**REPRESENTATION OF IMAGE GAMERS IN THE CHANNEL YOUTUBE GAME
YOUTUBE COMPILATION VIDEO**

(Episode Pubg Indonesia - Voice To All 2.0, Pot Test 2.0, Epic Chicken Dinner)

Oleh: Pandi Ahmad Butar-Butar

Email: pandibutar10@gmail.com

Pembimbing: Nita Rimayanti, M.Comm

Konsentrasi Hubungan Masyarakat – Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas KM 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

Abstract

YouTuber gaming is a phenomenon that is currently in high demand. In Indonesia, since 2015 until now the game creator content is developing rapidly. By displaying the interaction of gamers when playing games and gamers' behavior has been widely aired through online streaming media platforms such as YouTube so that it can be watched by many audiences. Milyhya is present as one of the creators of gaming content with the most viewers in Indonesia by presenting a new video game concept. Therefore, this study aims to find out how the representation of gamers' images in Milyhya youtube channel game compilation videos (Indonesian PUBG episode - Voice To All 2.0, Pan Test 2.0, Epic Chicken Dinner) through Roland Barthes semiotic analysis with Roland Barthes significance stage, denotation, connotations and myths.

This study uses qualitative research with Roland Barthes's semiotic analysis. The subject of the research are the scenes in the Milyhya video. The object of this research is milyhya audio and visual video. In this study using Observation Data Collection, Documentation and Library Study Techniques. To achieve the validity of the data in this study the authors used Triangulation.

The results obtained are the meaning of denotation in the form of interaction between fellow gamers in the PUBG game play, the meaning of connotations in the form of conversations and actions in the PUBG game play that depicts the lives of young people today in urban areas, and the mythical meaning in the form of community assumptions about the behavior of gamers. Representation of gamers' images in Milyhya youtube channel game compilation videos (Indonesian PUBG episodes - Voice To All 2.0, Pan Test 2.0, Epic Chicken Dinner) then there are gamers' images as follows: likes to swear, friendly, loyal friends, ridiculing, clever foreign languages, teasers hypocritical, witty, likes to lie, arrogant, creative, problem solving, caring, afraid to lose, confident, clever.

Keywords: Gamers, PlayernUnknown's BattleGround's, Representation, Semiotics

**REPRESENTASI CITRA GAMERS DALAM VIDEO KOMPILASI GAME CHANNEL
YOUTUBE MILYHYA
(Episode PUBG Indonesia - Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner)**

Oleh: Pandi Ahmad Butar-Butar

Email: pandibutar10@gmail.com

Pembimbing: Nita Rimayanti, M.Comm

Konsentrasi Hubungan Masyarakat – Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas KM 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

Abstrak

Youtuber gaming merupakan fenomena yang saat ini ramai diminati. Di Indonesia, sejak tahun 2015 hingga saat ini konten kreator *gaming* berkembang dengan pesat. Dengan menampilkan interaksi *gamers* saat bermain *game* serta perilaku *gamers* telah banyak ditayangkan melalui *platform* media *streaming online* seperti *youtube* sehingga bisa disaksikan oleh khalayak banyak. Milyhya hadir sebagai salah satu konten kreator *gaming* dengan *viewers* terbanyak di Indonesia dengan menghadirkan konsep video *game* baru. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi citra *gamers* dalam video kompilasi *game channel youtube* Milyhya (episode PUBG Indonesia - *Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner*) melalui analisis semiotika Roland Barthes dengan tahap signifikansi Roland Barthes yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes. Subjek penelitian adalah *scene-scene* yang ada didalam video milyhya. Adapun objek dalam penelitian ini adalah audio dan visual video milyhya. Dalam Penelitian ini menggunakan Teknik Pengumpulan Data Dokumentasi, Observasi dan Studi Pustaka. Untuk mencapai keabsahan data dalam penelitian ini penulis menggunakan Triangulasi.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah makna denotasi berupa berupa interaksi antar sesama *gamers* dalam *game play* PUBG, makna konotasi berupa percakapan dan tindakan di dalam *game play* PUBG yang menggambarkan kehidupan anak muda masa kini di perkotaan, dan makna mitos berupa anggapan masyarakat mengenai perilaku *gamers*. Representasi citra *gamers* dalam video kompilasi *game channel youtube* Milyhya (episode PUBG Indonesia - *Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner*) maka terdapat citra *gamers* sebagai berikut: suka mengumpat, *friendly*, setia kawan, humoris, pandai bahasa asing, penggoda, munafik, jenaka, suka berbohong, sombong, kreatif, *problem solving*, peduli, takut kalah, percaya diri, cerdas.

Keywords: Gamers, PlayernUnknown's BattleGround's, Representasi, Semiotika

PENDAHULUAN

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati oleh kaum milenial karena seseorang tidak lagi bermain sendirian dan juga tidak terpaku pada *game* yang hanya berburu naik level. *Game online* ini menawarkan berbagai keseruan seperti dapat membuat *gamers* bermain bersama puluhan orang dari berbagai lokasi yang berbeda bahkan antar bangsa dan antar negara.

