M.Si

NIP : 197607182008012022

PENGESAHAN

Skripsi oleh Muhammad Ubaidillah Masruri dengan judul **Analisis Fenomena Hate Speech Melalui Media Streaming (Studi Netnografi Pada Platform Streaming Nimo Tv)** telah dipertahankan dan dinyatakan lulus didepan tim penguji skripsi pada tanggal 21 Januari 2022.

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, S. Sos, M.Si.
NIP : 197607182008012022

Penguji II

Prof. Dr. Hj. Rr. Suhartini, M.Si.
NIP : 195801131982032001

Penguji III

Amal Taufiq, S.Pd, M.Si.
NIP : 197008021997021001

Penguji IV

Husnul Muttaqin, S. Sos, S. Ag, M.S.I.
NIP : 197801202006041003

Surabaya, 21 Januari 2022
Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Dekan,



Prof Akh. Muzakki, M.Ag, Grad.Dip.SEA, M.Phil, Ph.D
NIP : 197402091998031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Ubaidillah Masruri
NIM : I93218080
Fakultas/Jurusan : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik/Sosiologi
E-mail address : ubaidillahmasruri35@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul : **ANALISIS FENOMENA HATE SPEECH MELALUI MEDIA STREAMING**
(Studi Netnografi Pada Platform Streaming Nimo TV)

.....

.....

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 Januari 2022

Penulis

(Muhammad Ubaidillah Masruri)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Muhammad Ubaidillah Masruri, 2022, *Analisis Fenomena Hate Speech Melalui Media Streaming (Studi Netnografi Pada Platform Streaming Nimo TV)*. Skripsi Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci : Ujaran Kebencian, Media Streaming, Kekerasan Simbolik

Meningkatnya kasus ujaran kebencian yang terjadi di dunia esports menjadi alasan peneliti mempelajari kasus ini. Peneliti juga memilih komunitas target dari platform media streaming Nimo TV. Hal ini dikarenakan kedua platform tersebut mudah diakses, memiliki audiens yang besar, dan tertarik untuk mendalami bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi antara individu dengan masyarakat umum.

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode deskriptif kualitatif menggunakan model netnografi dan dokumentasi dalam pengumpulan data penelitian. Peneliti Juga menggunakan teori dari tokoh sosiologi kekerasan simbolik karya Pierre Bourdieu sebagai perspektif teori dan rujukan penulis dalam menganalisis data penelitian.

Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa: Pertama, terdapat kalimat-kalimat kasar bernada kebencian atau hate speech yang sering muncul pada kolom komentar para streamer Nimo TV dengan berbagai bentuk ujaran kebencian meliputi penghinaan terhadap para streamer atau organisasi, penghinaan fisik yang menghina fisik sang streamer, sindiran, penistaan agama dengan penggunaan emoticon agama sebagai tambahan komentar kasar, dan pelecehan seksual yang menuduh streamer melakukan perbuatan tersebut. Kedua, menemukan bentuk kekerasan simbolik terhadap para pengguna pada platform media streaming Nimo TV, yaitu adanya ujaran kebencian yang biasa diucapkan di kolom komentar live chat streamer pada platform ini masuk ke alam bawah sadar menyebabkan berubahnya suasana hati secara tidak langsung, sikap dan perilaku sehingga mudah emosi atau cepat marah. Ketiga, ujaran kebencian menimbulkan dampak yang sangat berbahaya terhadap penggunanya, dampak-dampak tersebut juga meliputi dampak secara fisik dengan gejala fisik sesak nafas, menderita sakit kepala bahkan sampai melakukan tindakan yang diluar nalar. Dampak lain yang ditimbulkan dari adanya ujaran kebencian juga dialami secara psikis atau mental para korban seperti perasaan tertekan, marah, sedih, tidak nyaman, malu, takut, tidak percaya diri dalam melakukan kegiatan apapun. Hal yang paling buruk lagi dari adanya fenomena ujaran kebencian ini adalah terjadinya konflik antar kelompok karena terprovokasi kalimat-kalimat bernada kebencian.

ABSTRACT

Muhammad Ubaidillah Masruri, 2022, *Analysis of the Hate Speech Phenomenon Through Streaming Media (Netnographic Studies on the Nimo TV Streaming Platform)*. Thesis of Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, State Islamic University of Sunan Ampel Surabaya.

Keywords: Hate Speech, Streaming Media, Symbolic Violence

An increasing number of hate speech cases that occur in the world of esports is the reason researchers study this case. The researcher also selected the target community from the Nimo TV streaming media platform. This is because the two platforms are easily accessible, have a large audience, and are interested in exploring the forms of social interaction that occur between individuals and the general public.

The research method used by the author is a qualitative descriptive method using a netnographic model and documentation in collecting research data. The researcher also uses the theory of the sociological figure of symbolic violence by Pierre Bordieu as a theoretical perspective and the author's reference in analyzing research data.

This study concludes that: First, there are harsh sentences with hate speech that often appear in the comments column of Nimo TV streamers with various forms of hate speech including insults to streamers or organizations, physical insults that insult the streamer's physical, satire, blasphemy with the use of religious emoticons in addition to abusive comments, and sexual harassment accusing the streamer of doing so. Second, finding forms of symbolic violence against users on the Nimo TV streaming media platform, namely the presence of hate speech that is usually spoken in the comments column of live chat streamers on this platform will enter the subconscious and indirectly cause changes in mood, attitude, and behavior. so easily emotional or quick to anger. Third, hate speech has a very dangerous impact on its users, these impacts also include physical effects with physical symptoms of shortness of breath, suffering from headaches, and even taking actions that are beyond reason. Other impacts arising from the presence of hate speech are also experienced psychologically or mentally by the victims such as feeling depressed, angry, sad, uncomfortable, ashamed, afraid, not confident in carrying out any activities. The worst thing about the phenomenon of hate speech is the occurrence of conflicts between groups because they are provoked by hateful sentences.

DAFTAR ISI

Persetujuan Pembimbing.....	i
MOTTO	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Konseptual.....	9
F. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18
B. Kajian Pustaka.....	20
C. Perspektif Teori.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
C. Pemilihan Subyek Penelitian.....	37
D. Tahap-Tahap Penelitian.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	41
1. Reduksi Data.....	41
2. Penyajian Data.....	41
3. Penarikan Kesimpulan.....	41
G. Teknik Keabsahan Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Gambaran Umum Streamer Nimo TV.....	43
B. Macam-Macam bentuk Ujaran Kebencian (<i>Hate Speech</i>) di Nimo TV.....	47

1. Bentuk ujaran kebencian di Nimo TV kategori hinaan	49
2. Bentuk ujaran kebencian dalam kategori fisik.....	55
3. Bentuk ujaran kebencian dalam kategori sindiran.....	56
5. Bentuk ujaran kebencian kategori pelecehan seksual.....	62
6. Beberapa komentar bernada positif di Nimo TV.....	65
7. Tanggapan Streamer mengenai ujaran kebencian yang terjadi di live chat streaming	67
C. Kekerasan Simbolik (<i>Symbolic Violence</i>) terhadap para pengguna Nimo TV	72
D. Dampak Terjadinya Ujaran Kebencian (<i>Hate Speech</i>) pada Platform Media Streaming Nimo TV	77
BAB V PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
BIODATA PENELITI	89

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu serta berkembangnya zaman, telah terjadi banyak bentuk perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat, baik positif maupun negatif. Di era modern ini banyak terjadi perubahan etika, moral dan gaya hidup. Selanjutnya media yang sudah menjadi makanan sehari-hari turut mempengaruhi perubahan sosial yang ada di masyarakat melalui berita/informasi yang tersajikan.

Perubahan sosial terjadi dengan mengintegrasikan sistem sosial yang ada didalam perbedaan antara keadaan sistem individu pada waktu yang berbeda. Perubahan sosial adalah perubahan unik dalam keseluruhan sistem sosial. Perubahan sosial juga bersifat dinamis mengikuti perkembangan zaman dari masa ke masa.¹

Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi berdampak besar terhadap penyebaran informasi, yang juga berarti berdampak besar bagi kehidupan masyarakat. Informasi juga membawa kita pada cara berpikir tertentu, gaya hidup dan media online ini adalah salah satu dari beberapa media yang semakin banyak digunakan oleh berbagai kelompok orang. Munculnya media baru memberikan pemahaman yang berbeda tentang

¹ Piotr Sztompka, *Sosiologi Perubahan Sosial*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2004), 3

kemajuan teknologi di dunia. Perubahan yang terjadi meliputi banyak aspek yang paling mendasar, mulai dari ekonomi komunikasi hingga aspek sosial dan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak aspek kehidupan manusia yang tidak terpengaruh oleh kehadiran media baru beserta layanan internet. Saat bermain atau belajar, setiap orang memiliki akses internet dan media baru melalui smartphone dan perangkat yang selalu tersedia.

Salah satu topik menarik terkait kemunculan media baru dan Internet adalah revolusi industri streaming dan game. Perkembangannya sangat terlihat hanya di industri penyiaran. Dahulu, industri penyiaran dioperasikan dengan teknologi analog. Namun lambat laun industri penyiaran beralih ke perangkat digital. Dan masih berkembang ketika akses Internet muncul. Kemunculan ini telah menyebabkan lahirnya beberapa platform media baru seperti media streaming online yang biasa digunakan para gamers untuk menyiarkan cara bermainnya.

Sementara itu, media penyiaran online semakin berkembang. Saat ini, game online adalah campuran dari ilmu penyiaran. Ini lebih dikenal sebagai streaming game. Pemain yang melakukan aktivitas ini disebut streamer. Streaming game adalah aktivitas dan fitur yang memungkinkan gamer untuk bermain game selama streaming langsung. Akibatnya, pemain tidak hanya berinteraksi dengan dalam game untuk menikmati permainan. Namun, pemain dapat berinteraksi dengan pemirsa untuk streaming langsung menggunakan platform apa pun yang tersedia. Ada beberapa platform yang memungkinkan untuk memilih antara streaming atau

streaming sambil bermain game populer seperti YouTube, Twitch, dan Facebook. Terdapat juga platform yang ada secara khusus dan jelas hanya mengizinkan streaming game, salah satunya Nimo TV yang meningkat. Game yang dimainkan di platform media streaming ini biasanya adalah game kompetitif atau biasa disebut dengan Esports, dan ada juga berbagai jenis seperti GTA 5, Garena Free Fire, Mobile Legends, dan PUBG Mobile yang lagi booming pada saat ini.

Pada platform streaming tersebut juga terdapat fitur-fitur menarik berupa fitur pemberian hadiah kepada para streamernya dan juga chat live yang dapat menimbulkan interaksi antara para streamer dengan penontonya yaitu kolom komentar yang real time.

Penggunaan teknologi komunikasi yang mudah, cepat, dan tersedia secara bebas menimbulkan berbagai kontradiksi dan penyimpangan dari kebebasan berpendapat, seringkali melalui ujaran kebencian atau ujaran kebencian. Ujaran kebencian adalah tindakan seseorang berkomunikasi dengan orang lain dalam bentuk hasutan, provokasi atau penghinaan. Fenomena ujaran kebencian menjadi perbincangan hangat setelah DPR RI mengesahkan undang-undang ITE yang bisa menjatuhkan sanksi pidana kepada siapa saja yang menyebarkan kebencian secara online. Hal ini dilatarbelakangi oleh status pribadi seseorang atau pengguna media sosial internet yang kerap memposting ujaran kebencian di kolom komentar. Pelaku hasutan untuk membenci seringkali memperhatikan isu-isu sensitif seperti suku, agama, ras, warna kulit, gender dan disabilitas. Dalam

beberapa kasus, penggunaan media tidak dapat dikendalikan oleh bahasa kasar yang menyebar seperti ujaran kebencian, komunitas Internet, dan kata-kata yang bertentangan dengan apa yang secara kolektif disebut oleh netizen. Mereka ingin menyampaikan pandangannya, tetapi mereka bertindak ofensif terhadap sasarannya dan bahkan menghina unsur SARA (hubungan antar suku, agama, ras, golongan).

Mereka atau penonton streaming pada awalnya ingin melihat gameplay atau teknik bermain para streamer yang beberapa dari mereka biasanya adalah pro player game *e-sport* yang dinaungi beberapa tim *e-sport* besar seperti EVOS, RRQ, ONIC, Bigetron, Alter Ego, Aura Fire, dan Geek Fam. Namun sebagai contoh kecil *hate speech* di media streaming seperti halnya suporter sepak bola di Indonesia yang fanatik, hal tersebut juga terjadi di *e-sport* ketika salah satu dari tim mereka bertemu maka akan ada saling ejek antar kedua pendukung tim masing-masing. Akibat dari perkembangan tersebut, teknologi informasi lambat laun mengubah perilaku masyarakat dalam peradaban manusia secara global.²

Kebebasan berekspresi atau berpendapat di era reformasi dan globalisasi ini telah mengubah perilaku masyarakat Indonesia sebagai pengguna media komunikasi sosial. Hal ini tentu berkontribusi pada cara pengguna internet mengomentari konten di media sosial maupun media streaming. Motivasi pemirsa live stream Nimo TV antara lain adalah adanya

² Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (CYBERCRIME)*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2014), 2

keinginan untuk memenuhi kebutuhan informasi, peluang hiburan, dan keinginan untuk berkomunikasi melalui komentar pada konten, baik dengan maksud untuk menyinggung atau merendahkan streamer (pelaku streaming).

Meningkatnya kasus ujaran kebencian yang terjadi di dunia esports menjadi alasan peneliti mempelajari kasus ini. Peneliti juga memilih komunitas target dari platform media streaming Nimo TV. Hal ini dikarenakan kedua platform tersebut mudah diakses, memiliki audiens yang besar, dan tertarik untuk mendalami bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi antara individu dengan masyarakat umum.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, selanjutnya terdapat pertanyaan dari penelitian untuk masalah *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dengan susunan permasalahan antara lain:

1. Bagaimana bentuk - bentuk *hate speech* atau ujaran kebencian dalam platform media streaming Nimo TV ?
2. Bagaimana kekerasan simbolik terjadi terhadap para pengguna media streaming Nimo TV melalui *hate speech* atau ujaran kebencian ?
3. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dengan adanya *hate speech* atau ujaran kebencian pada platform media streaming Nimo TV ?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka penelitian ini mempunyai beberapa tujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bentuk - bentuk *hate speech* atau Ujaran Kebencian dalam platform media streaming Nimo Tv, serta tidak hanya untuk melihat masalah secara dangkal, tetapi untuk menemukan diri sendiri bagaimana tujuan ujaran kebencian tersebut dikemukakan.
2. Untuk mengetahui kekerasan simbolik yang terjadi terhadap para pengguna media streaming Nimo TV melalui ujaran kebencian, dengan melihat serta memahami komunikasi para pengguna media tersebut.
3. Untuk mengetahui dan memahami dampak yang ditimbulkan dengan adanya *hate speech* atau Ujaran Kebencian pada platform media streaming Nimo TV.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat dari sebuah penelitian, berikut berupa manfaat yang ingin didapat dan diraih dari hasil penelitian:

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu-ilmu sosial khususnya sosiologi, dan juga dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang masyarakat digital. Sumbangsih reflektif khusus bagi peneliti dan pembaca secara

umum, jika hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi bagi penelitian lain yang lebih baik dengan topik yang sama yaitu tentang ujaran kebencian di media online, nantinya dimungkinkan dapat membentuk teori-teori baru dan dokumen dalam bidang sosiologi. Membantu mendeteksi fenomena sentral kehidupan sosial modern dalam rangka mengembangkan ilmu sosial lebih modern, yang tentunya mengalami perubahan terkait dengan perubahan masyarakat digital dalam proses modernisasi dan globalisasi membentuk perubahan sosial baru.

2. Secara Praktis

a) Bagi Peneliti

Manfaat untuk peneliti dalam penelitian ini akan mendapatkan pengalaman tersendiri dalam meningkatkan kemampuan literasi. Bagi mahasiswa lain akan mampu menjadikan penelitian ini ajang dalam menambah pengetahuan serta dapat menelaah dan menambah wawasan mengenai ujaran kebencian (*hate speech*) terhadap masyarakat digital yang dapat berpotensi pidana.

b) Bagi Akademik

Untuk menemukan jawaban atas berbagai kontroversi dan permasalahan sosial yang ada di masyarakat terutama masyarakat digital, khususnya mahasiswa sosiologi UIN Sunan Ampel

Surabaya. Penelitian ini memberikan pengetahuan yang sangat menarik yang belum banyak digunakan atau dibahas di masyarakat sekitar kita. Menemukan dan menggali fakta di balik apa yang mungkin dianggap tabu untuk memperluas wawasan kita dalam hubungan kita dengan dunia luar, serta mendidik para penerus bangsa kita di era digital terutama ujaran kebencian (*hate speech*) yang sudah merajalela. Untuk lebih peka lagi terhadap perubahan dan perbedaan yang terjadi di dunia digital yang semakin berkembang pesat. Menumbuhkan empati, toleransi, dan pandangan yang lebih terbuka terhadap apa yang belum pernah kita lihat sebelumnya bukan berarti tidak terjadi.

c) Bagi Masyarakat

Untuk Masyarakat agar dapat melihat bagaimana perubahan sosial berubah dari sumber yang berbeda dengan cara yang berbeda, menggali lebih dalam, menjadi lebih luas di masyarakat, dan berbagai jenis perubahan sosial yang terjadi serta dapat mengantisipasi dan tidak ikut dalam melakukan ujaran kebencian di kehidupan sosial masyarakat maupun digital. Yang paling ekstrem adalah tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) yang digunakan untuk menyinggung berbagai pihak. Membuka mata masyarakat dan memberi masyarakat pemahaman tentang sisi lain dunia masih belum diketahui dan mungkin sangat berbeda

dari apa yang sudah diketahui dan dipikirkan masyarakat secara luas.

E. Definisi Konseptual

Dalam penelitian ini, perlu pemahaman terminologi dari apa yang Anda pelajari. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman ketika menafsirkan istilah dan untuk meminimalkan kesalahpahaman.

