

Pesan Solidaritas Pada Konten Video Youtube Bigetron Tv: Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara Pubg Mobile (Analisis Naratif Tzvetan Todorov)

Avianto Effin Setyawan¹, Drs. Jupriono, M.Si, Irmasanthi Danadharta², S. Hub.Int., MA³

¹ Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi, ²Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi, ³Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

efinsetiawan3@gmail.com

Abstract

This research examines the message of solidarity contained in Bigetron's YouTube video entitled "Bigetron TV: Red Aliens Smashes All PUBG Mobile Champion Titles". The theory used is Tzvetan Todorov's narrative analysis. The data in this study are data in the form of scenes that contain elements of solidarity in YouTube Bigetron TV content. Data collection techniques using documentation and observation. The data source is primary data from Bigetron TV's YouTube video entitled "Red Aliens Smashes All PUBG Mobile Titles". This study uses a qualitative method. The results of the research were shown at the beginning of the opening of the video/intro, namely coach Sinyo and Isfan convinced team members to trust each other in the team, not be selfish, and strengthen each other. In the middle of the story, chaos begins to occur between players due to a lack of communication between players and a decrease in trust. At the end of the storyline, the chaos that previously occurred is trying to be repaired by increasing communication and rearranging the game strategy. After being examined with Todorov's narrative analysis which contains an initial, middle, and final plot, three messages were found, namely: (1) caring for friends who need help, (2) giving motivation to friends who are in poor performance, and (3) a sense of mutual believe when friends make a good decision.

Keywords: *message of solidarity, todorov narrative analysis, youtube, equilibrium, conflict.*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji mengenai pesan solidaritas yang terkandung pada video YouTube Bigetron yang berjudul "Bigetron TV: Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara PUBG Mobile". Teori yang digunakan ialah analisis naratif Tzvetan Todorov. Data dalam penelitian ialah data berupa *scene-scene* yang mengandung unsur solidaritas dalam konten YouTube Bigetron TV. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan observasi. Sumber data ialah data Primer dari video YouTube Bigetron TV berjudul "Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara PUBG Mobile". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ditunjukkan pada awal pembukaan video/ intro yaitu *coach* sinyo dan isfan menyakinkan anggota tim supaya saling percaya kepada tim, tidak egois, dan saling menguatkan. Pada alur tengah cerita kekacauan mulai terjadi antar pemain yang diakibatkan kurangnya komunikasi antar pemain dan juga menurunnya kepercayaan. Di akhir alur cerita kekacauan yang sebelumnya terjadi berusaha diperbaiki kembali dengan cara perbanyak komunikasi dan mengatur ulang strategi permainan. Setelah dikaji dengan analisis naratif Todorov yang berisikan alur awal, tengah, dan akhir, ditemukan tiga pesan, yaitu: (1) peduli terhadap teman yang membutuhkan pertolongan, (2) memberi motivasi kepada teman yang dalam kinerja buruk, dan (3) rasa saling percaya ketika teman mengambil sebuah keputusan yang baik.

Kata Kunci: pesan solidaritas, analisis naratif todorov, youtube, equilibrium, konflik.

Pendahuluan

Olahraga elektronik (*esports*) merupakan cabang olahraga baru atau sebuah ajang kompetisi permainan video *game*. Setiap aspek dari olahraga ini difasilitasi oleh sistem elektronik. Kunci permainan, dilandasi sistem yang dibantu oleh manusia dan komputer melalui antarmuka pengguna. Sekarang *esports* mulai banyak digandrungi oleh anak muda. Pertumbuhan keseluruhan pasar game menuju tahun 2025 hampir 3,2 miliar orang akan bermain game pada tahun 2022, dan perkiraan akan terus tumbuh di tahun-tahun berikutnya (newzoo.com, 2022). *Esports* menjadi salah satu pertandingan games yang sangat populer di YouTube. Dalam dunia *esports*, PUBG Mobile adalah *game mobile Battle Royale* yang diproduksi secara independen oleh Tencent Games Lightspeed & Quantum Studios dan disahkan secara resmi oleh PlayerUnknown's Battlegrounds. Mayoritas tim *esports* dalam pertandingan sangat luar biasa kooperatif. Tidak terkecuali tim Bigetron Red Aliens

Pada video YouTube Bigetron yang berjudul "Bigetron TV: Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara PUBG Mobile", ditunjukkan hal sebaliknya. Video tersebut menjelaskan kebingungan di awal pertandingan (*match* ke-1). Di kesempatan lain (*match* ke-2) peningkatan pola permainan tim sudah mulai terlihat. Zuxxy yang berperan sebagai *leader/scout*, mengarahkan para *role* yang merasa kesulitan untuk mengikuti alur pertandingan. Berdasarkan penjelasan di atas, saya tertarik untuk menggali lebih dalam video YouTube Bigetron Red Aliens. Hal ini menarik jika dicermati dengan model analisis naratif Tzvetan Todorov. Todorov berfokus pada semua cerita yang dimulai dengan "keseimbangan", beberapa potensi konflik yang mencoba untuk "menyeimbangkan" pada saat yang sama, dengan struktur bahwa semua cerita memiliki awal, tengah, dan akhir. Gagasan keseimbangan berarti keadaan dalam beberapa hal (Branston, 2010).