Di Indonesia, perkembangan *game online* terus berkembang dengan jumlah pemain *game* sebanyak 43,7 juta orang dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 261,7 juta orang. Ini mengindikasikan bahwa 16,7 % penduduk Indonesia aktif bermain *game* dan jumlah ini semakin bertambah seiring melambungnya popularitas *eSport* di Indonesia. Berdasarkan studi terbaru yang dilakukan Newzoo baru-baru ini, pendapatan dari industri *game* di Indonesia mencapai USD 879,7 juta atau senilai Rp 13 Triliun di tahun 2018 lalu. Ini juga yang menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar ke-16 untuk industri *game* di dunia. (<https://selular.id/pendapatan-industri-gaming-di-indonesia-mencapai-rp-13-triliun/>).

Game online memberi ruang bagi para *gamers* untuk mengekspresikan dirinya ketika bermain *game* yang mereka mainkan, hal ini akan membentuk citra diri *gamers* itu sendiri. Citra diri sangat erat kaitannya dengan presentasi diri karena presentasi diri merupakan sebuah tindakan menampilkan diri yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai sebuah citra yang diinginkan. Presentasi diri juga harus melibatkan orang lain karena orang lain sangatlah penting dalam proses membentuk identitas, karena seseorang juga perlu pernyataan orang lain yang menyatakan bahwa identitas tersebut benar-benar ada dan diakui di lingkungan sosialnya. Perihal presentasi diri, media sosial dipandang sebagai perpanjangan penggunaannya.

Teknologi menciptakan ruang bagi individu berinteraksi dan mengembangkan diri dengan berbagai metode (Belk, 2013) dalam (Hanika, 2016:93). Setiap individu memiliki kebebasan berekspresi, bahkan membentuk karakter yang mereka inginkan. Hal ini menjadi dasar pengertian *game online* juga memiliki ruang bagi sebagian orang untuk merepresentasikan diri. Presentasi diri melalui *game online* ini menarik dikaji lebih jauh karena orang berusaha melakukan representasi diri mereka melalui *game* yang mereka mainkan. Presentasi diri dalam *game online* ini ditampilkan melalui penggambaran ulang tentang diri *gamers*, bagaimana *gamers* menciptakan, menjalankan, dan mengatur dunianya. Sejak kemunculannya pada 1958, *game online* secara bertahap telah menjadi sebuah media baru yang berkembang pesat dan memengaruhi kehidupan generasi muda di setiap negara (Yuwono, 2014) dalam (Hanika, 2016:94). Para pengembang *game*, melalui tingkat realitas dan grafis yang semakin maju, terus melakukan inovasi dan memproduksi berbagai *genre* yang dapat dinikmati orang dari beragam usia dan latar belakang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanda semiotika mengenai citra *gamers* yang dipaparkan dalam video kompilasi *game channel youtube* Milyhya episode PUBG Indonesia - *Voice To All 2.0*, *Test Panci 2.0*, *Epic Chicken Dinner*, episode ini dipilih berdasarkan pengamatan peneliti karena dalam episode ini terdapat karakteristik *gamers* itu sendiri, *viewers* dalam video ini mencapai lebih dari 13 juta *viewers*. Semiotika dalam penelitian ini juga digunakan untuk menganalisis tanda-tanda yang berkaitan dengan denotasi, konotasi dan mitos dalam suara dan gambar dalam video tersebut. Tanda dalam kajian semiotika merupakan konsep utama yang dijadikan sebagai bahan analisis dimana di dalam tanda terdapat makna sebagai bentuk interpretasi pesan yang dimaksud.

Barthes mengembangkan pemikiran semiotika miliknya menjadi dua tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (Kusumarini, 2006:24).

TINJAUAN PUSTAKA

Representasi

Representasi berasal dari kata “Represent” yang bermakna stand for artinya “berarti” atau juga “act as delegate for” yang bertindak sebagai perlambang atas sesuatu. “Representasi juga dapat berarti sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol” (Piliang, 2003) (dalam Vera, 2014: 96-97).

Menurut Chris Barker, representasi adalah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pemebentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Sedangkan menurut Piliang (2003:28), representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir, namun menunjukan sesuatu diluar dirinyalah yang dicoba hadirkan. Representasi tidak menunjuk kepada dirinya sendiri, namun kepada yang lain. (dalam Vera. 2014: 96-97).

Citra Diri

Citra diri adalah gambaran mengenai diri individu, berdasarkan kamus psikologi self image atau gambaran diri adalah jati diri seperti yang digambarkan atau yang dibayangkan (Chaplin, 2006) (dalam Effendi, 2016:17). Citra diri (*self image*)

adalah persepsi tentang diri kita sendiri, dan seringkali tidak kita sadari, karena memiliki bentuk yang sangat halus atau abstrak. Citra diri lebih bersifat global dan bersifat sebagai payung besar yang menaungi seluruh kecenderungan tindakan kita dalam berpikir atau bertindak. Citra diri juga sering dianalogikan sebagai kartu identitas diri yang kita perkenalkan kepada semesta alam (Salmaini, 2011) (dalam Effendi, 2016:17).

Gamers

Individu yang melakukan aktivitas bermain *game* dapat disebut dengan *gamers*. Berdasarkan frekuensi bermain, *gamers* dibagi ke dalam tiga jenis. Pertama adalah *regular gamers*, yang bermain lebih dari satu kali sehari, setiap hari, atau paling sedikit sekali dalam seminggu. Kedua adalah *casual gamers*, yang waktu bermainnya pada hari libur, satu atau dua kali sebulan, atau sesekali tetapi dengan durasi mencapai berjam-jam. Dan yang ketiga adalah *non-gamers*, yaitu individu yang tidak pernah bermain *game*, atau individu yang pernah mencoba bermain *game* tetapi tidak meneruskannya lagi, atau individu yang dahulu merupakan pemain *game* tetapi sekarang sudah tidak bermain lagi (Fromme, 2003) (dalam Macellin, 2017:7).