1. *Hate Speech* (Ujaran Kebencian)

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan Ujaran kebencian adalah ekspresi publik atau penggunaan seseorang oleh satu kelompok untuk tujuan menyebarkan atau menghasut kebencian terhadap kelompok lain yang berbeda ras, agama, keyakinan, jenis kelamin, suku, disabilitas, dan orientasi seksual (SARA). Di sisi lain, menurut Margaret Brown Sika dan Geoffrey Bill³, ujaran kebencian atau *hate speech* yang menghina atau menghina kelompok minoritas tertentu dari ras, jenis kelamin, suku, disabilitas, asal kebangsaan, agama, orientasi seksual, atau latar belakang lainnya.

2. Media Streaming

Streaming media adalah proses pengiriman konten terkompresi, audio atau video melalui Internet dan memutarinya secara langsung

³ Masyhur Effendi, *Dimensi/Dinamika Hak Asasi Manusia dalam Hukum Nasional dan Internasional*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1994), 27

tanpa mengunduhnya terlebih dahulu.⁴ Artinya data atau informasi ditransfer dari satu pengguna ke pengguna lain secara langsung melalui aplikasi tertentu tanpa perlu mengunduh dan langsung ditampilkan ketika telah berhasil dikirimkan. Beberapa contoh dari media streaming yang terkenal dikalangan para gamers adalah Youtube, Twitch, Cube TV, Nimo TV, Facebook dll.

3. Kekerasan Simbolik

Kekerasan simbolik mengacu pada tindakan merugikan kepentingan orang lain dengan menggunakan berbagai media. Menurut **Pierre Bourdieu**, Kekerasan simbolik adalah kekuatan terkontrol yang bertujuan untuk mendapatkan pengakuan. Kekerasan simbolik adalah kekerasan diskursus, sebuah aktivitas intelektual yang mengkoordinasikan pemikiran pihak lain dengan cara-cara bahwa berbagai bentuk kekerasan itu legal dan bahkan perlu. Kekerasan simbolik yang menyerang secara fisik dan mental adalah sah dan diterima secara bebas karena korban tidak merasa pernah mengalami kekerasan karena bekerja pada tataran pemikiran.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam pembahasan yang sistematis ini, peneliti ingin menguraikan Dari awal hingga akhir penelitian, dari pendahuluan hingga kesimpulan,

⁴https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/pengertian_streaming_serta_jenis_dan_penerapannya-1065 diakses pada tanggal 15 Oktober 2021 pukul 22.41 WIB

setiap bab berisi uraian singkat tentang topik penelitian. Alur pembahasan selanjutnya dari skripsi ini, yang terbagi, antara lain.

BAB I Pendahuluan

Pada bab pertama, peneliti memberikan gambaran tentang penyebab, asal usul, dan penjelasan masalah yang muncul dalam topik penelitian, yaitu:

a. Latar Belakang

Pada tahap ini, peneliti menguraikan topik yang akan dibahas dan menguraikan beberapa poin yang berkaitan dengan subjek penelitian.

b. Rumusan Masalah

Mengangkat rumusan masalah penelitian ini, peneliti menjelaskan beberapa poin yang akan dibahas nanti dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat rumusan masalah terkait fenomena ujaran kebencian di platform media streaming.

c. Tujuan Penelitian

Untuk tujuan penelitian ini, peneliti menjelaskan tujuan penelitian ini.

d. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan lebih lanjut tentang apa yang telah diperoleh sebagai akibat dari adanya penelitian ini. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan dalam berbagai hal.

e. Definisi Konseptual

Pada tahap definisi konsep, peneliti menjelaskan secara singkat keterbatasan penafsiran judul dan pokok bahasan yang direvisi. Hal ini untuk meminimalkan kesalahpahaman interpretasi pembaca terhadap istilah tersebut.

f. Sistematika Pembahasan

Bagian ini mencakup langkah-langkah untuk menyiapkan laporan penelitian.

BAB II Kajian Teoritik

Pada Bab II, Peneliti akan melakukan pendekatan topik penelitian pada wilayah yang lebih teoritis dengan pertimbangan pendapat beberapa ahli dan teori yang telah diidentifikasi dan relevan dengan topik penelitian, dibagi menjadi tiga sub bab yaitu :

a. Penelitian Terdahulu

Pada tahap ini peneliti menjelaskan judul-judul dari beberapa penelitian sebelumnya dan menjelaskan persamaan dan perbedaan antara penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya. Hal ini berguna

untuk menghindari plagiarisme dan kesamaan judul dengan penelitian lain.

b. Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka, peneliti menjelaskan konsep judul penelitian secara lebih rinci. Pembahasan topik-topik utama bersifat teoritis dan lebih luas, bersumber dari sejumlah referensi yang dikonsultasikan oleh para ahli yang bersama-sama membahas topik yang dimaksud, seperti ujaran kebencian. Untuk mendukung gambaran umum topik penelitian.

c. Perspektif Teori

Dari sudut pandang perspektif teoritis, peneliti menggambarkan teori yang peneliti gunakan untuk menganalisis fenomena yang disebutkan dalam judul penelitian. Pada tahap ini, peneliti juga menjelaskan hubungan antara teori dan judul penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan perspektif teori kekerasan simbolik dari Pierre Bourdieu.

BAB III Metodologi Penelitian

Metode penelitian mengacu pada metode yang digunakan selama penyelidikan. Bagian Metode Survei menjelaskan langkah-langkah yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data dan informasi. Dalam Bab III ini, peneliti membaginya menjadi tujuh sub bab diantaranya:

a. Jenis Penelitian

Dalam sub bab ini, peneliti membahas jenis penelitian yang akan digunakan peneliti untuk menganalisis dan mengumpulkan data. Peneliti memilih menggunakan deskriptif kualitatif untuk menggali masalah secara lebih rinci dan sesuai dengan apa yang menjadi tujuan peneliti. Dalam hal ini adalah untuk mendeskripsikan fenomena ujaran kebencian pada media streaming.

b. Lokasi dan waktu penelitian

Menentukan lokasi yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian dengan menyesuaikan durasi penelitian, sehingga data yang diperoleh dianggap cukup untuk penulisan laporan penelitian dalam hal ini adalah skripsi.

c. Pemilihan subyek penelitian

Menentukan kriteria sumber data yang dijadikan acuan untuk memperoleh data.

d. Tahap-tahap penelitian

Menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan peneliti dengan mengikuti langkah-langkah yang harus diikuti peneliti untuk mendapatkan data faktual yang valid.

e. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data yang relevan dan sesuai dengan data yang dibutuhkan. Peneliti memilih menggunakan teknik observasi dengan netnografi dan dilanjutkan dengan pendokumentasian sebagai data pelengkap untuk menunjang keabsahan data.

f. Teknik analisis data

Teknik analisis data memuat langkah-langkah untuk mengubah sepotong data-data yang masih umum menjadi laporan yang solid dan mudah dipahami, dengan data yang valid dan relevan sehingga nantinya dapat ditarik kesimpulan.

g. Teknik keabsahan data

Pada tahap ini peneliti mencoba menyelaraskan informasi dan data yang diperoleh di lapangan dengan kenyataan yang sebenarnya terjadi.

BAB IV Penyajian dan Analisis Data

Bab ini memuat intisari laporan penelitian, termasuk hasil kajian dari peneliti, hasil-hasil yang peneliti pelajari di lapangan, yang akan dibahas dalam dua sub bab, yaitu:

a. Deskripsi Umum Subyek Penelitian

Pada awal penjabaran hasil penelitian peneliti mendeskripsikan terlebih dahulu subyek penelitian yang akan menjadi sumber data peneliti dalam melakukan penelitian.

b. Deskripsi Hasil Penelitian dan Analisis Data

Dalam tahap ini peneliti menulis hasil penelitian dan mendeskripsikan hasil penelitian yang lebih detail dari data dan informasi yang diperoleh, mengenai ujaran kebencian (*hate speech*) yang terjadi pada platform media streaming Nimo TV, yang selanjutnya akan dianalisa lebih detail dengan teori kekerasan simbolik, dan juga akan dijelaskan beberapa kesimpulan peneliti dari hasil penelitian ini. belajar.

BAB V Penutup

Bab terakhir adalah bab yang terjadi setelah pembahasan panjang setelah menyajikan hasil penelitian, dimana bagian selanjutnya dari bab ini akan menjadi kesimpulan dari topik penelitian ini. Kemudian, saran-saran berikut akan menjadi pedoman bagi peneliti lain di masa yang akan datang agar mereka dapat melakukan penelitiannya secara efektif dan maksimal dengan belajar dari penelitian sebelumnya ini, sekaligus dapat memperbaiki kekurangan dan mempelajari kelebihan dari penelitian ini.

a. Kesimpulan

Isi kesimpulan penelitian meliputi temuan konseptual yang berkaitan langsung dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

b. Saran

Saran dibuat mengenai hasil pencarian. Proposal disampaikan kepada subjek penelitian dan pemangku kepentingan, dalam bentuk rekomendasi, informasi dan motivasi.

Bagian Akhir

Bagian Ini berisi referensi atau daftar pustaka yang digunakan oleh peneliti dan beberapa lampiran yang dianggap perlu. Poin yang berisi daftar pustaka, yang dapat berupa buku, majalah, atau sumber perpustakaan lainnya. Disusun menurut format bibliografi karya ilmiah, meliputi nama pengarang, tahun terbit, penerbit, kota penerbit, dan judul buku yang digunakan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Penelitian Terdahulu

Sebagai bagian dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul "Analisis Fenomena Ujaran Kebencian Melalui Media Streaming (Studi Netnografi di Platform Nimo TV)" dengan tujuan untuk mengetahui bahwa ujaran kebencian dapat menyebar melalui media online bagi pemirsa atau para pengguna internet untuk melawan dan menghilangkan toleransi dalam segala bentuknya, khususnya SARA. Masih banyak penelitian sejenis terkait masyarakat digital yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam penelitian atau perbandingan.

Penelitian dengan topik yang sama seperti ini juga pernah dibahas oleh peneliti sebelumnya, antara lain:

1. Skripsi berjudul "*Hate Speech* Melalui Jejaring Sosial: Di Tengah Kebebasan Kebebasan Bersuara dan Kejahatan" oleh Arif Prasetyo Utomo, Mahasiswa Islam Universitas Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi 2019. Dalam tugas akhir ini, penulis bertujuan untuk mengetahui secara tepat makna ujaran kebencian di jejaring sosial. Bagaimana seharusnya kalimat digunakan untuk menyampaikan pesan atau kritik kepada orang lain. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah normatif berkenaan dengan metode pengumpulan data, khususnya studi kepustakaan. Data tersebut dilengkapi dengan data

primer dari Analisis UUD 1945, berbagai peraturan perundang-undangan, buku referensi, artikel, karya ilmiah, jurnal, media cetak, buletin dan data sekunder dari majalah dan website, serta data tersier. Dalam hal ini, kami menggunakan dan mengolah banyak kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan metode analisis induktif, deduktif dan relatif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kata-kata dalam undang-undang ujaran kebencian menghormati pembatasan kebebasan berekspresi, tetapi ketika diterapkan pada keadaan yang telah terjadi, hal itu terlihat sebagai diskriminasi karena inkonsistensi hukum dalam penanganan kasus.

2. Skripsi dengan judul “Bullying dalam Game Dota 2 Pada Komunikasi Interpersonal Pemain” Oleh Wisnu Dwi Prasetio Lulusan Prodi Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017. Teori Cyberbullying. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan pemilihan peneliti yaitu remaja sering meninggalkan komentar negatif saat bermain game online. Untuk menganalisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif melalui pengolahan data, penyajian data, dan penalaran atau validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi interpersonal pemain yang berbicara negatif selama bermain online tidak merespon faktor interpersonal

seperti harga diri, kemampuan mendengarkan, ekspresi diri, emosi, dan paparan diri.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas fenomena di media teknologi dengan ujaran kebencian, yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian di atas, penelitian berjudul “Analisis Fenomena *Hate Speech* Melalui Media Streaming (Studi Netnografi Pada Platform Streaming Nimo TV)” Alasan penelitian ini diberi judul “Analisis Fenomena Ujaran Kebencian Melalui Media Streaming (Studi Netnografi Platform Nimo TV)” karena peneliti menggunakan Teori Kekerasan Simbolik dan Ekspresi Kebencian dari Pierre Bourdieu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif menggunakan netnografi atau etnografi virtual sebagai sumber data. Melalui hal ini, peneliti bermaksud untuk mengkaji ujaran kebencian di media streaming dan kekerasan simbolik yang menyatakan bahwa ujaran kebencian ini menysar penonton dan streamer yang merupakan pengguna media streaming.

B. Kajian Pustaka

1. *Hate Speech* (Ujaran Kebencian)

a. Pengertian *Hate Speech* (Ujaran Kebencian)

Ujaran kebencian adalah ekspresi publik atau penggunaan seseorang oleh satu kelompok untuk tujuan menyebarkan atau

menghasut kebencian terhadap kelompok lain yang berbeda ras, agama, keyakinan, jenis kelamin, suku, disabilitas, dan orientasi seksual (SARA). Di sisi lain, menurut Margaret Brown Sika dan Geoffrey Bill, ujaran kebencian atau ujaran kebencian yang menghina atau menghina kelompok minoritas tertentu dari ras, jenis kelamin, suku, disabilitas, asal kebangsaan, agama, orientasi seksual, atau latar belakang lainnya..⁵

Dalam dunia hukum, ujaran kebencian adalah perkataan, perbuatan, surat, dan perbuatan yang dilarang oleh pelaku atau korban gugatan karena dapat menimbulkan kekerasan dan prasangka dalam kasus. Penggunaan dan penerapan ujaran kebencian di Internet dikenal sebagai situs kebencian, tetapi sebagian besar situs ini menggunakan forum dan berita Internet untuk memperkuat pandangan tertentu.⁶ Newton Lee membedakan antara kebebasan berbicara (*free speech*) dan ujaran kebencian (*hate speech*). Kebebasan berekspresi adalah kontroversial dan ujaran kebencian memicu kekerasan. Menghasut kebencian mempengaruhi permusuhan dan kekerasan.⁷

Dari beberapa definisi di atas, ujaran kebencian dapat disimpulkan bahwa ujaran kebencian adalah kata, tindakan, tulisan atau tindakan kekerasan atau kekacauan, merendahkan martabat manusia,

⁵ Masyhur Effendi, “Dimensi/Dinamika Hak Asasi Manusia dalam Hukum Nasional dan Internasional”, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1994), 27.

⁶ Sutan Remy Syahdeini, *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*, (Jakarta, Pustaka Utama Grafiti 2009), 38.

⁷ Sri Mawarti, ‘*Fenomena Hate Speech Dampak Ujaran Kebencian*’, *Toleransi*, vol. 10, no. 1 (2018), 83–95.

dan merugikan korban dalam aspek tertentu seperti warna kulit, kinerja, jenis kelamin, kebangsaan dan agama.

Ujaran kebencian telah lama dikaitkan dengan ancaman pembantaian dan penindasan terhadap komunitas yang rentan, mulai dari pembersihan etnis penduduk asli Amerika Australia dan penduduk asli oleh koloni kulit putih hingga perbudakan Afrika dan perbudakan Afrika. Yahudi Jerman Nazi dan genosida Rwanda 1994. Namun, terkadang tujuan utama ujaran kebencian adalah untuk membangun dukungan bagi kelompok tersebut. Dilihat dari beberapa pembahasan, ada banyak variasi, tetapi secara umum, ungkapan kebencian adalah ungkapan pendapat yang dapat disampaikan secara lisan atau tertulis, tetapi dengan maksud atau maksud yang diinginkan. Stimulasi, termasuk kerjasama timbal balik untuk menabur benih kebencian, penghinaan, pencemaran nama baik, dan pencemaran nama baik individu atau kelompok dalam kaitannya dengan agama, ras, suku, suku, dll. Istilah merugikan orang lain dan menimbulkan kekerasan dan perang antara satu orang atau kelompok dengan orang lain.

Segala bentuk kejahatan terhadap kelompok sasaran dianggap hanya kerugian insidental dan bukan tujuan objektif. Dengan menyoroti perbedaan kita dan menjadikan kelompok asing sebagai musuh mereka, kelompok kebencian dapat menarik anggota baru, membangun

solidaritas, dan memobilisasi anggota di seputar agenda politik. Hasutan untuk membenci menjadi alat politik identitas.⁸

Di Indonesia sendiri, meningkatnya ujaran kebencian atau *hate speech* yang terjadi di masyarakat disebabkan oleh meningkatnya demonstrasi. Secara umum, ujaran kebencian dapat berupa pidato pemilu, unjuk rasa, demonstrasi, dan debat panas. Pada umumnya kelompok aroganlah yang mendominasi, merasa kuat, memiliki orang berpengaruh, dan sebagainya. Namun, ada kemungkinan bahwa kelompok minoritas dapat memulai ujaran kebencian.

b. Bentuk – bentuk Ujaran Kebencian

Masalah ujaran kebencian dalam masyarakat modern dapat ditemukan dalam berbagai jenis informasi, seperti materi cetak dan media sosial, serta dapat berdampak pada diskriminasi, kekerasan, korban jiwa, dan konflik sosial. Akibatnya, topik tersebut mendapat perhatian di dalam dan luar negeri, dan meningkatkan kesadaran publik akan pelanggaran hak asasi manusia. Oleh karena itu, Komjen Polri mengeluarkan surat NO SE/6/X/2015. Isi surat tersebut mencakup tindakan yang terkait dengan hasutan untuk kebencian berdasarkan KUHP dan undang-undang non-pidana lainnya. Ini termasuk, namun tidak terbatas pada, penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan,

⁸ George, Cherian, *Pelintiran Kebencian, Rekayasa Ketersinggungan Agama dan Ancamannya bagi Demokrasi*, (Jakarta Selatan: Pusad, 2017), 21.

perilaku ofensif, provokasi, hasutan, dan penyebaran berita palsu. Yang diuraikan sebagai berikut:

1) Penghinaan

Penghinaan datang dari penghinaan verbal dasar. Dalam Kamus bahasa Indonesia (KBBI), orang bawah sebagai lawan dari bangsawan, berarti rendah pangkat, status, martabat, kelicikan, kurangnya perbuatan baik, dan sebagainya.⁹ Penghinaan juga dapat diartikan sebagai penghinaan dan kebencian langsung terhadap suatu pihak. Di dalam perspektif ilmu psikologi dan ilmu sosial, penghinaan adalah emosi kekerasan yang tidak memiliki pengakuan dan rasa hormat dan enggan untuk mengakuinya. Dihina adalah penyangkalan yang menantang kapasitas moral dan martabat. Kelihatannya seperti kebencian, tetapi itu berarti superioritas.