Video Kompilasi

Azhar Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Daryanto (2010:88), mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kompilasi merupakan kumpulan yang tersusun secara teratur (tentang daftar informasi, karangan dan sebagainya), dapat disimpulkan bahwa

video kompilasi merupakan kumpulan dari serangkaian berbagai gambar-gambar video yang dirangkai menjadi satu bentuk video.

Youtube Gaming

Youtube gaming merupakan *platform broadcast game* yang dibuat oleh *youtube* untuk para *broadcaster* atau *youtuber* serta para penikmat *game*. *Youtube gaming* ialah sebuah dedikasi bagi para *gamer* sehingga mereka mudah mengeksplorasi konten, dibekali *live streaming* dan *live chat*. Alasan *youtube gaming* diracik adalah demi mempermudah *gamer* mencari apapun yang mereka inginkan. Lewat *youtube gaming*, *youtube* mencoba menyajikan segala konten yang *gamer* sukai, mendekatkan mereka dengan permainan favorit serta komunitas. *Platform ini* diramu agar pengalaman jadi lebih terpersonalisasi. Komponen *live* juga diperkaya, lalu *google* berupaya mengimpun komunitas agar lebih luas dan beragam. *User interface* difokuskan pada konten permainan, sehingga pengguna mudah menjelajahi judul *game* berdasarkan *developer* dan *channel*. Saat ini, ada lebih dari 25 ribu *page* permainan tersedia di *youtube gaming*, ditambah lagi tiap *creator* mempunyai *channel* sendiri. *Youtube gaming* dirilis di US dan UK di pertengahan tahun 2015, *youtube gaming* akhirnya juga resmi diluncurkan di Indonesia pada tahun 2015. Sampai ini para *gamers* dan kreator konten *gaming* bisa menikmati *platform youtube gaming* melalui *link gaming.youtube.com*. *Youtube gaming* diluncurkan di Indonesia, karena memiliki antusias *game* yang cukup tinggi. (<https://dailysocial.id/post/youtube-gaming-resmi-tiba-di-indonesia>).

PlayernUnknown's BattleGround's

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) adalah sebuah *mod* untuk *ARMA 2 DayZ*, dikembangkan oleh seorang pria Irlandia bernama Brendan Greene, dengan *nickname online* yaitu "*PlayerUnknown*"

dan dirilis pertama Tahun 2013. *Mod* ini terinspirasi dari sebuah film Jepang tahun 2000 dengan Judul "*Battle Royale*" yang menceritakan beberapa murid sekolah yang diterbangkan ke sebuah pulau dan dipaksa untuk bertarung satu sama lain. Greene juga terinspirasi dari film *Hunger Games* dan mendesain *mod* nya menjadi menyebarkan perlengkapan di seluruh *map* yang pada awalnya hanya menyediakan perlengkapan di satu titik pada *map*. Greene meng-*update mod* tersebut untuk *ARMA 3* ketika "*DayZ*" memutuskan untuk keluar dan menjadi *game* yang berdiri sendiri. Greene lanjut mengadopsi *mod*-nya sebagai konsultan untuk "*H1Z1: King of the Kill*" sebelum Greene menjadi *Creative Developer* untuk perusahaan *Bluehole* yang merilis sebuah *game console* yang bernama "*PlayerUnknown's Battlegrounds*". (<https://gamebrott.com/community/sejarah-battle-royal-genre-yang-membuat-industri-game-meledak>).

Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikan model linguistik dan semiologi Saussurean. Barthes juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama, eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada sastra. Menurut Barthes, semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*sign*). Memaknai, dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. (dalam Vera 2014: 26).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dan analisis semiotika dengan paradigma Roland Barthes untuk meneliti objek penelitian. Dalam penelitian

ini, data yang terkumpul terdiri atas data primer dan data sekunder.

1. Data Primer berupa data kualitatif yang berasal dari data verbal dan data visual yang terdapat pada video kompilasi *game channel youtube* Milyhya episode *PUBG Indonesia - Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner..*
2. Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh penulis secara tidak langsung melalui media perantara. Adapun Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah informasi dan dokumen lainnya yang mengenai *channel youtube* Milyhya episode *PUBG Indonesia - Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner* untuk melengkapi data yang mendukung tujuan penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain dokumentasi, observasi, dan studi pustaka.

1. Dokumentasi
Pada penelitian ini dokumentasi adalah studi yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari *channel youtube* Milyhya yang berupa kompilasi video *game play* permainan *PUBG* episode *PUBG Indonesia - Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner.*
2. Observasi
Pada penelitian ini, penulis melakukan observasi dengan dengan mengamati setiap *scene* yang ada di dalam video kompilasi *game channel youtube* Milyhya episode *PUBG Indonesia - Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner* yang menampilkan representasi citra *gamers* guna memperoleh data yang relatif lebih akurat. Pengamatan film ini dilakukan secara berulang-ulang.
3. Studi Pustaka
Metode ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan mempelajari

berbagai literatur yang menggali data yang berhubungan dengan representasi citra *gamers* dan video kompilasi *game channel youtube* Milyhya episode *PUBG Indonesia - Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner*, mengambil serta mengamati dari beberapa skripsi dan buku-buku yang berhubungan dengan penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika, yaitu ilmu yang mempelajari simbol dan tanda. Simbol dan tanda tidak hanya terdapat dalam bahasa, tetapi juga dalam bentuk lain, seperti kebudayaan, ritual, gambar, seni dan lainnya. Semiotika digunakan untuk menganalisis bagaimana tanda dan simbol disepakati dan digunakan bersama serta bagaimana keterkaitannya.

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam menetapkan keabsahan data, penulis menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain (dalam Moleong, 2017:320). Ada empat jenis triangulasi, yaitu sebagai teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menganalisis mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan sesuai dengan identifikasi masalah penelitian yaitu mengenai analisis makna denotasi, konotasi, dan mitos mengenai representasi citra *gamers* dalam video kompilasi *game channel youtube* Milyhya.

Dalam penelitian ini, penulis membahas tentang representasi citra *gamers* dalam video *channel youtube* Milyhya episode *PUBG Indonesia - Voice to All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner.*

Penulis membahas hasil penelitian dengan menggunakan teori atau konsep yang relevan dengan fokus permasalahan. Dalam pembahasan penelitian ini penulis bertujuan untuk menunjukkan hasil uraian pokok permasalahan penelitian berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Video ini berisi kompilasi *game play* PUBG yang dimainkan Milyhya dengan para *player* rekan satu timnya, video ini juga menunjukkan mengenai bagaimana interaksi antar sesama *gamers*, serta perilaku seorang *gamers* ketika sedang bermain *game online*. Berikut merupakan representasi citra *gamers* dalam video *channel youtube* milyhya episode *PUBG Indonesia - Voice to All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner*:

1. Suka Mengumpat

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang suka mengumpat yang ditampilkan pada *scene* 1,2,4 dan 7. Pada *scene-scene* tersebut *gamers* mengucapkan umpatan dalam percakapan dengan rekan satu tim maupun *player* musuh. Dalam ucapannya *gamers* tidak memiliki etika yang baik dan tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Konsumsi *game online* yang terlalu berlebihan dapat berdampak negatif pada anak di antaranya adalah malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya.

2. Friendly

Dalam video tersebut *gamers* direpresentasikan melalui individu yang memiliki yang *friendly* hal ini ditampilkan pada *scene* 1,2 dan 9. Pada *scene-scene* tersebut merupakan bentuk keakraban antar sesama rekan tim, yang menjadikan kondisi permainan menjadi lebih akrab.

Dari *scene-scene* diatas tergambar bahwa *player-player* tersebut merupakan individu yang periang, ramah, dan peduli terhadap sesama, hal ini sejalan dengan yang dimuat dalam IDNtimes.com yaitu 5 ciri orang yang *friendly*, diantaranya murah senyum, humoris, memiliki banyak teman, tidak segan membantu orang yang kesusahan, dan tidak sombong. (<https://www.idntimes.com/life/inspiration/if-an-wijaya/5-tanda-ini-buktikan-bahwa-kamu-orang-yang-friendly-c1c2>).

3. Setia Kawan

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu setia kawan yang ditampilkan pada *scene* 1 dan 2. Pada *scene-scene* tersebut merupakan bentuk rasa solidaritas tinggi terhadap rekan satu tim.

Dikutip dari kupang.tribunnews.com persahabatan berasaskan solidaritas, solidaritas adalah sebuah keutamaan yang terungkap dalam sikap yang saling memberi perhatian dan bantuan. Solidaritas membentuk persahabatan, yang menjadi inti dari setiap persahabatan adalah kebaikan. Seorang sahabat sejati tidak akan menggunakan persahabatan sebagai batu loncatan demi sesuatu yang lain di luar kepentingan sahabatnya. Maka, setia kawan berarti terarah pada kebaikan seorang sahabat. Solidaritas antar para sahabat menunjukkan dirinya juga dalam kesediaan untuk mengkritik dan menegur keras, mungkin pula menyakitkan. Aksi solidaritas tidak hanya memberikan dukungan dan persetujuan, tetapi juga kritik dan teguran.

4. Humoris

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang humoris yang ditampilkan pada *scene* 1. Pada *scene* tersebut *Player 2* (LeNAY22) menertawakan *player 3* (Milyhya) setelah

karakter *player* 3 (Milyhya) mati akibat ledakan dari kedaraannya.

Seperti disampaikan hipwee.com, memiliki humor sangat menguntungkan bukan hanya menjadi seseorang yang menyenangkan, humor juga membantu mengendalikan diri walaupun menghadapi banyak masalah. Humor memiliki 6 manfaat diantaranya, humor membantu bangkit dari kegagalan, humor membuat lebih kreatif, humor membantu untuk mendapatkan teman baru, humor meningkatkan kesehatan, humor membantu menghadapi ketakutan, dan humor membuat lebih fleksibel. (<https://www.hipwee.com/list/6-manfaat-humor-yang-perlu-kau-ketahui/>).