Orang yang tidak menyenangkan biasanya membenci seseorang, dan orang yang tidak dicintai menganggap dirinya tidak berharga. Robert S. Solomon tidak menyukai pengalaman seperti kebencian dan kemarahan, dengan tiga perbedaan: kebencian diarahkan pada posisi yang lebih tinggi, kemarahan diarahkan pada posisi seperti orang, dan penghinaan diarahkan pada posisi yang lebih rendah daripada status. Penghinaan

⁹ Hoetomo, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Mitra Pelajar, 2005), 186.

adalah merusak kehormatan dan nama baik individu atau kelompok. Jadi orang yang diserang sering merasa malu.¹⁰

2) Penistaan

Arti kata hinaan berasal dari kata hina. Beberapa ahli menggunakannya sebagai kata mencela. Perbedaan terminologi ini disebabkan penggunaan kata untuk menerjemahkan kata *smaad* dari bahasa Belanda. malu berarti penghinaan, celaan, rendah diri, noda.¹¹ Di sisi lain, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan proses atau cara menghina orang lain, yang berarti menghina, menghina, dan menghina seseorang yang telah disakiti.

Penodaan agama atau penodaan agama dilarang dalam perkataan, perbuatan, tulisan atau perbuatan yang akan menimbulkan konflik, dan seringkali melibatkan unsur agama yang agresif.

3) Pencemaran Nama Baik

Fitnah merupakan salah satu hal yang dibenci banyak orang. Menurut Undang-Undang Pencemaran Nama Baik, pencemaran nama baik orang lain dapat diartikan sebagai

¹⁰ R. Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Serta Komentar Lengkap Pasal Demi Pasal*, (Bogor: Politea, 1996), 225.

¹¹ Leden Marpaung, *Tindak Pidana Terhadap kehormatan*, (Jakarta, PT: Raja Grafindo Persada, 1997), 11.

tindakan sengaja merusak kehormatan atau nama baik orang lain atau mengkritik niat untuk mempublikasikannya.

Pencemaran nama baik juga merupakan jenis pelanggaran khusus. Istilah pencemaran nama baik digunakan untuk merujuk pada bentuk penghinaan ini, tetapi beberapa orang menganggapnya sebagai penghinaan. Bahkan, tidak jelas perbuatan mana yang dianggap pencemaran nama baik, karena masih banyak faktor yang harus dipertimbangkan. Dalam hal pencemaran nama baik atau penghinaan, bahkan jika Anda telah melakukan kejahatan, Anda harus mematuhi kewajiban Anda untuk menghormati kehormatan dan kehormatan di mata orang lain. Kehormatan adalah menghormati seseorang dari sudut pandang masyarakat, dan setiap orang berhak diperlakukan seperti anggota kehormatan masyarakat. Serangan kehormatan berarti serangan terbuka terhadap kehormatan seseorang.

4) Penyebaran berita bohong (*Hoax*)

Hoax diprakarsai oleh individu atau kelompok untuk berbagai tujuan, termasuk perjudian, penipuan, propaganda, dan opini publik. Masalah sering mengakibatkan kebingungan, tetapi banyak tidak ditemukan atau menjadi tanda tanya. Kecurangan adalah berita, informasi, berita atau kebohongan palsu. KBBI menyebutnya *hoax*, yang merupakan singkatan

dari berita palsu. Di sisi lain, menurut Wikipedia, ini adalah upaya penulis berita palsu untuk mengelabui pembaca atau pendengar agar mempercayai sesuatu, meskipun mereka mengetahui berita palsu.¹²

Untuk mengetahui beberapa ciri-ciri berita hoaks, dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Disebarkan melalui email atau media sosial karena efeknya lebih besar.
- b) Biasanya identitas pengirim asli hoax ini tidak diketahui.
- c) Berisi pesan-pesan yang membuat pembaca cemas, panik.
- d) Diakhiri dengan himbauan kepada pembaca untuk segera meneruskan peringatan tersebut ke forum yang lebih luas.

Hoax tersebut untuk kepentingan pembaca, sehingga pembaca segera menyebarkan berita ke forum yang lebih besar tanpa terlebih dahulu menemukan kebenaran berita tersebut. Dampaknya, di Internet semakin dibanjiri berita palsu.

5) Penghasutan

Menghasut berarti mengajak atau mendorong serta memprovokasi, atau membakar pikiran orang untuk melakukan sesuatu. Namun, kami menyimpulkan bahwa kata 'hasutan' itu

¹² <https://www.komunikasipraktis.com> diakses pada 18 oktober 2021 pada pukul 20.45 WIB

disengaja. Tetapi agitasi lebih sulit daripada merayu atau membujuk bukan memaksa.¹³

Menghasut adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang didorong oleh keinginan yang membara untuk melakukan tindakan balas dendam dan hasutan. Ketika seseorang mengatakan sesuatu yang menggoda di depan umum, tidak boleh ada kejahatan, kekerasan terhadap pihak berwenang, ilegalitas atau ketidaktaatan kepada pihak berwenang. Cara untuk menjadi bersemangat tidak harus menarik, dan jika Anda bisa menjadi seorang jenderal, Anda akan cukup bersemangat mendengarkannya.¹⁴

2. Media Streaming

Media streaming adalah konten video atau audio yang mudah ditransmisikan melalui internet dan dikompresi untuk penggunaan langsung tanpa harus menyimpannya di perangkat keras. Dengan media streaming, file siap digunakan, sehingga pengguna tidak perlu menunggu file diunduh. Pengguna dapat menjeda konten video atau audio dan memutar atau mempercepatnya selama konten tidak sedang dialirkan. Ini berarti Anda

¹³ R. Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*, (Bogor: Politeia, 1996), 136.

¹⁴ Sianturi S.R. *Tindak Pidana di KUHP Berikut Uraianannya, Alumni AHM-PTM*, (Jakarta: 1983), 308.

dapat menggunakannya dengan cara yang sama seperti file yang diunggah sebelumnya.

Media streaming dikirim oleh server aplikasi dan diterima serta ditampilkan secara real time oleh aplikasi yang disebut pemutar media. Pemutar media dapat berintegrasi dengan mesin pencari, menambah atau memutuskan program dari perangkat, atau menggunakan perangkat khusus seperti iPod. Seringkali file video sudah dilampirkan ke pemutar. Misalnya, situs Nimo TV dapat digunakan dengan menggabungkan program pemutar *flash* dan akan dibahas dalam penelitian ini.¹⁵

Nimo TV sendiri adalah salah satu platform live streaming pada Indonesia yang spesifik menyediakan konten game dan banyak sering para pemain profesional pada tim *esports* besar. Nimo TV merupakan merek dunia & platform streaming luar negeri yang dimiliki oleh Huya Inc. Aplikasi ini memberikan versi yang sinkron pada penggunaannya, yaitu: Internet, Ios & Android, dan mendedikasikan platformnya menjadi layanan siaran pribadi bertema spesifik game.

Banyaknya pengguna Nimo TV sangat berguna untuk mempromosikan media ini. Namun, banyaknya pengguna Nimo TV menciptakan persaingan yang ketat, terutama dalam hal mencari waktu untuk streamer dalam melakukan live streaming. Dan disitulah diperlukan

¹⁵ <https://media.neliti.com/media/publications/132694-ID-pola-penggunaan-teknologi-informasi-dan>, diakses pada 18 oktober 2021 pada pukul 22.45 WIB

sebuah media atau platform yang dapat menghadirkan sebuah keberagaman di dalam proses promosi.¹⁶

Nimo TV adalah portal elektronik yang paling banyak dicari oleh pengguna Internet, khususnya untuk penikmat game, sehingga siapa pun yang gemar akan game yang sering dimainkan dan ingin belajar maka dapat melihat live stream para streamer game tersebut dengan mengkliknya. Ini berisi berbagai jenis video seperti tutorial, klip video, berita, dan lainnya. Nimo TV adalah forum bagi orang-orang yang suka bermain game di seluruh dunia untuk terhubung, menginformasikan, dan menginspirasi, dan juga berfungsi sebagai platform distribusi untuk pembuat konten baik yang besar maupun kecil.¹⁷

Nimo TV mempunyai asal daya yaitu sumber daya industri. Nimo TV mempunyai properti resmi & eksklusif, termasuk aneka macam game Tencent yang populer pada dunia, misalnya Pubg Mobile, Mobile Legends, Valorant, & GTA 5. Selain itu, Nimo TV sudah bermitra menggunakan Tencent pada usaha game, streaming game & usaha resmi lainnya. Nimo TV juga mendukung & mendidik pola *esports* buat menaikkan industri *esports* secara holistik & menaikkan asal daya streamer.

Fitur Nimo Tv Live Chat memungkinkan pemirsa berinteraksi pribadi menggunakan streamer melalui pesan teks real-time selama

¹⁶ Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media*, (Sekolah Tinggi Desain Bali 2019), 260.

¹⁷ Rulli Nasrullah, *Media Sosial*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 17.

streaming pribadi, mendiskusikan aneka macam topik, baik menggunakan streamer sendiri atau berkomunikasi pribadi menggunakan pemirsa lain. Bentuk dialog tergantung dalam komunitas, terkadang dialog serius dalam strategi & taktik permainan, & terkadang bisa berupa saran. Untuk bergabung menjadi penonton memakai Nimo TV, pengguna wajib melalui beberapa langkah yaitu mendaftar, kemudian memasukkan bukti diri misalnya nama & email. Setelah mendaftar, pengguna bisa menentukan & mengikuti saluran streamer yg ingin mereka tonton. Nimo TV juga memberikan rekomendasi streamer menggunakan followers (penggemar) terbanyak.

C. Perspektif Teori

Menurut Bourdieu, kekerasan simbolik adalah kekuatan yang dapat dimanipulasi sesuai dengan tujuan yang dirasakan. Artinya, kekuasaan (ekonomi, politik, budaya atau lainnya) berpotensi tidak dapat dikenali dalam bentuk kekerasan atau sewenang-wenang aslinya. Kekerasan simbolik bekerja melalui mekanisme yang menutupi kekerasan dan menjadi apa yang dianggap sebagai sesuatu yang "harus dimiliki". Bourdieu "apa" adalah *doxa*, dan *doxa* adalah keyakinan dan nilai-nilai pembelajaran yang tidak disadari dan mendarah daging yang dianggap sebagai ekspresi universal yang menentukan tindakan dan pemikiran seorang aktor dalam domain tertentu. *Doxa* ada melalui proses penamaan yang berkelanjutan. Subyek sosial juga menerima kekerasan simbolik sebagai hal yang wajar.

Hal ini karena kekerasan simbolik menggunakan struktur objektif yang ada di dalam dunia sosial.¹⁸

Konsep kekerasan simbolik dipopulerkan oleh Pierre Bourdieu, yang menggunakannya untuk menjelaskan tentang kekerasan dalam mekanisme bahasa, kekuasaan dan kekerasan halus yang tidak terlihat dan diketahui, ataupun diketahui hanya dengan menyembunyikan mekanisme di mana dia berada. Konsep ini membawa orang ke mekanisme sosial dimana hubungan komunikatif terjalin dengan hubungan kekuasaan. Pada kenyataannya, kekerasan simbolik yang sangat halus terjadi dalam proses dominasi, tetapi pihak yang diperintah secara simbolis tidak mengetahui terdapatnya paksaan dan menerima paksaan sebagai sesuatu yang harus ada (*legitimate*).¹⁹

Kekerasan simbolik adalah salah satu konsep penting dalam hidup ide teoritis Bourdieu. Makna konsep ini terletak pada upaya aktor-aktor sosial dominan menerapkan suatu makna sosial dan representasi realitas yang diinternalisasikan kepada aktor lain sebagai suatu yang alami dan absah, bahkan makna sosial tersebut kemudian dianggap benar oleh aktor lain tersebut. Kekerasan simbolik juga merupakan kekerasan yang dilakukan secara paksa untuk mendapatkan kepatuhan yang tidak dirasakan

¹⁸ Suma Riella Rusdiarti, *Bahasa, Pertarungan Simbolik, dan Kekuasaan*. (Basis VII, 2003), 39.

¹⁹ Eliya Munfrida, *Kekerasan Simbolik Media Terhadap Anak*, Vol.4 No.1 Januari-Juni 2010, 144. diakses pukul 22.53 WIB tanggal 18 Oktober 2021

atau disadari sebagai sebuah paksaan dan bersandar pada harapan-harapan kolektif dan kepercayaan-kepercayaan yang sudah tertanam secara sosial.²⁰

Kekerasan simbolik terjadi ketika subjek menerima simbol (konsep, ide, ide, keyakinan, prinsip). Ini dianggap simbolis karena efek yang sering terlihat dalam kekerasan fisik tidak terlihat. Prinsip simbolis ini diketahui dan diterima baik oleh mereka yang memerintah maupun mereka yang memerintah. Prinsip-prinsip ini mengatur bagaimana kita melihat ekspresi bahasa, bagaimana kita berpikir, bagaimana kita bekerja, dan bagaimana kita melakukannya merasakan, berpikir, dan bertindak individu.²¹

Istilah arena sering digunakan oleh Bourdieu untuk menggambarkan habitus dan wilayah sosial tempat berkumpulnya habitus. Di sini, berbagai pertempuran dan manuver antara habitus terjadi dalam perebutan makna, sumber daya, keunggulan, pencarian kognitif, penentuan posisi diri, dll. Inilah ranah Bourdieu yang lebih relasional daripada struktural. Domain adalah jaringan hubungan antara lokasi target dalam domain. Adanya hubungan semacam itu tidak bergantung pada kesadaran individu, juga tidak bergantung pada lingkungan intersubjektif dan interaksi keterikatan antar individu.

Bourdieu menggunakan konsep habitus untuk menguraikan prinsip-prinsip kehidupan sosial sehari-hari dan keteraturan yang menyertainya.

²⁰ Nanang Martotno, *Kekerasan Simbolik di Sekolah*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 40.

²¹ Haryatmoko, *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007), 136-137.

Habitus dapat dirumuskan sebagai sistem kecenderungan yang diperoleh dan bertahan lama (persepsi, pemikiran, skema perilaku). Habitus juga merupakan gaya hidup, nilai, kepribadian dan harapan dari kelompok sosial tertentu. Bourdieu menyatakan bahwa habitus adalah struktur mental yang digunakan untuk memahami dunia sosial, yang merupakan produk utama dari internalisasi struktur dunia sosial.²²

Bourdieu merumuskan makna ketiga sebagai alat pengetahuan dan kekuatan untuk secara sewenang-wenang menentukan ekspresi realitas sosial, tetapi belum terwujud. Dalam pengertian ini, simbolisme adalah kekuatan untuk mengubah dan menciptakan realitas.

Dalam penelitian ini peneliti menjadikan kekerasan simbolik sebagai perspektif teori karena platform media streaming gamers Nimo TV multimedia adalah simbol dari kekuatan pada penelitian kali ini. Dari jumlah tersebut, secara tidak langsung mendorong pengguna untuk terus menggunakan platform tersebut. Media sosial maupun streaming mengandung banyak konten negatif dengan peran yang secara tidak langsung mengubah pemikiran pengguna menjadi sesuatu yang buruk dan emosional.

²² Ita Mussarofa. *Mekanisme Kekerasan terhadap Perempuan dalam Rumah Tangga Perspektif Teori Kekerasan Simbolik Pierre Bourdieu*. Asy-Syir'ah: Jurnal Ilmu Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya. 2015, 464.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif sendiri biasanya berbeda dengan kuantitatif yang menggunakan data berbasis numerik dan menggunakan ilmu statistik. Penelitian kualitatif menggunakan dasar deskriptif untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena, dan penelitian kualitatif berfokus pada studi dan memberikan dasar untuk mengungkapkan lebih banyak tentang proses dan implikasi dari fenomena saat ini. Perbedaan paling mendasar antara penelitian kuantitatif dan kualitatif adalah aliran teori dan data. Penelitian kuantitatif dimulai dengan teori yang didukung oleh data lapangan, sedangkan penelitian kualitatif menggunakan data lapangan sebagai penunjang untuk mendukung penelitian teoritis yang mendalam, dan hasilnya menyimpulkan teori dari data.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode yang diturunkan dari bentuk etnografi dunia nyata yang dirumuskan dalam perangkat jaringan internet. Netnografi adalah cara untuk mempelajari dan memahami dunia maya. Observasi atau pengamatan (tersembunyi) seorang peneliti, atau lebih tepatnya istilah “laten” dalam bahasa Indonesia, adalah mata-mata, yang memantau

aktivitas dan perilaku sebuah komunitas online. Oleh karena itu, untuk mendapatkan pemahaman tentang budaya online, peran peneliti dalam berpartisipasi dalam komunitas online sangat penting yang dibangun oleh para anggota komunitas. Dalam netnografi, seperti dalam etnografi fisik, ada berbagai partisipasi dan pengamatan yang peneliti negosiasikan secara teratur di lapangan. Namun, partisipasi yang tepat sebagai anggota kelompok, komunitas, atau budaya tidak dapat disangkal. Bahkan lebih penting untuk mempertimbangkan sifat partisipasi netnografis saat membuat dan mengumpulkan data.²³

Sedangkan peneliti adalah bagian dari komunitas yang melakukan kegiatan pertukaran teks berupa tulisan, suara, gambar, grafik, dan lain-lain untuk memastikan format *hypertext* yang dibuat dapat mengandung nilai keaslian. Dalam penelitian kualitatif ini, pengguna media streaming Nimo TV atau netizen (*viewers*) digunakan sebagai alat penelitian, dan analisis data induktif dilakukan yang tergantung pada latar belakang alam secara keseluruhan dan lebih menekankan pada proses daripada hasil penelitian, dan kemudian peneliti setuju dengan topik penelitian.

Maka penulis melakukan penelitian ini untuk menjelaskan data apa saja yang dikumpulkan dari observasi dan dokumentasi pada platform media streaming Nimo TV.

²³ Robert V Kozinet, *Netnography : Redefined*, (SAGE : London, 2015), 101.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk lokasi pengambilan data penelitian, peneliti memilih platform media streaming yaitu Nimo TV sebagai tempat pengambilan data, Karena menggunakan studi netnografi atau etnografi virtual yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data dengan cara login ke akun streaming beberapa streamer dan mengamati proses live streaming dan komunikasi yang terjalin. Memilih pengamatan terhadap akun yang paling berpengaruh dalam penelitian ini dan itu harus menjadi salah satu akun streaming paling aktif dengan pelanggan aktif. Untuk waktu yang dibutuhkan peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah secara virtual atau online jadi waktu yang digunakan bisa disesuaikan oleh peneliti sampai data yang dibutuhkan terkumpul.

C. Pemilihan Subyek Penelitian

Untuk melakukan penelitian ini peneliti membutuhkan sebuah subyek penelitian. Subyek penelitian adalah faktor terpenting dalam upaya menggali data dengan cara mendalam agar menjadi data yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan. Sumber data berasal dari para pengguna media streaming Nimo TV serta beberapa berupa data apapun yang masih berada dalam kajian penelitian ini.

D. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian etnografi virtual (*Netnography*) melalui platform media streaming dilakukan secara bertahap, antara lain:

1) Tahap pertama

Dalam tahap ini karena menggunakan penelitian berbasis virtual peneliti menentukan media yang menjadi sumber data peneliti saat melakukan penelitian. Karena menggunakan media streaming sebagai sumber data maka peneliti menentukan media streaming yang mempunyai banyak pengikut atau penonton yang berpotensi memiliki berbagai sumber data yang bermacam-macam serta merangkai rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian.

2) Kedua, langkah pemilihan komunitas online dengan asumsi dasar yang memperkuat alasan pemilihan komunitas online sebagai subjek penelitian.

3) Ketiga, peneliti ikut menjadi bagian anggota komunitas online dan melakukan observasi dengan mengikuti pola interaksi yang terjadi di komunitas online.

4) Keempat, Pengumpulan data untuk memulai analisis.

5) Yang kelima menyerahkan laporan penelitian.

Pada langkah terakhir ini, peneliti mengolah semua data yang terkumpul di lapangan dan memulai analisis menggunakan pendekatan teoritis yang sesuai dengan topik penelitian. Pada tahap pelaporan, perlu

ditekankan bahwa laporan penelitian harus konsisten dengan data yang diperoleh tanpa mengurangi atau menambah data yang hilang demi validitas penelitian. Penulisan studi harus mengikuti kerangka studi penulisan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan merupakan salah satu faktor kunci yang harus diterapkan untuk membantu peneliti menemukan data yang valid. Metode pengumpulan data merupakan salah satu faktor penting untuk memudahkan peneliti menemukan data yang dapat dipercaya. Di bawah ini adalah beberapa metode pengumpulan data yang peneliti pilih untuk pengambilan data sebagai berikut:

a) Metode Observasi (Pengamatan)

Metode observasi adalah metode mengamati secara sistematis fakta-fakta yang diamati dan mengumpulkan data penelitian melalui catatan-catatan. Kajian dilakukan langsung di lapangan. Observasi adalah bagian dari metode ilmiah yang didefinisikan sebagai pencatatan dan pengamatan secara sistematis terhadap data atau fenomena.

Observasi dibagi menjadi dua jenis yaitu observasi dengan partisipasi dan observasi tanpa partisipasi. Pengamatan di mana seorang pengamat terlibat dalam suatu kegiatan yang sedang berlangsung adalah pengamatan partisipatif, dan ketika seorang

pengamat tidak berpartisipasi dalam suatu kegiatan yang terjadi dalam proses pengamatan, itu dikatakan pengamatan non partisipatif.

Observasi netnografis karena menggunakan studi netnografi atau etnografi virtual metode observasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data dengan cara login ke akun streaming beberapa streamer dan mengamati proses live streaming dan komunikasi yang terjalin. Memilih pengamatan terhadap akun yang paling berpengaruh dalam penelitian ini dan itu harus menjadi salah satu akun streaming paling aktif dengan pelanggan aktif. Aktivitas beberapa akun streaming aktif dan jumlah pengikut dapat menjadi indikasi aktivitas pemirsa atau penonton dengan streamer dalam berinteraksi sosial. Serta juga peneliti berusaha melakukan kontak langsung terhadap para streamer.

b) Dokumentasi

Dokumentasi adalah gambaran peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa surat, catatan, ilustrasi, dan gambar. Dokumen tersebut dapat digunakan sebagai konfirmasi atas data yang diterima. Dokumentasi juga dapat membantu memvalidasi data yang diperoleh. Dokumentasi dapat digunakan sebagai bukti bahwa peneliti melakukan pengamatan dengan sedikit atau tanpa rekayasa.

F. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Reduksi data itu sendiri adalah proses penyederhanaan data dengan memilih data yang benar-benar penting. Penyederhanaan ini dilakukan agar data yang didapat lebih mudah dipahami dan dikumpulkan oleh peneliti, dan juga untuk memudahkan pembaca memahaminya.

2. Penyajian Data

Setelah melalui proses reduksi data, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Data atau informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya kemudian dijadikan sampel atau sample diurutkan sedemikian rupa sehingga terlebih dahulu diberikan gambaran umum dan kemudian dilakukan beberapa analisis menggunakan analisis isi, fokus utama adalah fenomena yang dimana perubahan dan dampak itu terjadi.

3. Penarikan Kesimpulan

Terakhir adalah fase penarikan kesimpulan yang berlangsung setelah data diperiksa. Untuk mengetahui makna sebenarnya dari peristiwa dan fenomena yang dianalisis menggunakan analisis isi, peneliti melihat berapa banyak fenomena yang dianalisis, berdasarkan data yang akurat dan informasi yang diperoleh sebelumnya dari lapangan. Berdasarkan data yang tersedia, peneliti memilih metode

analisis isi, yaitu model yang memperhitungkan konteks dan memverifikasi dokumentasi data dalam bentuk teks, gambar, simbol, dll.

Analisis isi merupakan metode penelitian yang memungkinkan peneliti membuat kesimpulan yang dapat direproduksi dan dapat diandalkan tentang data dengan mempertimbangkan konteks. Sebagai metode penelitian, analisis isi melibatkan prosedur khusus untuk memproses data ilmiah untuk memberikan pengetahuan dan menemukan ide-ide baru dan menyajikan fakta. Penggunaan analisis isi di dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji dokumen berupa fenomena ujaran kebencian pada platform media streaming Nimo TV, dengan menggunakan analisis konten peneliti dapat mengetahui mana yang merupakan fenomena ujaran kebencian pada platform media streaming Nimo TV.

G. Teknik Keabsahan Data

Setelah melalui proses penelitian maka data dari hasil penelitian ini didasarkan pada data yang dibuat dan diedit oleh peneliti pada saat dilakukan validitas ketepatan sebenarnya yang terjadi di lapangan terkait dengan validitasnya subjek penelitian. Artinya, temuan data ini didasarkan pada data yang valid dari hasil observasi yang sebenarnya dan nantinya dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas.

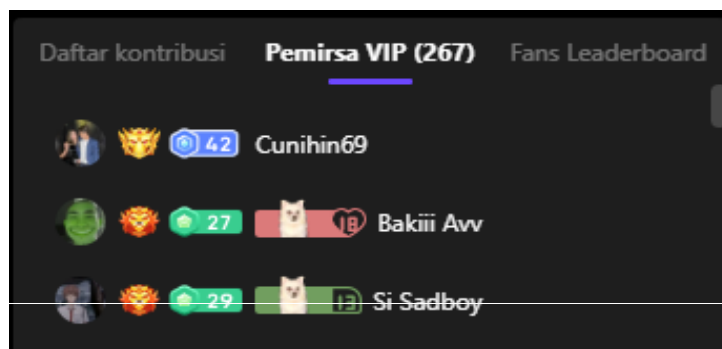
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Streamer Nimo TV

Peneliti melakukan observasi di Nimo TV dan terdapat beberapa channel streamer yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini dengan melihat beberapa faktor seperti jumlah pengikut (*subscriber*) dan penonton (*viewers*). Para streamer yang sudah terikat kontrak di Nimo TV diwajibkan untuk melakukan live stream dengan target waktu yang ditentukan oleh pihak nimo perbulan, masing-masing dari mereka mempunyai target waktu yang berbeda-beda dalam satu bulan live stream dan dalam satu hari biasanya para streamer melakukan live stream selama dua jam untuk memenuhi target tersebut dan mereka juga rutin melakukan live stream setiap bulannya dengan berinteraksi dengan penontonnya melalui fitur live chat saat live stream.

Nimo TV mempunyai memberikan hadiah kepada untuk mengapresiasi streamer yang mereka tonton, dengan banyaknya hadiah yang dikirimkan para penonton juga mendapatkan hak istimewa untuk



menjadi penonton VIP atau bahkan bisa menjadi admin di kolom live chat jika streamer tersebut menghendaki penonton yang memberikan hadiah (*Gift*) menjadi admin live chat untuk memantau kegiatan live chat para penonton, disini admin live chat bisa melakukan *banned* terhadap para penonton yang meresahkan atau melakukan spam chat.

Terdapat klan atau kelompok ternama di esport Indonesia yang memiliki jumlah streamer yang banyak seperti Evos Esport, Onic Esport, Bigetron Esport, RRQ dll., Masing-masing streamer yang terdaftar dalam



Gambar 2 tampilan clan Nimo TV

clan tersebut memiliki jumlah pengikut atau penggemar yang banyak.

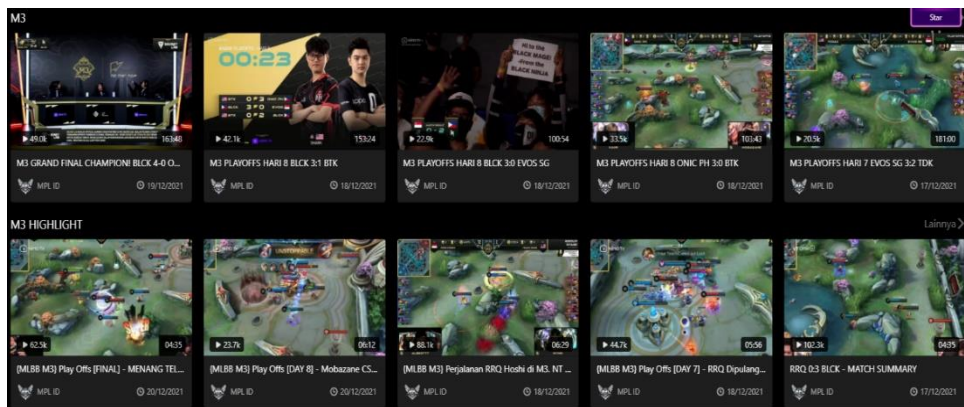
Di Nimo TV juga ada beberapa top streamer Indonesia yang memiliki jumlah pengikut yang banyak seperti di channel Nimo TV OURA, Donkey, Marsha, Emperor, Evos Rekt, Evos Wann, Evos Luminaire, RRQ

55	OURA	2 jam yang lalu streamed <i>Mobile Legends</i>	7,488	followers: 1,592,251
54	MARSHA	4 jam yang lalu streamed <i>Mobile Legends</i>	-	followers: 951,728
49	Donkey Bar Bar	23 jam yang lalu streamed <i>Mobile Legends</i>	-	followers: 931,472
50	EMPEROR	17 jam yang lalu streamed <i>Mobile Legends</i>	-	followers: 898,525
49	RRQ LEMON	2 hari yang lalu streamed <i>Mobile Legends</i>	-	followers: 623,601
52	EVOS Rekt	3 jam yang lalu streamed <i>Mobile Legends</i>	2,443	followers: 538,427
47	RRQ XINNN	16 jam yang lalu streamed <i>Mobile Legends</i>	31	followers: 544,052
49	Wannn	17 jam yang lalu streamed <i>Mobile Legends</i>	-	followers: 491,490
39	Adipati Dolken	2/11/2021 streamed <i>Mobile Legends</i>	-	followers: 155,523
41	Onic.Drian	<i>Mobile Legends</i>	8,507	followers: 98,464
40	RizkyFebian	4 hari yang lalu streamed <i>PUBG Mobile</i>	-	followers: 33,883

Xinn, RRQ Lemon, Onic Drian dan lainnya. Ada juga artis yang turut ikut live streaming di Nimo TV seperti Adipati Dolken dan Risky Febian.

Terlihat pada gambar tersebut bahwa merekalah yang saat ini menjadi top streamer di Nimo TV dari ribuan streamer lain berdasarkan pengikutnya. Rata-rata para streamer ini adalah mantan pemain profesional scene di mobile legends seperti Oura, Marsha, Donkey dan Emperor yang pernah merasakan kejuaraan teratas mobile legends di Indonesia yaitu MLBB Profesional League Indonesia (MPL ID) yang biasa diadakan setahun dua kali, selain dari mantan pro player ada juga streamer yang masih aktif mengikuti profesional scene MPL ID yaitu RRQ Lemon, RRQ Xinn, Evos Rekt, Wann dan juga Onic Drian.

Di Indonesia permainan game mobile legends cukup digemari, terlihat dari berapa banyaknya jumlah penonton di channel MPL ID pada saat event M3 atau kejuaraan dunia mobile legends pada akhir desember 2021 yang bisa menembus sekitar kurang lebih 80 ribu penonton dalam satu pertandingan, dan Indonesia diwakili oleh RRQ Hoshi dan Onic Esport selaku juara dan runner up pada MPL ID season 8 akhir november 2021.



Dari sini dapat dilihat bahwa komunitas esport memiliki reputasi yang besar dan memiliki perkembangan yang cukup maju pada bidang penyiaran esport di media live streaming. Dapat dikatakan bahwa dunia digital sudah banyak diminati oleh masyarakat online Indonesia.

Kerentanan para streamer saat melakukan siaran langsung (*live streaming*) adalah ketika mereka tidak memenuhi keinginan para penonton (*viewers*) yang dapat berdampak pada kehidupan sosial ekonomi, seperti ketika penonton menuntut streamer memainkan game lain atau mengajak streamer lain untuk bermain bersama meskipun para streamer ini tidak saling mengenal satu sama lain tapi tidak dipenuhi maka para penonton akan melakukan spam chat teriakan unfollow atau bahkan sampai mereport akun sosial media dalam hal ini instagram streamer tersebut yang mengakibatkan akun tersebut terkena *banned* (blokir) dari pihak instagram dikarenakan banyak report dari penonton. Hal ini dapat menyebabkan rezeki para streamer menjadi terhalangi karena salah satu pintu rezeki mereka adalah dari instagram biasanya terkait pengiklanan suatu produk.

B. Macam-Macam bentuk Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) di Nimo TV

Munculnya interaksi subscriber (penonton) dengan streamer terjadi sebagai akibat dari komunikasi yang dibangun secara konsisten oleh streamer seperti yang diharapkan penonton.

Interaksi dua arah antara streamer dan penonton yang dihasilkan dari live streaming Nimo TV pada akhirnya akan mempengaruhi kehidupan sosial. Munculnya game mobile online dan platform median streaming juga akan mempengaruhi kehidupan komunitas sosial, terutama generasi muda menjadi *non-living people*. Istilah tersebut sepertinya merujuk pada orang yang tidak terbiasa berhubungan dengan dunia luar dan cenderung berdiam diri di rumah. Dalam hal ini, diasumsikan bahwa orang tersebut tidak memiliki kehidupan sosial yang nyata. Namun, terdapat anggapan bahwa mereka *nolep (no life)* biasanya saling berinteraksi melalui media online. Salah satunya mencoba menggunakan media streaming untuk melakukan kehidupan sosial yang diinginkan oleh mereka.

Ketika mengamati kolom komentar *live chat streaming*, terlihat bahwa ada berbagai komentar yang ditulis oleh orang-orang yang menonton live stream. Pesan yang mereka kirimkan antara lain salam, komentar pada game yang diperlihatkan seperti skill game diatas rata-rata, upaya berkomunikasi dengan streamer, komunikasi antar penonton, dan banyak lagi. Terkadang pesan bahkan muncul sebagai kata-kata jahat atau kotor

yang mengandung unsur kebencian dalam bahasa gamers biasanya disebut *toxic*.

Komentar *toxic* atau kata-kata kotor yang mengandung kebencian biasanya diawali dengan penonton yang merasa tidak puas atau tidak senang dengan performa streamer saat bermain game ketika bermain biasa dan biasanya ketidaksukaan itu memuncak pada saat para streamer yang masih menjadi pemain profesional performanya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Yang selanjutnya menjadi penyebab terjadinya komentar toxic berbau kebencian ini karena masing-masing penonton mempunyai tim yang didukung secara fanatik bahkan berlebihan seperti disepakbola biasanya rivalitas antara Barcelona dan Real Madrid, tim esport yang mempunyai basis fanbase terbesar di Nimo TV adalah Evos Esport dan Rex Regum Qeon (RRQ) karena memang rivalitas mereka sangat terjamin ketika kedua tim saling berhadapan di kompetisi MPL ID yang disiarkan di Nimo TV.