5. Pandai Bahasa Asing

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang memiliki kemampuan pandai bahasa asing yang ditampilkan pada *scene* 1,2,5,6,7 dan 9. Pada *scene-scene* tersebut *gamers* menggunakan bahasa bilingual (Indonesia-Inggris) dalam percakapan dengan rekan satu tim maupun *player* musuh. *Game* diciptakan menggunakan bahasa Inggris untuk menarik perhatian seorang *gamers* diseluruh dunia untuk dapat memainkan *game* tersebut, karena bahasa Inggris sudah termasuk bagian penting dalam dunia *game*. *Gamers* dapat belajar bahasa asing dengan sendirinya melalui *conversi* antara bahasa dengan gerakan visual dari *arakter game*. Hal ini memungkinkan seorang *gamers* mampu berbahasa asing, baik dalam memainkan *game* ataupun berkomunikasi dengan *player* lain yang berasal dari luar negeri.

Penelitian yang dilakukan oleh University of Gothenburg dan Karlstad University terhadap 76 anak-anak berumur 10-11 tahun menjawab salah satu fenomena yang mungkin juga sering terjadi di *gamers* Indonesia. Penelitian ini menegaskan bahwa anak yang sering bermain video *game*

biasanya akan memiliki kosakata dalam Bahasa Inggris yang jauh lebih luas daripada mereka yang tidak bermain *game*. Tidak hanya sekedar sembarang *game*, tetapi *game-game* yang memang memuat lebih banyak interaksi kalimat di dalamnya. (<https://jagatplay.com/2014/09/news/penelitian-buktikan-video-game-bantu-kelancaran-bahasa-inggris/>)

6. Penggoda

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang suka menggoda yang ditampilkan pada *scene* 3. Pada *scene* tersebut *player* 3 (Cashiphia) melepaskan baju karakter *game* wanitanya untuk menunjukkan sisi seksualitas tubuh karakter tubuh wanitanya pada *player* 4 (Milyhya). Penampilan fisik yang ideal, proporsional, menggumbar bagian-bagian sensitif wanita, bahkan adegan yang menampilkan gerakan-gerakan erotis yang disengaja untuk membangkitkan imajinasi seksual laki-laki. Hal ini juga didukung dengan dialog yang mengandung unsur menggoda imajinasi seksual *gamers* laki-laki itu sendiri. Hal ini sesuai dengan anggapan sebagian masyarakat yang meyakini bahwa *game* identik dengan seksualitas tubuh animasi yang diperlihatkan melalui karakter yang menonjolkan sisi bagian intim pada karakter *game* wanita.

Dikutip dari kompasiana.com bahwa akibat dari kecanduan *game* pada anak berdampak pada kebutuhan biologis seksual lebih cepat tumbuhnya dibandingkan dengan anak yang tidak kecanduan *game*. (<https://www.kompasiana.com/inijack/57700666bf22bd18163a89c8/pengaruh-game-terhadap-anak>).

7. Munafik

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang munafik hal ini ditampilkan pada *scene* 3. Pada *scene* tersebut *player* 4 (Milyhya) awalnya menolak untuk melihat sisi bagian

intim karakter wanita *player 3* (Cashiphia) tetapi pada akhirnya ia malah menerima tawaran yang diberikan *player 3* (Cashiph). Nifaq atau munafik menimbulkan beberapa penafsiran dari para mufasir. Serta adanya karakter munafik yang menjadikan seseorang tersebut diidentifikasi sebagai seorang dengan gangguan kepribadian dan mental. Karakter munafik merupakan sifat dan watak yang melekat pada diri seseorang yang mengalami gangguan kepribadian.

Berdasarkan hasil penelitian Fajriyya (2014:94) yaitu para mufasir berpendapat bahwa munafik merupakan sifat yang sudah melekat yang akan membawa pelakunya ke neraka. Sebagian ada yang menyatakan bahwa munafik merupakan sebuah sifat yang dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti lingkungan. Adanya karakteristik munafik seperti: khianat, takabur, riya' dan ingkar janji adalah merupakan akibat yang ditimbulkan dari sifat munafik. Dari karakteristik tersebut meimbulkan gejala gangguan kepribadian yang merupakan indikasi seseorang terjangkit penyakit munafik.

8. Jenaka

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang memiliki sifat jenaka hal ini ditampilkan pada *scene 4,6* dan *7*. Pada *scene-scene* tersebut *gamers* melakukan candaan antara satu sama lain agar terhindar dari rasa bosan ketika bermain *game*. Jenaka merupakan sebuah bentuk gurauan antara individu yang satu dengan yang lainnya yang dimana gurauan tersebut mengandung unsur lelucon membuat yang melihat ataupun mendengar menjadi tertawa.

9. Suka Berbohong

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang suka berbohong yang ditampilkan pada *scene 4*. Pada *scene* tersebut *player 3*

(Milyhya) mengelabui rekan satu tim dengan cara memberikan informasi yang salah agar ia bisa mengendarai sebuah kendaraan salju. *Gamers* melakukan kebohongan pada situasi tertentu ketika sedang dalam *game* karna *gamers* ingin menguasai permainan dibanding rekan satu timnya. *Gamers* berbohong pada *gameplay* yang mereka mainkan digambarkan pada kebohongan dalam bentuk memberitahu info-info yang salah terhadap *player* satu timnya. Selain untuk menguasai permainan, *gamers* melakukan kebohongan sebagai bentuk kesenangan agar terhindar dari kejenuhan ketika memainkan sebuah *game*.