Yang menjadi persoalan dan masalah adalah ketika mereka para penonton saling ejek mengejek satu sama lain meskipun tim yang didukung tidak bermain pada hari itu, padahal para streamer dibelakang layar mereka tidak ada masalah bahkan mereka biasanya bersahabat satu sama lain, yang awalnya hanya saling mengejek dalam hal permainan sampai yang menjadi puncaknya ketika itu membahas masalah personal streamer atau pro player tersebut, seperti menghina fisik, agama, suku, ras bahkan pelecehan seksual (*sexual harassment*). Meskipun tidak semua penonton atau pendukung dari

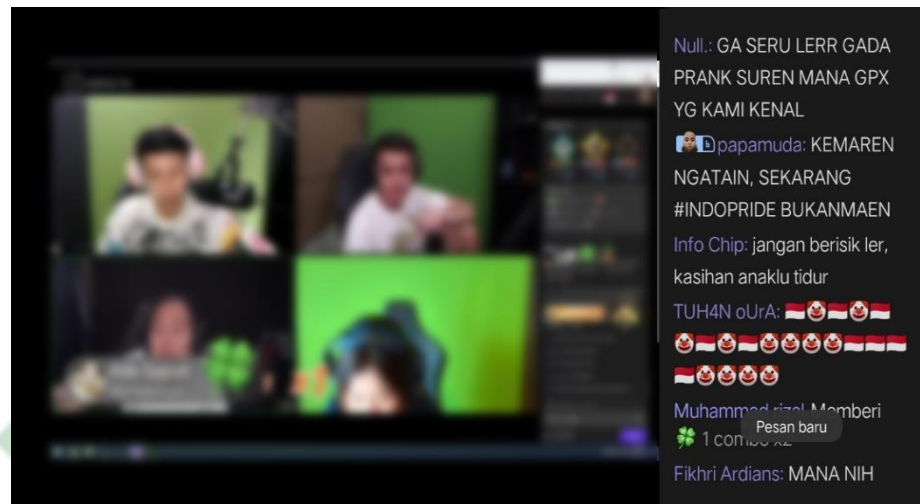
kedua tim ini menulis komentar yang negatif, tetap ada yang berusaha mendamaikan atau setidaknya berkomentar positif sesuai dengan konteks.

Untuk mempermudah penulis dalam menganalisa isi dari komentar di Nimo TV, penulis membagi isi komentar tersebut menjadi beberapa bagian atau kategori yaitu hinaan, fisik, sindiran, agama, dan pelecehan seksual.

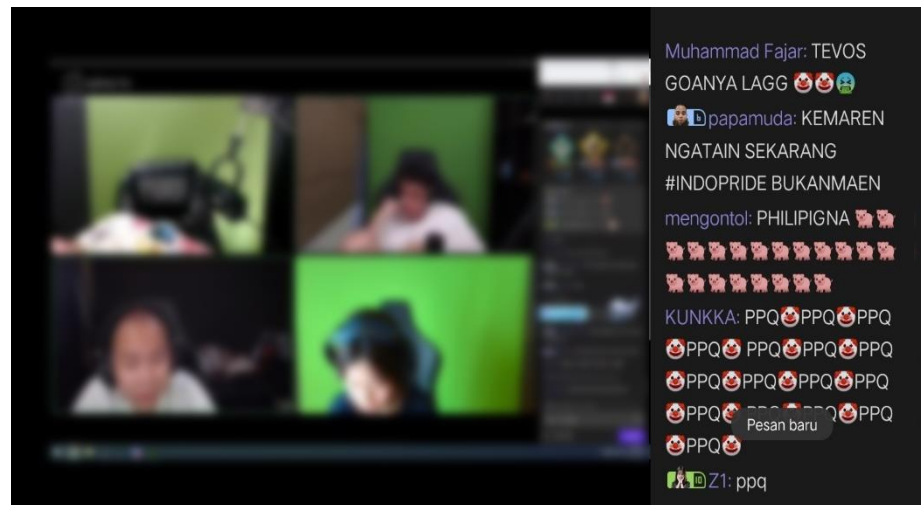
1. Bentuk ujaran kebencian di Nimo TV kategori hinaan

Kategori hinaan dalam ujaran kebencian adalah ungkapan atau ucapan dan pernyataan disrespect yang tidak senonoh atau mencemooh suatu pihak. Hinaan atau penghinaan biasanya dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja, seperti penghinaan itu mungkin fakta secara tidak sengaja tapi pada saat yang sama seperti merendahkan entah ada kesengajaan maupun tidak ketika pernyataan tersebut menyinggung dan menurunkan harga diri nama baik suatu pihak maka itu tetap penghinaan. Di Nimo TV terdapat ungkapan atau pernyataan yang mengandung unsur hinaan yang dapat menyinggung streamer maupun penonton lainnya.

Seperti terlihat pada gambar diatas yang merupakan channel streamer Marsha atau yang biasa disebut dalam komunitas Nimo adalah *room* untuk menggambarkan suatu channel, yang dilakukan oleh pemilik akun bernama TUH4N oUrA di live chat streamer tersebut, dia

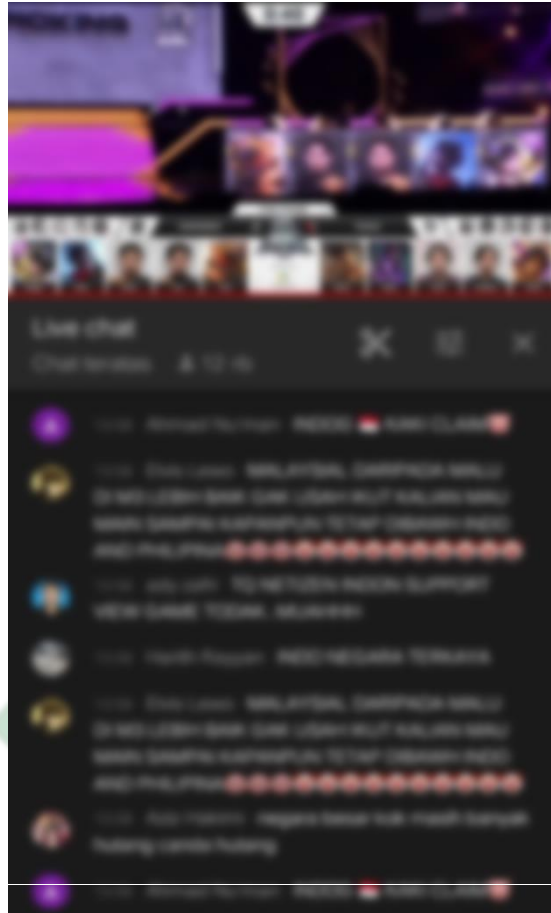


melakukan penghinaan kepada suatu negara dengan memberikan spam emoticon gambar badut dengan bendera Indonesia yang dapat diartikan bahwa para pemain atau streamer tersebut merupakan badut dari Indonesia yang mana pada saat itu adalah pertandingan persahabatan mobile legends antar negara yakni Indonesia versus Filipina. Berawal dari provokasi hinaan tersebut dilanjutkan dengan komentar spam yang bernada menghina tim lain seperti komentar “PPQ” ditujukan untuk tim esport RRQ dan “TEVOS BABIII” ditujukan untuk tim esport Evos padahal kedua tim tersebut tidak bermain pada pertandingan atau bahkan tidak ada hubungannya dengan pertandingan tersebut. Terlihat juga dari kolom komentar paling bawah yang ditulis oleh pemilik akun meng***** dia menulis komentar “PHILIPIGNA” beserta emoticon



babi yang ditujukan untuk para pemain atau penonton dari
Filiphina yang pada saat itu bertanding melawan para streamer dari
Indonesia.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

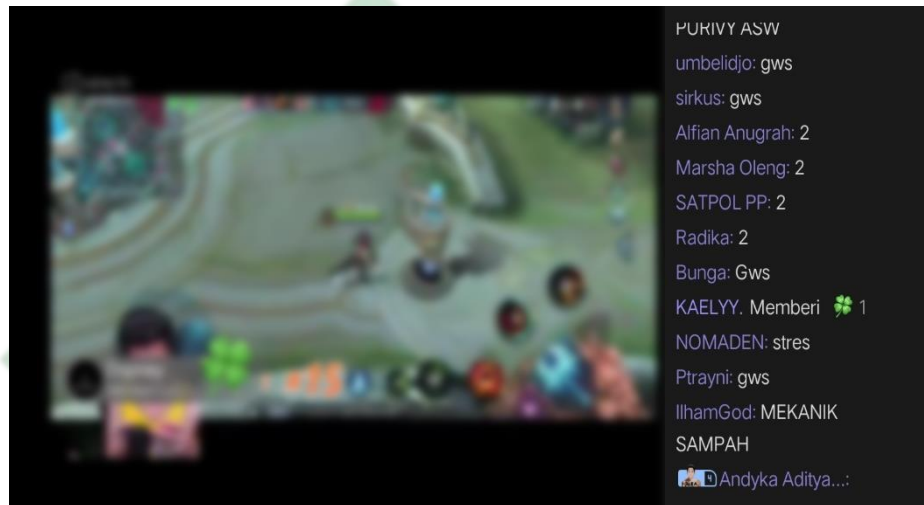


Di *room* lain yaitu MPL Malaysia komentar ujaran kebencian juga ditunjukkan oleh pemilik akun Elvis Lewo yang melakukan spam chat bernada hinaan terhadap para player Malaysia yang mengatakan bahwa tim-tim esports mobile legends dari Malaysia disarankan untuk tidak mengikuti kejuaraan M3 yaitu

kejuaraan dunia mobile legends yang akan diadakan pada akhir tahun 2021, sebab menurut pemilik akun Elvis Lewo sampai kapanpun tim-tim dari Malaysia tidak akan bisa selevel permainannya seperti tim-tim dari Indonesia dan Filipina. “Malaysi** daripada malu di M3 lebih baik tidak usah ikut, mau sampai kapanpun tetap dibawah indo dan philipina” disertai dengan emoticon hidung babi dan badut. Namun pernyataan tersebut ditanggapi oleh pemilik akun ady zafri yang mengucapkan terima kasih kepada netizen Indonesia yang sudah melihat pertandingan MPL Malaysia yang justru akan mendongkrak jumlah penonton di room MPL Malaysia. “TQ Netizen Indon

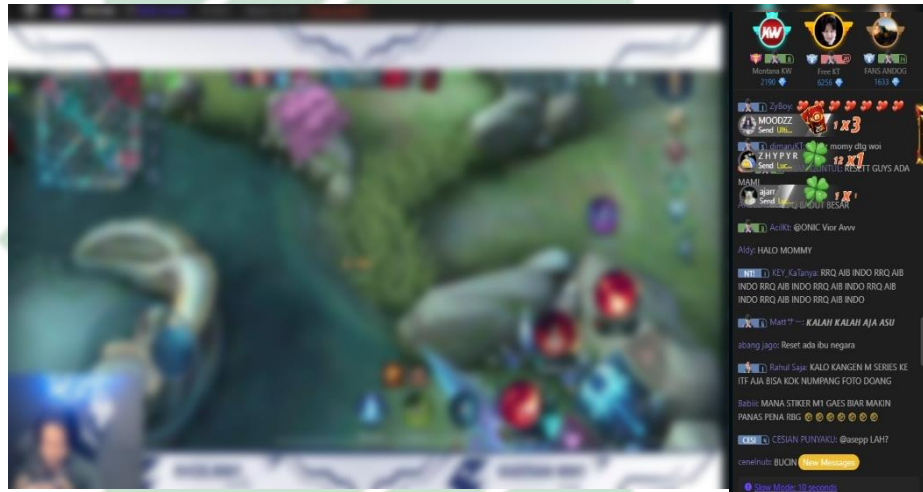
(Indonesia) support view game Todak ... Muahh” sementara Todak sendiri adalah tim esport mobile legends dari Malaysia.

Di room atau channel streamer OURA terdapat komentar dari pemilik akun IlhamGod yang mengatakan “Mekanik Sampah”,



mekanik dalam dunia mobile legends merupakan nama lain dari skill seorang pemain dalam menjalankan suatu hero dalam game, perkataan mekanik sampah menurut akun IlhamGod ini adalah bentuk ketidakpuasan terhadap skill yang ditunjukkan oleh streamer OURA.

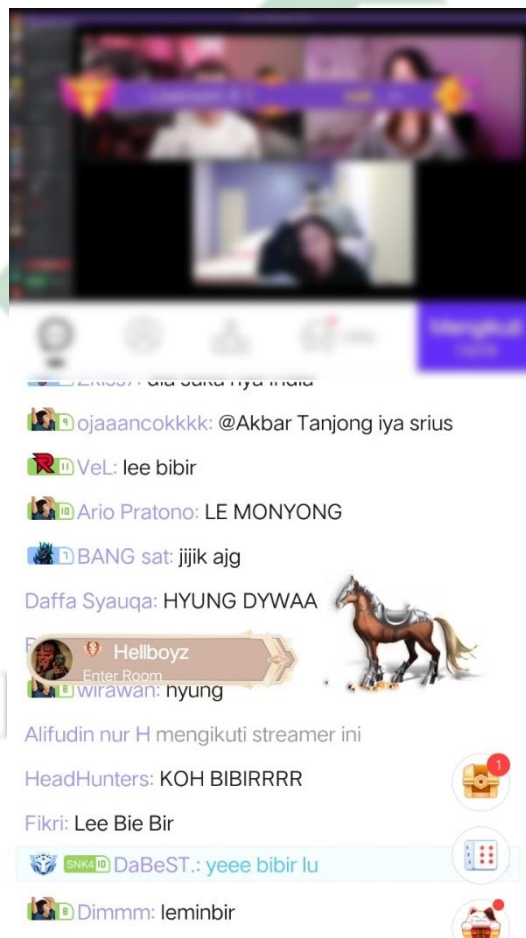
Sementara itu di room atau channel Evos Rekt terdapat sebuah komentar ujaran kebencian bernada provokasi dan spam chat yang dilakukan oleh pemilik akun KEY_Katanya “RRQ AIB INDO...” dengan menjelekkan tim lain yaitu RRQ di room yang bahkan tidak ada hubungannya dengan tim RRQ, karena saat itu tim RRQ tengah mengalami kekalahan di ajang M3 World Championship oleh tim dari Filiphina. Itu merupakan ucapan atau pernyataan tidak respect kepada tim Indonesia yang sudah berjuang membawa bendera negara.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

2. Bentuk ujaran kebencian dalam kategori fisik

Bentuk fisik merupakan suatu anugerah dari tuhan yang harus dijaga dan dirawat sebaik mungkin untuk menghargai ciptaan tuhan. Namun ketika mempunyai bentuk fisik yang dianggap tidak normal menurut beberapa pihak maka hal tersebut masuk sebagai penghinaan terhadap ciptaan tuhan. Di Nimo TV terdapat sejumlah komentar yang



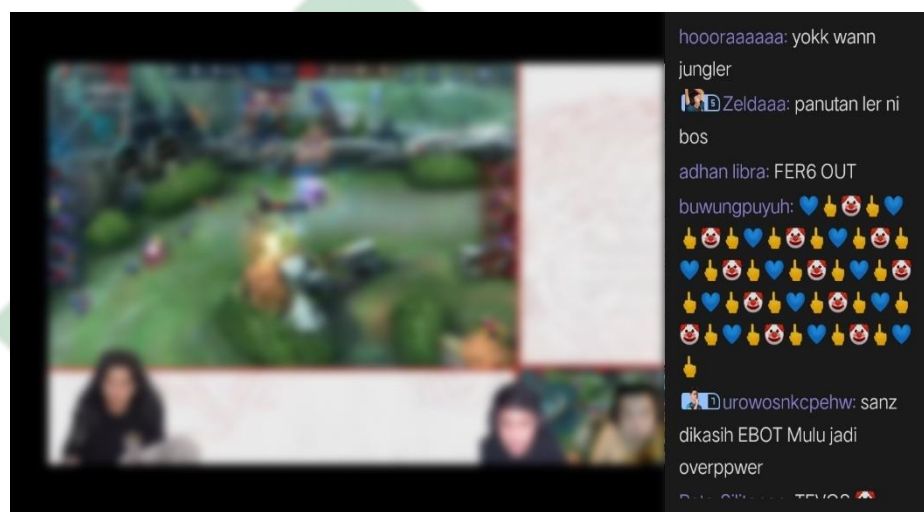
menyudutkan streamer dari segi fisik dengan cara yang negatif.

Seperti dalam gambar di samping yaitu salah satu streamer Nimo TV dengan nama channel Angsa, di dalam kolom komentar live chatnya banyak sejumlah komentar yang bernada menghina fisik sang streamer seperti

pemilik akun Ario Pratono berkomentar “Le Monyong” sementara dalam KBBI sendiri monyong adalah suatu kondisi fisik di area sekitar mulut yang menjorok ke depan (seperti mulut seekor anjing).

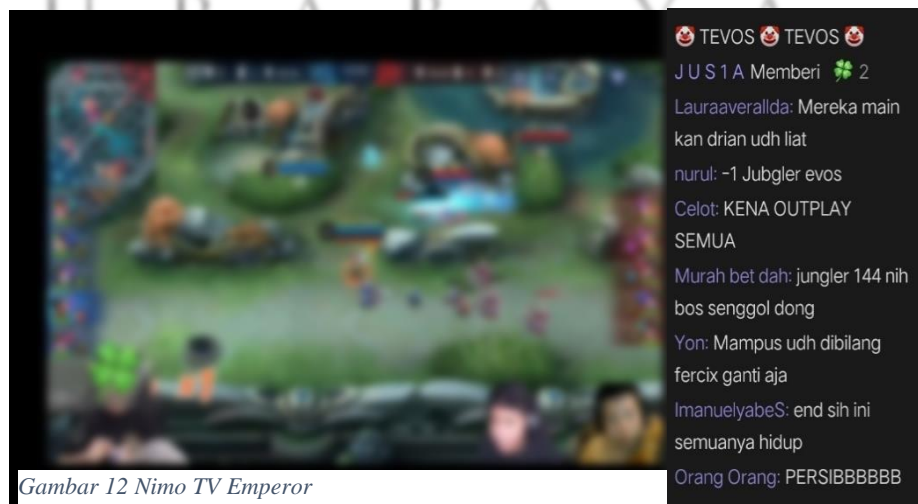
3. Bentuk ujaran kebencian dalam kategori sindiran

Sindiran merupakan suatu bentuk ungkapan atau kata-kata yang menyinggung suatu pihak. Penggunaan sindirian ini biasanya bertujuan untuk meningkatkan makna dan kesannya terhadap penonton yang



melihat atau membaca komentar tersebut.

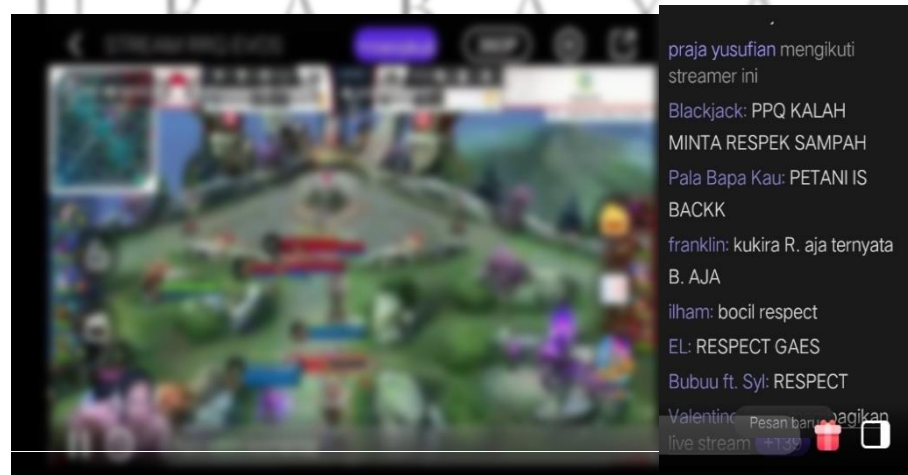
Di dalam room atau channel Emperor yang tengah melakukan restream laga MPL ID antara Evos versus Onic, terlihat di kolom live



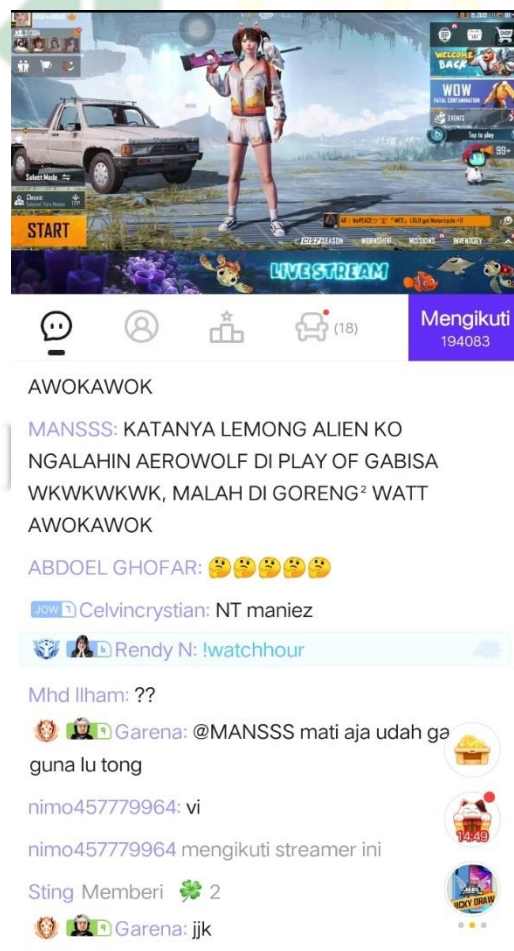
Gambar 12 Nimo TV Emperor

chat yang berisi nada sindiran kepada salah satu player. Seperti komentar yang ditulis oleh pemilik akun hoooraaaa yakni “yokk wann jungler” yang bermaksud ingin mengganti role jungler Evos, padahal posisi wann saat itu merupakan pemain di role yang berbeda, sindiran tersebut diperkuat dengan komentar dari pemilik akun adhan libra yang menyuarakan “Fer6 out” yang dimaksudkan oleh komentar tersebut adalah salah satu pemain Evos yang saat itu bermain dikeluarkan dari tim yang nickname aslinya adalah Evos Ferxiic. Terlihat juga sindiran yang sama dilakukan oleh pemilik akun Murah bet dah “jungler 144 nih boss senggol dong” Sedangkan arti dari 144 menurut interpretasi peneliti merupakan resolusi terendah pada saat penyiaran video, keberadaan komentar-komentar tersebut merupakan bentuk ungkapan kekecewaan dari oknum para pendukung karena kekalahan tim nya pada saat itu.

Sama halnya dengan yang terjadi di channel atau room Adipati Dolken yang saat itu melakukan restream pertandingan MPL ID antara



Evos Esport melawan RRQ Hoshi, didalam kolom komentar terdapat bentuk sindiran kepada tim RRQ yang saat itu mengalami kekalahan seperti yang dilakukan pemilik akun Blackjack “PPQ kalah minta respect” komentar ini ditujukan kepada pendukung lawan yang semisal kalah minta tetap di respect menurut akun Blackjack. Sementara itu komentar sindiran juga dilakukan oleh pemilik akun franklin “kukira R ternyata B aja” menurut pemilik akun franklin yang dikiranya R mewakili RRQ yang biasanya saat bertanding sangat kuat ternyata B mewakili biasa saja.



Dalam channel atau room Nimo Tv dari RRQ Lemon terdapat juga bentuk sindiran terhadapnya yang dilakukan oleh pemilik akun MANSSS “Katanya lemong alien ko ngalahin aerowolf di play of gabisa wkwwkwk,..” yang menyebut bahwa sang pemain yang dikatakan alien (pemain dengan skill diatas rata-rata pemain profesional lain) malah kalah oleh tim yang berada di zona bawah

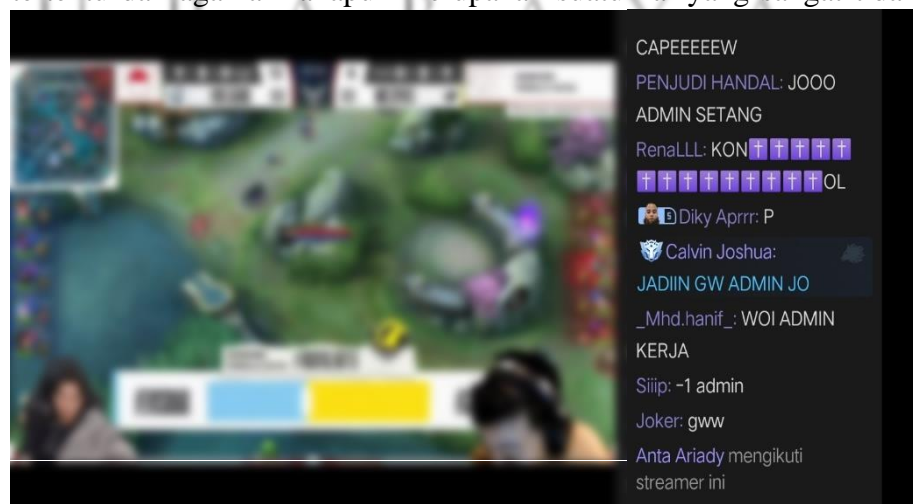
pada saat MPL ID playoff yang mempertemukan RRQ Hoshi melawan Aerowolf.

Komentar pemilik akun MANSS tersebut dibalas oleh pemilik akun Garena “@MANSS mati aja udah ga guna lu tong” yang merasa tidak suka dengan komentar yang diberikan kepada sang streamer yang saat itu sedang live streaming di Nimo TV dengan memainkan game yang berbeda.

Terlepas apakah komentar tersebut dapat dibenarkan atau tidak jika terdapat komentar yang bernada provokasi maka akan menimbulkan masalah baru.

4. Bentuk ujaran kebencian dalam kategori agama

Agama merupakan suatu hal yang sakral dan suci menurut pengikutnya masing-masing. Ujaran kebencian terhadap suatu agama tertentu dan agama manapun merupakan suatu hal yang sangat tidak



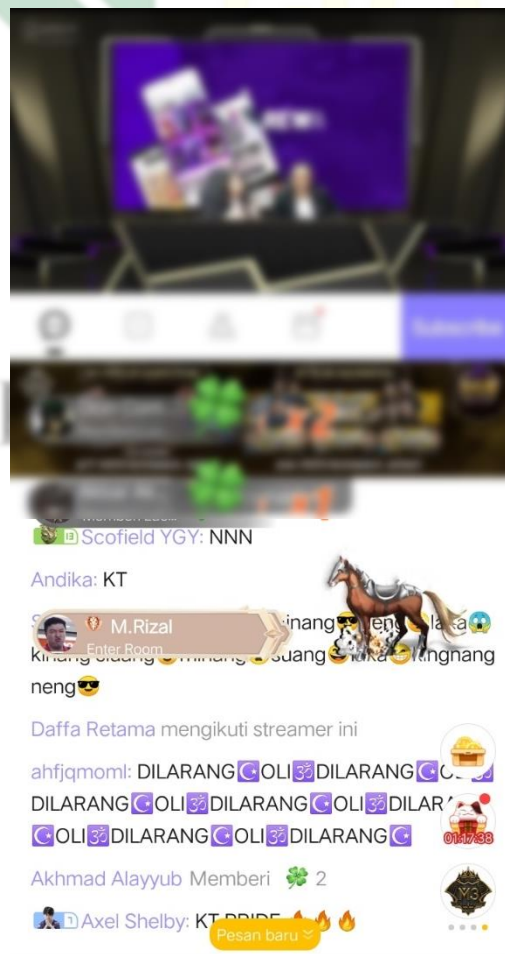
pantas. Ujaran kebencian terhadap agama melalui tindak penghinaan, penghujatan, penghinaan terhadap tokoh umat beragama, adat istiadat dan simbol-simbol keagamaan yang hanya didasarkan pendapat pribadi dan di luar kompetensinya. Dan hal ini juga tidak pantasnya suatu pihak mendiskriminasikan suatu ras atau suku tertentu, sebab sebagai manusia kita tidak bisa memilih dilahirkan menjadi apa, siapa dan sebagai apa di dunia ini sehingga kita memandang suatu kaum adalah sama dengan memandang kaumnya sendiri dengan posisi yang setara yaitu sama-sama manusia.

Seperti yang terlihat dari kolom komentar saat Emperor melakukan live streaming, komentar yang diberikan oleh akun Renalll yang menggunakan emoticon salib dengan menggunakan kata-kata kotor bermuatan seksual yang tidak sewajarnya ditulis dalam kolom komentar, yang dimaksudkan untuk menghina agama tertentu yaitu Kristen yang kebetulan Emperor merupakan streamer yang menganut agama tersebut. Komentar ini sudah termasuk penistaan agama karena membawa suatu simbol agama tertentu yang digunakan dengan tidak

bertanggung jawab serta keinginan untuk memprovokasi streamer maupun penonton lain yang menganut agama yang sama.



Sama halnya juga dengan apa yang terjadi di kolom komentar streamer Evos yaitu Evos Clover dimana komentar yang dituliskan oleh



pemilik akun PEPE X YEPE “Mari semua ucap haleluya tiada 2han selain Y3sus SWT” dengan menggunakan simbol-simbol agama yang dimaksudkan untuk memprovokasi para penonton. Komentar serupa juga dilakukan oleh pemilik akun ahfjqmomi yang menggunakan simbol simbol agama untuk mengatakan

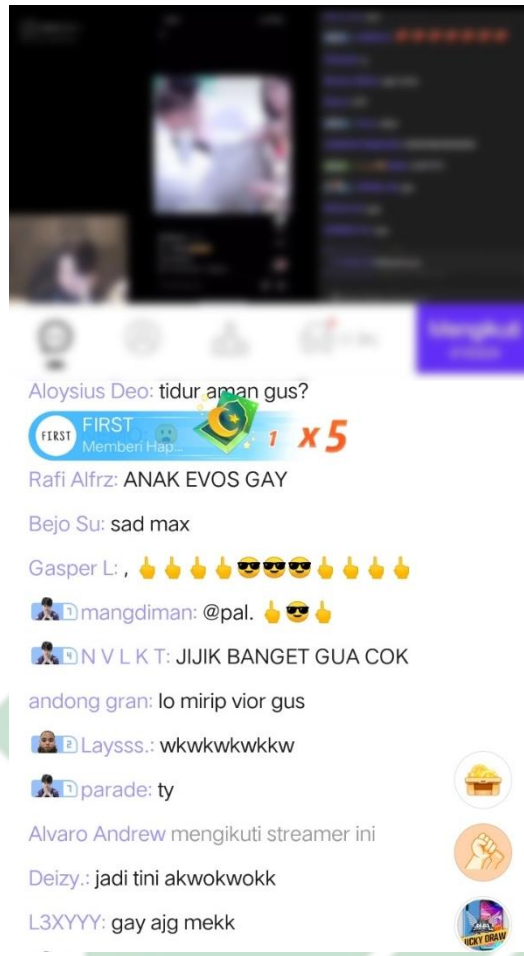
kata-kata kotor yang dapat memicu reaksi penonton lain.

Pembawaan agama dalam ranah penyiaran live streaming game merupakan hal yang sangat tidak berhubungan dan sangat tidak beralasan selain tujuannya hanya untuk merusak keharmonisan antar umat beragama. Tujuan dari adanya platform live streaming game adalah mewadahi para gamers yang ingin memperlihatkan permainannya kepada semua orang bukan untuk mencari celah untuk menghina suatu agama tertentu.

5. Bentuk ujaran kebencian kategori pelecehan seksual

Pelecehan seksual adalah aktivitas seksual yang diinginkan atau tidak diinginkan dalam bentuk kata-kata, ucapan, atau teks yang memuat konten seksual dan menyebabkan kemarahan, penghinaan, rasa malu, atau ketidaknyamanan bagi orang lain.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Seperti yang terlihat dalam kolom komentar saat Evos Rekt melakukan live streaming, pelecehan seksual yang dilakukan oleh pemilik akun Rafi Alfrz yang menyebut “Anak Evos Gay” disini menurut pemilik akun Rafi bahwa semua anak Evos merupakan seorang yang gay, gay sendiri merupakan istilah yang digunakan dan merujuk kepada orang

homoseksual atau orang-orang yang memiliki kelainan kesehatan mental sifat-sifat homoseksual.

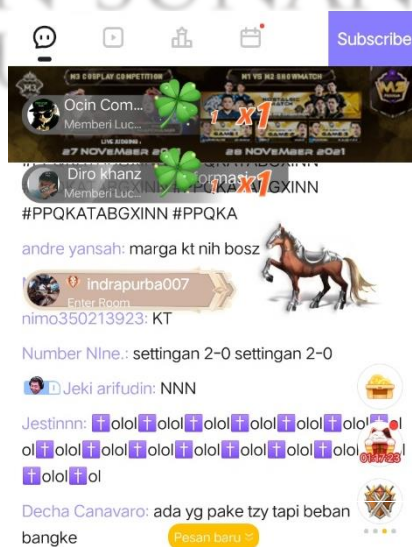
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Selanjutnya juga merupakan salah satu tindakan pelecehan seksual yang terjadi di Nimo TV melalui kolom komentar saat channel atau room seorang streamer Evos Antimage melakukan live streaming. Di dalam kolom komentar terlihat ujaran



kebencian pelecehan

seksual yang dilakukan oleh pemilik akun ahmad sandi “Kasihannya yang cewe dijaga baik2 dibumi. Disorga dijadikan bahan ewean” komentar tersebut termasuk pelecehan seksual karena makna dari kata ewean

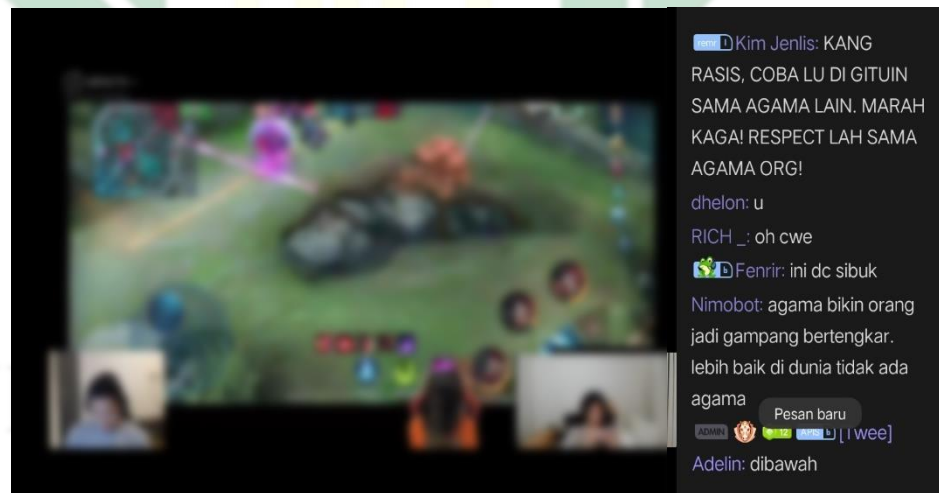


dalam bahasa sosial media merupakan kata lain dari bersetubuh atau hubungan intim.

Pelecehan seksual juga terjadi terlihat dalam kolom komentar di samping yang dilakukan oleh pemilik akun jestinnn yang menggunakan bahasa seksual seperti alat kelamin seorang pria dengan menambahkan simbol agama tertentu dalam tulisan yang kasar.

6. Beberapa komentar bernada positif di Nimo TV

Disisi lain tidak hanya komentar kebencian yang mendominasi platform media streaming Nimo TV, tetapi juga terdapat beberapa

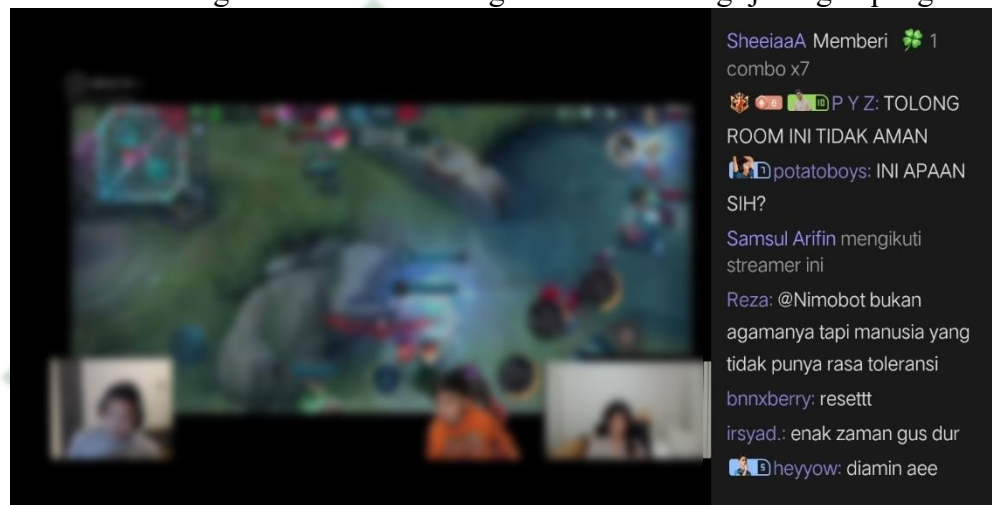


komentar yang mengandung unsur positif atau mendamaikan.