Hal lain juga disampaikan oleh Ketua Divisi Sosialisasi KPAI atau Komisi Perlindungan Anak Indonesia, Erlinda menyampaikan banyaknya keluhan para orang tua terhadap perubahan drastis pada anak-anaknya berusia 11 - 16 tahun yang mencandu *game* daring. Keluhan ini terutama menyangkut tingkah laku anak yang suka berbohong. (<https://nasional.republika.co.id/berita/o66v53282/tujuh-dampak-psikologis-untuk-anak-yang-kecanduan-emgameem-daring>).

10. Sombong

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang memiliki sifat sombong yang ditampilkan pada *scene 5*. Pada *scene* tersebut *player 4* (Milyhya) tidak menghiraukan perkataan rekan satu timnya yang mengingatkan tentang bahaya *redzone* yang dapat membunuh karakternya, serta ia juga meremehkan *game play* pada *game* PUBG tersebut.

11. Kreatif

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang kreatif hal ini ditampilkan pada *scene 6*. Pada *scene* tersebut *player 2* (Milyhya) melakukan inovasi dalam *game play* PUBG

dengan mengajak rekan satu timnya untuk memukul granat asap dengan panci, dimana *gamers* tersebut menggunakan *item* pada *game* PUBG tidak sesuai dengan sistem yang dibuat oleh produsen *game*.

Gamers memiliki kreatifitas dalam *game* yang mereka mainkan, mereka memiliki caranya sendiri dalam mengisi *gameplay* pada *game* yang mereka mainkan agar membuat mereka senang. *Gamers* cenderung memiliki kreatifitas dalam *game* tersebut melalui inovasi yang mereka lakukan pada sebuah *game* yang mereka mainkan agar tidak merasa bosan dalam *game* tersebut.

Di kutip dari liputan 6.com yang di tulis oleh Obed Cahya Putra, bahwa seorang *gamers* memiliki otak kanan yang terlatih untuk kreativitas dan imajinasi. Dengan bermain *game*, otak *gamers* terstimulasi dan merekam gambar-gambar dan animasi-animasi yang terdapat dalam *game*. Hal tersebut merangsang otak kanan yang dapat meningkatkan tingkat kreativitas dan imajinasi *gamers*. (<https://www.liputan6.com/citizen6/read/2391507/8-keuntungan-menakjubkan-menjadi-seorang-gamer>).

12. Problem Solving

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang memiliki kemampuan *problem solving* yang ditampilkan pada *scene* 8. Pada *scene* tersebut *player* 3 (Milyhya) melakukan komunikasi kepada keempat musuh tersebut yang merupakan usaha untuk mengajak berbernegoisasi atas permasalahan kompleks yang menimpa timnya.

Gamers dapat menciptakan solusi dari setiap masalah yang mereka hadapi ketika memainkan *game*. *Game* mengajarkan sesuatu kepada *gamers* untuk berpikir dalam meraih kemenangan, *gamers* akan diajarkan untuk mengatur taktik maupun teknik dalam meraih kemenangan.

Dalam sebuah *game online*, *gamers* akan bertemu dengan musuh yang lebih lemah atau kuat dari mereka, dan ketika *gamers* bertemu dengan musuh yang lebih kuat maka disanalah *skill* dan kemampuan lainnya akan mereka dapatkan dalam mengalahkan musuhnya.

Studi yang dilakukan oleh Harvard Medical School setelah mensurvei lebih dari 1000 murid sekolah membuktikan bahwa anak yang sering bermain *games* memiliki kapasitas *problem solving* yang lebih baik. Mereka terbiasa berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan suatu misi. (<https://iprice.co.id/trend/insights/bermain-video-game-berbahaya-bagi-anda-baca-dulu-50-fakta-ini/>).

13. Peduli

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang memiliki sifat peduli yang ditampilkan pada *scene* 5. Pada *scene* tersebut *player* 2 (Supercaps) mengingatkan bahwa ada *redzone* kepada *player* 4, bahwa *redzone* tersebut sangat berbahaya yang bisa mengakibatkan kematian.

Kata peduli memiliki makna yang beragam. Banyak literatur yang menggolongkannya berdasarkan orang yang peduli, orang yang dipedulikan dan sebagainya. Oleh karena itu kepedulian menyangkut tugas, peran, dan hubungan. Kata peduli juga berhubungan dengan pribadi, emosi dan kebutuhan (Tronto dalam Sihombing, 2015:24). Tronto (1993) (dalam Sihombing, 2015:24) mendefinisikan peduli sebagai pencapaian terhadap sesuatu diluar dari dirinya sendiri. Peduli juga sering dihubungkan dengan kehangatan, positif, penuh makna, dan hubungan (Phillips, 2007) (dalam Sihombing, 2015:24). Berdasarkan penjelasan diatas citra peduli yang muncul pada *scene* 5 berlandaskan pada kebutuhan dan tujuan yang sama pada satu tim untuk memenangkan permainan.

14. Takut Kalah

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang takut kalah dalam *game* yang dimainkan hal ini ditampilkan pada *scene* 8. Pada *scene* tersebut *player* 3 (Milyhya) ia tak ingin mati terbunuh oleh musuh, pasalnya kematian dalam *game* PUBG merupakan akhir permainan maka dari itu para *player* akan cenderung tak ingin mati agar ia mencapai kemenangan.

Hal ini juga dimuat dalam media online, bahwa takut kalah dalam *game* merupakan kondisi yang biasanya disebut dengan *tilting* atau *tilted*. *Tilting* terjadi karena reaksi pada bagian otak yang dikenal dengan nama *Amygdala* yang salah satu fungsi utamanya adalah memproses reaksi emosional. *Amygdala* ini menyimpan ingatan berupa apa yang harus dilakukan jika kamu menghadapi situasi emosional, termasuk bahaya atau ancaman. (<https://metaco.gg/dota-2/tilting-dan-mencegahnya-ketika-bermain-game/>).

15. Percaya Diri

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang memiliki sikap percaya diri hal ini ditampilkan pada *scene* 9. Pada *scene* tersebut kemampuan *player* 2 diremehkan oleh *player* 1 (Kinanda) tetapi *gamers* tersebut tetap percaya diri dengan kemampuannya memacu kendasraan sampai pada akhirnya ia menyelesaikan permainan dengan mendapatkan kemenangan.

Dalam bermain *game* seorang *gamers* akan berusaha untuk melewati tantangan yang terdapat dalam setiap *game* yang mereka mainkan, untuk membuat dirinya terlihat hebat dari *player* lainnya. Hal ini sesuai dengan anggapan sebagian masyarakat yang menganggap individu yang bermain *game* memiliki kepercayaan diri untuk merancang dan menjalankan suatu strategi untuk mencapai tujuannya.

Sebuah studi dari Brock University menyatakan bahwa bermain *game* bagi orang dewasa dapat meningkatkan kepercayaan diri. *Game* pada umumnya memberikan sistem penghargaan (*reward*) setiap berhasil mencapai target tertentu. Semakin sulit targetnya maka akan semakin besar pula hadiah yang di dapatkan. Setelah mendapatkan pencapaian, umumnya *gamers* merasa lebih percaya diri. (<https://iprice.co.id/trend/insights/bermain-video-game-berbahaya-bagi-anda-baca-dulu-50-fakta-ini/>).

16. Cerdik

Dalam video tersebut, citra *gamers* direpresentasikan melalui individu yang cerdas hal ini ditampilkan pada *scene* 8. Pada *scene* tersebut *player* 3 (Milyhya) mengajak para *player* musuh untuk menemui para rekan timnya yang merupakan bentuk tipu daya yang dilakukannya agar rekan satu timnya menghabis para musuh dari luar goa.

Dalam hal ini kecerdikan mengarah pada kecerdasan individu dalam bermain *game*, dikutip dari suara.com bahwa menurut penelitian terbaru, bermain *game* bisa meningkatkan kecerdasan otak. Menurut lansiran Business Insider, dari hasil studi yang dipublikasikan Nature, para peneliti dari Universitas Sains dan Teknologi Elektronik China breast Universitas Macquarie Australia belum lama ini menemukan korelasi antara bermain video *game* bergenre aksi dan peningkatan volume otak. Para peneliti berfokus pada korteks insular, bagian dari korteks serebral yang terlipat jauh di dalam otak dan telah lama menjadi subjek dari beberapa penelitian hingga saat ini. Diperkirakan bahwa sebagian besar pemrosesan linguistik terjadi di wilayah otak ini, sedangkan proses lainnya berkaitan dengan pengalaman antarpribadi juga dikelola di bagian otak tersebut.

(<https://www.suara.com/tekno/2019/01/06/175157/hasil-studi-bermain-game-bisa-tingkatkan-kecerdasan-otak>).

SIMPULAN

1. Penelitian yang berfokus pada dialog dan *visual* dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, ditemukan makna denotasi dalam video kompilasi *game channel youtube* Milyhya (episode PUBG Indonesia - *Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner*) berupa interaksi antar sesama *gamers* dalam *game play* PUBG, makna konotasi dalam video kompilasi *game channel youtube* Milyhya (episode PUBG Indonesia - *Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner*) berupa percakapan dan tindakan di dalam *game play* PUBG yang menggambarkan kehidupan anak muda masa kini di perkotaan, dan mitos yang direpresentasikan dalam video kompilasi *game channel youtube* Milyhya (episode PUBG Indonesia - *Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner*) berupa anggapan masyarakat mengenai perilaku *gamers*.

2. Citra *gamers* dalam video kompilasi *game channel youtube* Milyhya (episode PUBG Indonesia - *Voice To All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner*) menunjukkan bagaimana *gamers* berinteraksi dan berperilaku saat bermain *game*. Setelah melakukan analisis mengenai video ini berdasarkan semiotika Roland Barthes maka terdapat citra *gamers* sebagai berikut: 1) Suka Mengumpat. 2) *Friendly*. 3) Setia Kawan. 4) Humoris. 5) Pandai Bahasa Asing. 6) Penggoda. 7) Munafik. 8) Jenaka. 9) Suka Berbohong. 10) Sombong. 11) Kreatif. 12) Problem solving. 13) Peduli. 14) Takut Kalah. 15) Percaya Diri. 16) Cerdik.