Seperti terlihat dalam kolom komentar streamer evos clover yang ditulis oleh pemilik akun Kim Jenlis “Kang rasis coba lu digituin sama agama lain, marah kaga! respect lah sama agama orang” komentar dari pemilik akun tersebut mencoba untuk memberi nasihat kepada para

pelaku hate comment untuk senantiasa menghargai perbedaan dalam beragama, karena agama tak seharusnya menjadi bahan caci maki untuk menyudutkan pihak-pihak lain.

Namun dalam komentar lain yang dilakukan pemilik akun Nimobot mengeluarkan tulisan “agama bikin orang jadi gampang



bertengkar, lebih baik dunia tanpa agama” pemilik akun nimobot ini berargumen bahwa lebih baik dunia tanpa agama karena membuat orang jadi gampang bertengkar. Pernyataan tersebut langsung ditanggapi oleh pemilik akun bernama reza “bukan agamanya tetapi manusianya yang tidak punya rasa toleransi” menurut reza bahwa agama dianggap membawa kegaduhan atau membuat orang sering bertengkar adalah pernyataan yang salah karena agama tidak salah apapun melainkan manusianya lah yang tidak mempunyai rasa toleransi terhadap berbagai macam agama.

Terlepas dari keluar konteksnya interaksi yang terjadi di dalam kolom komentar, setidaknya mereka para penonton yang mewakili

penonton lain bahwa lebih baik berkomentar dengan santun. Komentar-komentar seperti inilah yang merupakan suatu bentuk diskusi dan cerminan yang baik suatu komunitas online tanpa memakai bahasa bernada hate atau kotor yang dapat menyinggung berbagai pihak.

7. Tanggapan Streamer mengenai ujaran kebencian yang terjadi di live chat streaming

Dalam beberapa kesempatan streamer menanggapi tentang berbagai macam komentar ujaran kebencian pada saat streamer melakukan live streaming, salah satunya melalui platform media sosial youtube. Salah satu streamer Nimo TV yang mempunyai channel youtube adalah Emperor dengan nama channel Jonathan Liandi, Jo sebutan akrabnya dari para subscribarnya mempunyai konten podcast bersama beberapa penggiat esport dengan konten bernama Empetalk yang salah satunya adalah streamer sebagai tamu undangan. Pada saat melakukan podcast dengan CEO RRQ Pak AP sapaan akrab para penggemarnya yang diupload pada tanggal 11 November 2021, membahas tentang ujaran kebencian (*hate speech*) yang terjadi pada platform media streaming.

" Komunitas mobile legend sebenarnya sudah gede ya, nggak tahu kenapa semakin banyak fans rrq semakin banyak hattersnya, sampai dititik dimana rrq dikatain ppq, cupu, badut lah kita masih terima dan itukan masih sebatas komentar ya kita bisa memilih melihat atau tidak entah dari penonton youtube

ataupun nimo." Pak AP CEO RRQ.²⁴

Pak AP selaku CEO RRQ dalam perbincangannya dengan Jonathan, mengatakan dimana ketika suatu komunitas ketika sedang berkembang dengan besar maka akan semakin banyak juga beberapa hatters atau pelaku ujaran kebencian karena bertambahnya banyaknya jumlah pengikut komunitas tersebut, menurut beliau juga sebagai streamer para pemainnya atau streamer esport lain dapat mengabaikan komentar tersebut karena kita tidak bisa mengontrol apa yang akan ditulis oleh hatters atau pelaku ujaran kebencian.

"Saya juga sering mendapatkan screenshot dari penggemar di nimo komentar hate provokasi, sebenarnya mereka melakukan komentar -komentar provokasi seperti itu buat apasih, toh juga mereka tidak mendapatkan keuntungan apapun popularitas juga tidak ada, wong rata-rata dari akun mereka adalah anonim." Tambahnya Pak AP dalam perbincangannya.²⁵

Pak AP juga menerima dari kiriman gambar dari para kingdom (sebutan untuk penggemar RRQ) mempertanyakan para pelaku melakukan provokasi ujaran kebencian sebenarnya mempunyai motif dan tujuan yang bagaimana, dikarenakan melakukan komentar hate tidak menguntungkan apapun untuk para pelaku justru dari mereka pun tidak juga mendapatkan popularitas karena akun-akun yang melakukan ujaran

²⁴ AP, November 2021, podcast game channel, <https://www.youtube.com/watch?v=sD0-YPyckNw&t=1215s>, GILA SIH INI!! Ternyata Ada Sekelompok Grup yang Sengaja Ngelakuin Tindakan Report Akun?! – EMPETALK diakses pada tanggal 15 Desember 2021 pukul 14. 45 WIB

²⁵ AP, November 2021, podcast game channel, <https://www.youtube.com/watch?v=sD0-YPyckNw&t=1215s>, GILA SIH INI!! Ternyata Ada Sekelompok Grup yang Sengaja Ngelakuin Tindakan Report Akun?! – EMPETALK diakses pada tanggal 15 Desember 2021 pukul 14. 45 WIB

kebencian rata-rata adalah akun anonim atau akun palsu.

" Setiap orang kan mempunyai kesenangan mereka sendiri, buat mereka mereka dapat kepuasan tersendiri ketika bisa *hate speech*, dan itu juga ada solusinya ya diblok atau kita tidak usah baca selesai kan." Emperor (Jonathan Liandi).²⁶

Tanggapan juga diberikan oleh Emperor atau Jonathan yang tentunya juga merupakan streamer Nimo TV, saat mendengar tanggapan pak AP tentang hate comment di platform live streaming. Jo mengatakan bahwasanya mereka melakukan *hate speech* dalam kolom komentar mempunyai kesenangan dan kepuasan tersendiri ketika bisa mengeluarkan komentar-komentar negatif dan setuju dengan pendapat bahwa sebagai streamer bisa memilih melihat atau tidak komentar tersebut dan juga dapat memblokir akun yang komentarnya negatif.

“ Saya berharap sih dari yang menonton podcast banyak yang pintar ngelihat fenomena ini secara objektif, bahwasannya ada campaign report akun yang tidak baik oleh oknum yang tidak bertanggungjawab, dan para penonton tidak mengikuti campaign ini karena akan merusak ekosistem komunitas esport yang lagi berkembang.” Pak AP.²⁷

Harapan Pak AP dalam perbincangannya dengan Jonathan di Empetalk, kepada para penonton konten untuk melihat berbagai fenomena *hate speech* secara objektif dan sangat dianjurkan tidak mengikuti berbagai oknum pelaku *hate speech* tersebut karena akan

²⁶ Emperor, November 2021, podcast game channel, <https://www.youtube.com/watch?v=sD0-YPyckNw&t=1215s>, GILA SIH INI!! Ternyata Ada Sekelompok Grup yang Sengaja Ngelakuin Tindakan Report Akun?! – EMPETALK diakses pada tanggal 15 Desember 2021 pukul 14. 45 WIB

²⁷ AP, November 2021, podcast game channel, <https://www.youtube.com/watch?v=sD0-YPyckNw&t=1215s>, GILA SIH INI!! Ternyata Ada Sekelompok Grup yang Sengaja Ngelakuin Tindakan Report Akun?! – EMPETALK diakses pada tanggal 15 Desember 2021 pukul 14. 45 WIB

merusak ekosistem komunitas esport yang tengah berkembang.

Tanggapan lain juga diberikan oleh salah satu streamer yaitu Donkey melalui live streamingnya pada tanggal 3 desember 2021 ketika peneliti menonton live streaming pada subuh waktu itu. Donkey memberikan pesan dan saran kepada streamer baru Evos bernama Aiko pada saat itu, karena Aiko mendapatkan komentar hujatan dengan membawa-bawa orang tua yang sedang sakit.

“ Harus biasa aja, maksudnya kalau lu menganggapnya biasa saja mereka akan capek-capek sendiri, orang-orang yang menghujat seperti itu lewatin aja. Namanya juga dunia streaming lu tidak akan bisa menyenangkan semua orang, baca komentar yang positif-positif aja. Kalau aku pribadi cara nangepinya kalau ada komen negatif malah aku bacain sampai udah biasa dengan hal negatif.” Nimo TV Donkey.²⁸

Donkey beranggapan bahwa komentar-komentar *hate speech* seperti itu harus diabaikan saja dengan alasan membuat para pelaku capek karena tidak digubris oleh streamer. Karena dalam dunia streamer tidak semata-mata bisa menyenangkan semua para penonton oleh karena itu harus ditanggapi dengan membaca komentar-komentar yang positif saja. Namun karena terlalu masifnya komentar kebencian tersebut sebagai streamer Donkey malah membacakan komentar-komentar negatif tersebut sampai terbiasa.

“ Aku yakin ya, orang-orang yang ngehujat itu adalah salah satu pelaku report akun instagram yang hilang, mereka itu menunggu orang-orang berbuat kesalahan untuk menjatuhkan,

²⁸ Donkey, Desember 2021, Berbicara dengan streamer baru <https://www.nimo.tv/user/donkey> diakses pada tanggal Desember 2021 pukul 04.40 WIB

“mungkin orang-orang seperti mereka itu kecewa dengan kehidupannya, menurutku ya.” Nimo TV Donkey.²⁹

Menurut Donkey sebagai streamer meyakini bahwa para oknum yang suka menghujat adalah orang-orang yang suka melakukan report terhadap akun sosial media streamer yang menyebabkan hilangnya akun tersebut. Donkey juga berasumsi bahwa orang-orang yang suka melakukan hate terhadap orang lain karena merasa kecewa dengan kehidupannya sendiri sehingga melampiaskannya dengan komentar-komentar bernada kebencian.

“ Apa ya, tapi ya capek ya kayak aku ngomong ayolah-ayolah kepada netizen ngomong-ngomong ya percuma kayak masuk kuping kanan keluar kuping kiri. Yang ngetik-ngetik kayak gitu biasanya mungkin ngetest kayak dibaca apa enggak, kalau kayak Oura sama Marsha gitu nggak dibaca komentar-komentar kayak gitu tapi kalau aku ya tetep kubaca sampai udah kebiasa.” Nimo TV Donkey.³⁰

Sebagai streamer Donkey sudah merasa susah dan lelah untuk memberikan ajakan-ajakan untuk tidak memenuhi kolom komentar dengan spam chat menghina melakukan provokasi atau melakukan hal negatif dalam bentuk apapun. Menurut Donkey mereka yang melakukan *hate speech* itu biasanya ingin mendapatkan reaksi dari para streamer sekiranya dibaca atau tidak, serta menyebut beberapa streamer seperti Oura dan Marsha yang memilih tidak membaca komentar-komentar negatif tersebut, yang berbeda sama Donkey yang memilih untuk tetap

²⁹ Donkey, Desember 2021, Berbicara dengan streamer baru <https://www.nimo.tv/user/donkey> diakses pada tanggal Desember 2021 pukul 04.40 WIB

³⁰ Donkey, Desember 2021, Berbicara dengan streamer baru <https://www.nimo.tv/user/donkey> diakses pada tanggal Desember 2021 pukul 04.40 WIB

membaca komentar tersebut sampai sudah menjadi hal yang biasa menurutnya.

C. Kekerasan Simbolik (*Symbolic Violence*) terhadap para pengguna Nimo TV

Kekerasan simbolik (*Symbolic Violence*) adalah tindakan kekerasan yang tidak terlihat atau kekerasan yang menyebabkan jatuhnya mental seseorang melalui media apapun seperti media sosial maupun media streaming. Kekerasan simbolik dalam platform media streaming Nimo TV terjadi karena adanya suatu ungkapan negatif bernada kebencian atau ujaran kebencian (*hate speech*) yang bermunculan pada kolom komentar para streamer Nimo TV saat melakukan live streaming. Dikatakan sebagai kekerasan simbolik yang terjadi kepada para pengguna Nimo TV karena perbuatan negatif ini sudah tersebar melalui platform ini dimana jumlah penonton dan pengikutnya dalam jumlah yang banyak. Namun yang menjadi permasalahan adalah ketika para oknum pengguna melakukan suatu perbuatan yang negatif pada fitur-fitur yang disediakan oleh Nimo TV seperti fitur live chat yang fungsi sebenarnya adalah agar para streamer dengan penonton bisa melakukan interaksi yang baik. Komentar negatif atau ujaran kebencian yang sering terlihat dalam kolom komentar live chat adalah berkaitan dengan komentar-komentar kasar atau toxic dengan hujatan-hujatan, menghina streamer maupun organisasi, penistaan agama-agama tertentu, dan pelecehan seksual.

Dalam perspektif teori *Symbolic Violence* yang biasanya dikenal kekerasan simbolik yang dipopulerkan oleh salah satu tokoh sosiologi yaitu Pierre Bourdieu, adanya teori kekerasan simbolik adalah untuk menggambarkan kekerasan dalam kekuasaan, bahasa dan mekanisme kekerasan halus tak terlihat. Konsep ini memandu orang kepada mekanisme sosial dimana hubungan komunikasi terjalin dengan hubungan kekuasaan. Berkuasanya suatu sistem berusaha untuk melanggengkan posisi dominannya dengan mengatur sarana interaksi tulisan yang digunakan untuk komunikasi. Pada kenyataannya, kekerasan simbolik yang sangat halus terjadi dalam proses dominasi, tetapi pihak yang dipengaruhi secara simbolis tidak mengetahui adanya paksaan dan menerima paksaan sebagai sesuatu yang harus ada dan memang begitu adanya (*legitimate*).³¹ Kekuatan-kekuatan simbolik adalah kekuatan magis yang bisa dibuat untuk membimbing kelompok, individu atau masyarakat untuk patuh mengikuti pengarahan kekerasan secara simbolik. Jika mereka menerima begitu saja, mereka tidak menyadari paksaan yang ditanamkan oleh simbol, dan kemudian terjadilah penerapan praktik kekerasan simbolik.

Dari pernyataan diatas dapat diklasifikasikan beberapa istilah yang dapat menggambarkan kekerasan simbolik (*symbolic violence*) yaitu interaksi, simbolik, penerimaan kekerasan tanpa menyadari, dan kekerasan terhadap mental.

³¹ Eliya Munfarida, *Kekerasan Simbolik Media Terhadap Anak*. Journal Dakwah dan Komunikasi Vol.4 No.1 Januari-Juni 2010, 144. diakses pukul 22.53 WIB tanggal 18 Oktober 2021

1. Kekerasan simbolik melalui interaksi live chat

Interaksi adalah komunikasi timbal balik antara dua pihak atau lebih yang saling bereaksi melalui kontak langsung atau tidak langsung, melalui kontak secara langsung dapat dilakukan melalui ucapan dan bertemu secara fisik sedangkan kontak tidak langsung dapat dilakukan dengan menggunakan media penghubung seperti telepon, surat elektronik dan juga media sosial. Interaksi secara tidak langsung yang sering digunakan adalah penyampaian informasi ide maupun gagasan berupa teks, gambar dan video.

Kekerasan simbolik yang terjadi di platform Nimo TV terjadi melalui interaksi yang dilakukan di kolom komentar live chat, ketika para oknum pengguna Nimo TV menggunakan kata-kata kasar (*toxic*), menghina, menghujat maupun komentar yang mengintimidasi salah satu pihak di dalam fitur komentar live chat yang disediakan. Seperti menghina agama, fisik, ras dan juga pelecehan seksual.

2. Kekerasan simbolik melalui simbol-simbol

Simbol-simbol atau simbolis adalah representasi ide berbasis media, seperti objek, foto, atau emoticon. Tulisan adalah simbol yang sering digunakan secara umum karena merupakan bentuk simbolis dari suara dan perkataan. Kekerasan simbolik terjadi ketika suatu pihak yang dikuasai menerima simbol (ide, konsep, gagasan,

keyakinan, dan juga prinsip). Oleh karena itu, kekerasan simbolik yang terjadi di Nimo TV disebabkan oleh kekerasan yang tidak terlihat, seperti dilakukan dengan menulis komentar ujaran kebencian disertai dengan simbol-simbol terutama simbol agama-agama tertentu yang menjadi bahan ejekan atau emoticon yang menggambarkan ketidaksukaan dan menyebarkan kata-kata kasar pada kolom komentar live chat streamer Nimo TV.

3. Kekerasan simbolik yang terjadi tanpa disadari

Para pengguna Nimo TV disini secara tidak sadar telah menerima kekerasan simbolik dikarenakan para pengguna platform tersebut menganggap bahwa kata-kata kasar hujatan bernada kebencian adalah hal yang wajar dan biasa, kebiasaan tersebut muncul karena adanya keterpaksaan untuk menerima keadaan yang sulit untuk dikontrol baik oleh para streamer maupun penonton terlepas dari adanya fitur *banned* di kolom komentar. Justru yang paling berbahaya adalah ada ketertarikan dari penonton lain untuk melakukan perbuatan *hate speech* tersebut apalagi terhadap penonton yang masih berusia dibawah umur.