DAFTAR PUSTAKA

- Wisesa, Yoga. 2016. *Youtube Gaming Resmi Tiba di Indonesia*. Dalam *website* <https://dailysocial.id/post/youtube-gaming-resmi-tiba-di-indonesia>, diakses pada tanggal 21 Maret 2019.
- Rabbani, Faza. 2019. *Sejarah "Battle Royal", Genre yang Membuat Industri Game Meledak*. Dalam *website* <https://gamebrott.com/community/sejarah-battle-royal-genre-yang-membuat-industri-game-meledak>, diakses pada tanggal 21 Maret 2019.
- Salsabila, Erwina. 2016. *Bermain Video Game Berbahaya Bagi Anda? Baca Dulu 50 fakta ini*. Dalam *website* <https://iprice.co.id/trend/insights/bermain-video-game-berbahaya-bagi-anda-baca-dulu-50-fakta-ini/>, diakses pada tanggal 08 Desember 2019).
- Santoso, Pladidus. 2014. *Penelitian Buktikan Video Game Bantu Kelancaran Bahasa Inggris*. Dalam *website* <https://jagatplay.com/2014/09/news/penelitian-buktikan-video-game-bantu-kelancaran-bahasa-inggris/>, diakses pada tanggal 08 Desember 2019).
- Kaoru. 2018. *Apa Itu Tilting dan Bagaimana Mencegahnya Ketika Bermain Game*. Dalam *website* <https://metaco.gg/dota-2/tilting-dan-mencegahnya-ketika-bermain-game/>, diakses pada tanggal 02 Januari 2020.
- Ucu, Karta Raharja. 2016. *Tujuh Dampak Psikologis untuk Anak yang Kecanduan Game Daring*. Dalam *website* <https://nasional.republika.co.id/berita/o66v53282/tujuh-dampak-psikologis-untuk-anak-yang-kecanduan-emgameem-daring>, diakses pada tanggal 08 Desember 2019.

- Selular. 2018. *Pendapatan Industri Gaming di Indonesia Mencapai Rp 13 Triliun*. Dalam *website* <https://selular.id/pendapatan-industri-gaming-di-indonesia-mencapai-rp-13-triliun>, diakses pada tanggal 23 Maret 2019.
- Sandra. 2015. *6 Manfaat Humor Yang Perlu Kau Ketahui*. Dalam *website* <https://www.hipwee.com/list/6-manfaat-humor-yang-perlu-kau-ketahui/>, diakses pada tanggal 02 Januari 2020.
- Wijaya, Irfan. 2019. *5 Tanda Ini Buktikan bahwa Kamu Orang yang Friendly*. Dalam *website* <https://www.idntimes.com/life/inspirasi/irfan-wijaya/5-tanda-ini-buktikan-bahwa-kamu-orang-yang-friendly-c1c2>, diakses pada tanggal 08 Desember 2019.
- Febrian, Jack. 2016. *Pengaruh Game terhadap Anak*. Dalam *website* <https://www.kompasiana.com/inijack/57700666bf22bd18163a89c8/pengaruh-game-terhadap-anak>, diakses pada tanggal 19 Desember 2019.
- Putra, Obed Cahya. 2015. *8 Keuntungan Menakjubkan Menjadi Seorang Gamer*. Dalam *website* <https://www.liputan6.com/citizen6/read/2391507/8-keuntungan-menakjubkan-menjadi-seorang-gamer>, diakses pada tanggal 08 Desember 2019.
- Indriani, Ririn. 2016. *Kecanduan Gadget Bisa Bikin Anak Jadi Egois*. Dalam *website* <https://www.suara.com/health/2016/05/28/190900/kecanduan-gadget-bisa-bikin-anak-jadi-egois>, diakses pada tanggal 08 Desember 2019.
- Novianty, Dythia. 2019. *Hasil Studi: Bermain Game Bisa Tingkatkan Kecerdasan Otak*. Dalam *website* <https://www.suara.com/tekno/2019/01/06/175157/hasil-studi-bermain-game-bisa-tingkatkan-kecerdasan-otak>, diakses pada tanggal 02 Januari 2020).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Effendi, Eky Hilmy. 2016. *Hubungan Antara Citra Diri Dengan Self-Esteem Terhadap Remaja Pelaku Selfie Yang Diunggah Di Media Sosial Pada Siswa Madrasah Aliyah Tawakkal Denpasar*. Psikologi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Fajriyyah, Nidaul. 2014. *Karakter Munafik Sebagai Gangguan Kepribadian (Kajian Surat Al-Baqarah ayat 8-20)*. Alquran Dan Studi Agama. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Hanika, Ita Musfirowati. 2016. *Self Presentation dalam Kehidupan Virtual*. Jurnal Komunikasi, [online]. 13(1) hlm.93-108, dalam <https://media.neliti.com/media/publications/101575-ID-self-presentation-dalam-kehidupan-virtua.pdf> (diakses pada tanggal 02 Agustus 2019).
- Kusumarini, Yusita. 2006. *Analisis Teks dan Kode Interior Gereja Karya Tadao Ando "Church of the Light" dan Curch on the Water"*, Volume 4 No 1, Juni 2006, 38-48.

- Macellin, Tasya Felicia. 2017. *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Video Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Kedokteran.* Universitas Muhammadiyah Malang.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studie Atas Matinya Makna.* Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, Erika Gresia Serepma. 2015. *Hubungan Perilaku Martarombo dengan Kepedulian Suku Batak Toba Terhadap Sesama Batak Toba.* Psikologi. Universitas Sumatera Utara.
- Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam riset komunikasi.* Bogor: Ghalia Indonesia.