4. Kekerasan simbolik yang menyerang mental

Kekerasan terhadap mental pengguna didasarkan pada kekerasan dalam bentuk ungkapan, yaitu kekerasan terhadap pihak yang menggunakan kalimat-kalimat kasar tanpa menyentuh tubuh

dengan konotasi negatif, hingga terjadinya serangan psikologis seperti trauma, kehilangan kepercayaan diri, dan ketakutan. Komentar-komentar yang mengandung unsur kebencian menghina dan menghujat baik fisik, ras, agama maupun pelecehan seksual membuat secara tidak langsung para pengguna Nimo TV ketika melihat dan membaca kalimat ujaran kebencian tersebut telah menyakiti perasaan para pengguna Nimo TV baik para streamer maupun penonton secara umum.

Ujaran kebencian di kolom komentar live chat yang mengandung unsur SARA adalah bukti kekerasan simbolik terhadap pengguna Nimo TV. Hal ini karena ujaran kebencian ini secara tidak langsung mewakili kekerasan, yang tidak menyakiti fisik seseorang tetapi menyerang mentalnya. Sangat berbahaya untuk mengubah perilaku dan pola pikir manusia dengan menggunakan komentar-komentar negatif seperti itu. Ketika ada yang meniru perilaku itu, terutama jika anak dibawah umur yang ikut membacanya.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti menemukan bentuk kekerasan simbolik pada platform media streaming Nimo TV, yaitu adanya ujaran kebencian yang biasa diucapkan di kolom komentar live chat streamer pada platform ini masuk ke alam bawah sadar menyebabkan berubahnya suasana hati secara tidak langsung, sikap dan perilaku sehingga mudah emosi atau cepat marah.

Meskipun terdapat fitur *banned* kepada para oknum pengguna yang melakukan komentar *hate speech* oleh streamer maupun admin dari streamer, hal tersebut tidak serta merta dapat menghilangkan perilaku *hate speech* di kolom komentar live chat karena masifnya komentar-komentar tersebut.

D. Dampak Terjadinya Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) pada Platform Media Streaming Nimo TV

Ujaran kebencian merupakan tindakan provokasi yang dilakukan oleh individu atau kelompok kepada individu atau kelompok lain dalam kaitannya dengan berbagai aspek seperti ras, warna kulit, suku, jenis kelamin, disabilitas, orientasi seksual, kewarganegaraan, agama, dll. Ini merupakan tindakan komunikasi dalam bentuk dari hasutan atau penghinaan. Motif seseorang melakukan ujaran kebencian umumnya bersifat intrinsik yang ada dalam diri pelaku, seperti tidak menerima perbedaan pendapat, tidak menerima hal-hal seperti ditampilkan di media sosial maupun media streaming, dan mengungkapkan perasaan yang tidak terkendali terhadap seseorang atau kelompok dan menyebabkan tindakan provokasi. Ujaran kebencian (*hate speech*) yang bernada kebencian seperti SARA berdampak berbahaya ketika menyebar ke media sosial karena jangkauannya yang luas dan penyebarannya yang cepat. Ujaran kebencian sangat berbahaya dan dapat menyebabkan genosida dalam kasus terburuk

yang terjadi. Pada titik terendah, berpotensi ada sejumlah kecil pertentangan horizontal.

Ujaran Kebencian (*hate speech*) memiliki dampak yang sangat besar dan signifikan bagi para korbannya. Ujaran kebencian dapat merendahkan martabat manusia dan kemanusiaan. Hal ini juga dapat mendorong terciptanya kebencian kolektif, yang di luar itu dapat menyebabkan kekerasan dan konflik antar kelompok dalam skala luasnya. Dampak yang terjadi terhadap para korban dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu dampak terhadap psikis dan juga fisik korban. Seperti yang ungkapkan oleh Kevin Saunders yang mengutip *Critical Race Theory* Richard Delgado dan Jean Stefanic dalam jurnal dakwah dan pengembangan sosial kemanusiaan.³² Kevin menuturkan bahwa secara fisik manusia secara jangka pendek akan mengalami gejala secara fisik ketika melihat atau mendengarkan ujaran kebencian yang tertuju padanya, gejala fisik tersebut berupa sesak nafas, menderita sakit kepala, tekanan darah tinggi, pusing, pembuluh nadi mengalir secara cepat serta melakukan tindakan berbahaya bahkan bisa sampai bunuh diri.

Dampak berikutnya yaitu dampak psikis yang terjadi terhadap para korban dan juga pembaca lainnya seperti yang diungkapkan oleh psikolog anak dan keluarga Maharani Ardi Putri, menurut Maharani³³ dampak yang

³² Irawan, *Hate Speech di Indonesia: Bahaya dan Solusi*, IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan Vol. 9, no. 1 (2018), 3.

³³ Maharani Ardi Putri, Psikolog anak dan keluarga, Desember 2021, <https://nasional.sindonews.com/berita/1371673/15/hoaks-dan-ujaran-kebencian-berdampak-buruk-bagi-psikologis> diakses pada pukul 20.56 WIB tanggal 25 Desember 2021

ditimbulkan secara psikis terhadap korban adalah ketika seseorang membaca tulisan yang bernada kebencian serta condong kearah SARA yang sebelumnya pembaca tidak ada masalah terhadap kelompok yang mendapatkan ujaran-ujaran kebencian maka lama kelamaan pembaca itu juga timbul perasaan-perasaan kecewa dan membenci terhadap kelompok-kelompok tertentu yang menjadi sasaran provokasi pelaku *hate speech*, dampak terhadap kelompok yang mendapatkan *hate speech* tidak jauh beda dengan yang dialami oleh pembaca lainnya yakni membuat mereka merasa tertekan, marah, risih, sedih, tidak nyaman, malu, takut, tidak percaya diri, dan sakit hati atau malah lebih diperparah dengan para korban tersebut menjadi takut untuk melakukan segala sesuatu karena mendapatkan tekanan dari para pelaku yang mendiskriminasi dirinya.

Berdasarkan pernyataan tentang dampak yang ditimbulkan ujaran kebencian (*hate speech*) sangat berbahaya, apalagi di zaman sekarang yang penyebaran informasi dan komunikasi yang sangat cepat dan mudah. Dampak-dampak yang terjadi terhadap para korban maupun pembaca lainnya bisa mengakibatkan masalah kehidupan sosial antar umat manusia. Ujaran kebencian merupakan bahasa yang tidak baik dan penggunaan bahasa yang menyinggung pada media streaming, khususnya di Nimo TV yang saat ini sedang ramai diperbincangkan di kalangan pecinta game mobile indonesia, dapat menimbulkan konflik antar individu maupun kelompok. Ini karena ujaran kebencian yang menghina, menghujat secara fisik, agama, orientasi seksual dan juga sering menggunakan bahasa kasar

untuk menyerang orang dan kelompok. Yang lebih parah lagi ketika perbuatan negatif ini berpengaruh terhadap pola pikir maupun sikap dari generasi muda yang menjadi generasi penerus bangsa suatu saat.

Berdasarkan pengertian sosiologis masyarakat sebagai kelompok manusia pencipta budaya, jika permasalahan ujaran kebencian di media sosial maupun media streaming tidak dapat teratasi maupun pengendalian dari pihak-pihak terkait seperti developer, Kominfo dll, suatu saat akan merugikan perkembangan komunitas digital tertentu secara khusus dan secara umum terhadap peradaban masyarakat di era digital.

Teori Bourdieu yaitu Kekerasan Simbolik (*Symbolic Violence*) berusaha menjelaskan tentang perbedaan dari konsep kekerasan secara umum yang biasanya kekerasan dalam makna utamanya adalah kekerasan fisik yang terlihat, kekerasan lain menurut Bourdieu adalah kekerasan yang dapat menyerang psikologi korban secara tidak langsung dan tidak disadari.

Yang ditemukan peneliti kali ini merupakan kekerasan terjadi tidak dilakukan secara langsung secara fisik dan mental, namun terdapat juga kekerasan yang dapat dilakukan dengan jarak jauh yaitu menggunakan media teknologi sebagai perantara dalam berbuat kekerasan terhadap orang lain berupa perkataan ungkapan yang dapat menyinggung pihak-pihak tertentu seperti penghinaan, penistaan dan fitnah. Dalam konteks ini, peneliti menemukan adanya kekerasan simbolis dalam bentuk *Hate Speech* atau Ujaran Kebencian yang terjadi melalui kolom komentar berkaitan

dengan penghinaan fisik, penistaan agama, provokasi dan juga fitnah pada platform media streaming Nimo TV. Ujaran kebencian pada platform media streaming ini tidak secara fisik menyakiti orang, tetapi secara tidak langsung mewakili kekerasan yang menyerang mereka secara mental. Perbuatan tersebut dapat dikatakan secara tidak langsung menyerang alam bawah sadar para pengguna di kolom komentar live chat streamer di platform ini sehingga menimbulkan sikap dan perilaku seperti perubahan suasana hati secara tiba-tiba, emosional atau mudah marah pendapat tersebut didukung oleh pernyataan psikolog dan jurnal yang sudah diuraikan diatas. Dampak-dampak tersebut merupakan kekerasan simbolik hasil dari perbuatan *hate speech* atau ujaran kebenciaan.

Mengubah perilaku dan pemikiran manusia melalui komentar negatif seperti itu sangat berbahaya. Ketika seseorang meniru perilaku ini, terutama ketika dibaca oleh anak di bawah umur. Hate Speech atau Ujaran kebencian di kolom komentar live chat yang mengandung unsur SARA adalah bukti kekerasan ikonik (Simbolik) terhadap pengguna Nimo TV. Meskipun terdapat fitur blokir atau *banned* yang bisa diakses oleh streamer atau admin streamer, tetapi banyaknya komentar tidak serta merta menghilangkan ekspresi jahat di kolom komentar live chat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari awal penelitian yang dimulai dari rumusan masalah sampai dengan pembahasan dapat ditarik kesimpulan serta dapat diartikan bahwa Ujaran kebencian (*hate speech*) adalah ekspresi publik atau ekspresi tertulis yang dimaksudkan untuk menyebarkan dan menghasut kebencian dari satu kelompok ke kelompok lain berdasarkan Suku, Agama, Ras dan Antar golongan (SARA). Dalam pengertian lain juga dapat dikatakan bahwa Ujaran kebencian adalah tindakan provokatif yang dilakukan oleh dari individu atau kelompok terhadap individu atau kelompok lain dengan memperhatikan berbagai aspek, termasuk ras, warna kulit, suku, jenis kelamin, disabilitas, orientasi seksual, kewarganegaraan, agama, dll.

Nimo TV sebagai platform media streaming digital dan juga wadah untuk para gamers mobile khususnya yang diperuntukkan untuk memfasilitasi para pemain games yang ingin menyiarkan secara langsung permainannya kepada para peminat game yang serupa untuk edukasi, serta menyediakan kolom komentar untuk komunikasi antara para streamer dengan penontonya yang diharapkan terjadinya interaksi timbal balik yang baik. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kalimat-kalimat kasar bernada kebencian atau *hate speech* yang sering

muncul pada kolom komentar para streamer Nimo TV dengan berbagai bentuk ujaran kebencian meliputi penghinaan terhadap para streamer atau organisasi seperti “Malaysi**” yang menghina negara Malaysia, penghinaan fisik “Le Monyong” yang menghina fisik sang streamer, sindiran, penistaan agama dengan penggunaan emoticon agama sebagai tambahan komentar kasar, dan pelecehan seksual “gay” yang menuduh streamer melakukan perbuatan tersebut.

Dari bentuk-bentuk ujaran kebencian di atas terdapat juga kekerasan simbolik yang diterima oleh para pengguna Nimo TV meliputi streamer dan penonton. Kekerasan simbolik (*Symbolic Violence*) sendiri adalah tindakan kekerasan halus yang tidak terlihat dengan maksud menyerang mental seseorang melalui media apapun seperti media sosial maupun media streaming. Dalam kolom komentar di Nimo TV menjadi simbol kekerasan terhadap pengguna media tersebut, yaitu para pengguna tidak sadar bahwa komentar-komentar tersebut dan secara tidak langsung masuk ke alam bawah sadar mereka yang dapat mempengaruhi pola pikir, perilaku, sikap dan aktivitas mereka sebagai pengguna yang mudah marah dan gampang emosi dalam kehidupan nyatanya sebagai manusia karena terpengaruhi komentar-komentar bernada kebencian pada platform yang mereka lihat.

Fenomena ujaran kebencian (*hate speech*) pada platform media streaming Nimo TV juga menimbulkan dampak yang sangat berbahaya terhadap penggunanya, dampak-dampak tersebut juga meliputi dampak secara fisik dengan gejala fisik sesak nafas, menderita sakit kepala bahkan

sampai melakukan tindakan yang diluar nalar. Dampak lain yang ditimbulkan dari adanya ujaran kebencian juga dialami secara psikis atau mental para korban seperti perasaan tertekan, marah, sedih, tidak nyaman, malu, takut, tidak percaya diri dalam melakukan kegiatan apapun. Hal yang paling buruk lagi dari adanya fenomena ujaran kebencian ini adalah terjadinya konflik antar kelompok karena terprovokasi kalimat-kalimat bernada kebencian ini.

Oleh karena itu sebagai pengguna media-media sosial, media streaming yang semakin maju hendaknya kita sebagai komunitas masyarakat di dunia digital berhati-hati dan lebih pintar lagi dalam menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh pihak *developer* dengan cara menggunakan kolom komentar untuk hal-hal yang positif seperti berdiskusi atau menyapa streamer dan penonton lain pada platform Nimo TV.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, dari uraian masalah hingga kesimpulan, peneliti memberikan beberapa saran:

1. Terhadap para pengguna Media streaming

Masyarakat dunia digital harusnya bijak dan berhati-hati saat berkomentar pada platform media streaming gamers yang juga rentan dilihat oleh anak kecil yang belum cukup dewasa. Kita sebagai masyarakat yang menggaungkan kebebasan berpendapat memiliki hak untuk memberikan kebebasan berbicara di media streaming dan dalam

bentuk apapun, tetapi sebagai masyarakat digital yang baik kita harus menghormati hak-hak pengguna media streaming yang lainnya. Sebagai pengguna dan pemilik akun dalam platform media streaming tertentu, kita harus menghindari bahasa jahat dan bahasa kasar yang dapat menyinggung pihak-pihak tertentu pada media streaming. Karena itu, lebih selektiflah dalam memilih kata-kata saat akan berkomentar pada platform manapun dan ini juga berlaku di media-media sosial.

2. Kepada para peneliti selanjutnya

Bagi para peneliti selanjutnya, karena keterbatasannya, penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Diharapkan kepada peneliti lain untuk menambah penelitian ini dan berlanjut mengembangkannya lebih baik dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, Kusuma Putra, Gede Lingga. (2019). *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media*, Sekolah Tinggi Desain Bali.
- Cherian, George. (2017). *Pelintiran Kebencian, Rekayasa Ketersinggungan Agama dan Ancamannya bagi Demokrasi*, Jakarta Selatan: Pusad.
- Effendi, Masyhur. (1994). *Dimensi/Dinamika Hak Asasi Manusia dalam Hukum Nasional dan Internasional*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Fiske, John. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Hoetomo. (2005). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Mitra Pelajar.
- Haryatmoko. (2007). *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*, Yogyakarta: Kanisius.
- Kindarto, Asdani. (2008). *Belajar Sendiri (Menjadi Mahir Tanpa Guru)*, Jakarta: PT Elexmedia Komputindo.
- Krispendoff, Klaus. (1993). *Analisis Isi Pengantar dan Teori Metodologi*, Jakarta: Rajawali Press.
- Kozinet, Robert V. (2015). *Netnography : Redefined*, SAGE : London,
- Mawarti, Sri. (2018). 'Fenomena Hate Speech Dampak Ujaran Kebencian', *Toleransi*, vol. 10, no. 1.
- Marpaung, Leden. (1997). *Tindak Pidana Terhadap Kehormatan*, Jakarta, PT: Raja Grafindo Persada.
- Martono, Nanang. (2012). *Kekerasan Simbolik di Sekolah*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nasrullah, Rulli. (2017). *Media Sosial*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

- Remy Syahdeini, Sutan. (2009). *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*, Jakarta, Pustaka Utama Grafiti.
- Rusdiarti, Suma Riella. (2003). *Bahasa, Pertarungan Simbolik, dan Kekuasaan*. Basis VII .
- Sztompka, Piotr. (2004). *Sosiologi Perubahan Sosial*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Suhariyanto, Budi. (2014). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (CYBERCRIME)*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Soesilo, R. (1996). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Serta Komentar Lengkap Pasal Demi Pasal*, Bogor: Politea.
- Sianturi S, R. (1983). *Tindak Pidana di KUHP Berikut Uraiannya, Alumni AHM-PTHM*, Jakarta.
- Irawan. (2018). *Hate Speech di Indonesia: Bahaya dan Solusi*, IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan Vol. 9, no. 1.
- Mussarofa, Ita. (2015). *Mekanisme Kekerasan terhadap Perempuan dalam Rumah Tangga Perspektif Teori Kekerasan Simbolik Pierre Bourdieu*. Asy-Syir'ah: Jurnal Ilmu Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Munfrida, Eliya. (2010). *Kekerasan Simbolik Media Terhadap Anak*, Vol.4 No.1 Januari-Juni diakses pukul 22.53 WIB tanggal 18 Oktober 2021

https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/pengertian_streaming_serta_jenis_dan_penerapannya-1065 diakses pada tanggal 15 Oktober 2021 pukul 22.41 WIB

<https://www.komunikasipraktis.com> diakses pada 18 oktober 2021 pada pukul 20.45 WIB

<https://media.neliti.com/media/publications/132694-ID-pola-penggunaan-teknologi-informasi-dan>, diakses pada 18 oktober 2021 pada pukul 22.45 WIB

<https://www.youtube.com/watch?v=sD0-YPyckNw&t=1215s>, GILA SIH INI!! Ternyata Ada Sekelompok Grup yang Sengaja Ngelakuin Tindakan Report Akun?! – EMPETALK diakses pada tanggal 15 Desember 2021 pukul 14.45 WIB

<https://www.nimo.tv/user/donkey>

<https://nasional.sindonews.com/berita/1371673/15/hoaks-dan-ujaran-kebencian-berdampak-buruk-bagi-psikologis> diakses pada pukul 20.56 WIB tanggal 25 Desember 2021

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A