Tinjauan Pustaka

Analisis Naratif Tzvetan Todorov

Todorov juga mengusulkan gagasan tentang struktur naratif. Struktur terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan secara fungsional. Setiap cerita memiliki alur atau plot yang didasarkan pada jalinan berbagai peristiwa atau kejadian yang secara kausal berkaitan dengan cerita itu sendiri. Menurut Todorov, cerita memiliki struktur dari awal hingga akhir. Cerita dimulai dengan keseimbangan yang dijungkirbalikkan oleh kekuatan jahat. Cerita berakhir mencoba mengembalikan keseimbangan dan memadamkan kerusakan (Eriyanto, 2013).

New Media

New media atau media baru adalah media yang mewakili kombinasi teknologi komputer, informasi, dan komunikasi. Teori ini muncul dari konvergensi media, interaksi, dan perubahan perilaku pengguna media. Ini memiliki banyak karakteristik fluiditas, konektivitas, dan individualitas, dan dapat menjadi sarana untuk membagi peran kontrol dan kebebasan. (Anshori, 2011).

Media Sosial

Media sosial menurut Boyd dan Ellison (2007), Juga dikenal sebagai jejaring sosial yaitu layanan berlandaskan web yang membolehkan siapa saja menjalin interaksi sosial lewat dunia maya. Buat biografi diri anda, tunjukkan koneksi anda, dan tunjukkan bagaimana pemilik memiliki hubungan dengan pemilik sistem lainnya. dikemukakan, setiap jejaring sosial menguasai karakteristik dan sistem akan bertentangan (Romadhan, 2017).

Youtube

Menurut Sianipar (2013) YouTube yaitu basis data konten video populer di media sosial dan menyediakan banyak informasi bermanfaat. YouTube memiliki fitur yang memungkinkan Anda untuk mencari informasi video dan menonton video secara langsung. YouTube telah berkembang menjadi situs berbagi video yang sangat populer, terutama sebagai situs berbagi informasi YouTube di kalangan generasi muda era digital saat ini. Generasi muda terutama menggunakan YouTube dalam kehidupan sehari-hari mereka (Samosir et al., 2018).

Solidaritas

Durkheim percaya bahwa setiap masyarakat manusia membutuhkan solidaritas. Ada dua jenis utama solidaritas: solidaritas mekanik dan solidaritas organik. Solidaritas mekanik ditemukan dalam masyarakat sederhana atau tersegmentasi. Tidak ada pembagian kerja yang berarti dalam masyarakat ini, karena apa yang dilakukan anggota masyarakat mayoritas juga dapat dilakukan oleh orang lain. Solidaritas kolektif-hati-hati adalah sistem kepercayaan dan perasaan yang dibagi rata di antara semua anggota masyarakat, dan pembagian kerja telah berkembang dari waktu ke waktu menjadi solidaritas organik. Dalam tanggung jawab kolektif ini, masyarakat bergantung pada semua orang atau kelompok lain (Sunarto, 2004).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman holistik tentang fenomena yang dialami subjek, seperti tindakan, pengamatan, motivasi, dan perilaku, dan menjelaskannya dalam bentuk verbal atau linguistik (Moleong, 2012). Menggunakan jenis penelitian deskriptif melalui Analisis Narasi Tzvetan Todorov. Deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menarik kesimpulan umum (Sugiyono, 2017). Dengan menggunakan pendekatan deskriptif ini, peneliti berusaha menggali lebih dalam dan menggali pesan-pesan solidaritas yang disampaikan melalui kata dan ungkapan. Dalam konten YouTube “Bigetron TV: Red Aliens babat habis semua gelar juara PUBG Mobile”.

Menurut Sugiyono (2012:224) menyatakan bahwa “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sesuai dengan standar yang dibutuhkan melalui penelitian”. Peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan dokumentasi, dan pengamatan (observasi). Pada tahap analisis data yang akan dilakukan, peneliti akan mengamati adegan-adegan yang menghasilkan makna pesan tertentu pada setiap adegan video “Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara PUBG Mobile” yang menghasilkan makna pesan tertentu, dan melakukan *screenshot* (tangkapan layar video berupa gambar). Subjek dalam penelitian ini adalah komponen pesan yang diinterpretasikan oleh peneliti. Sedangkan objek penelitian peneliti terletak pada pesan solidaritas dalam menonton konten “Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara PUBG Mobile” dari channel YouTube Bigetron TV. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data Primer dari video YouTube. Berdasarkan data yang sudah terkumpul, selanjutnya ditempuh beberapa teknik keabsahan data kredibilitas yang meliputi: Ketekunan Pengamatan dan Bahan Referensi.

Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti akan menguraikan hasil analisis data. Terdapat tiga struktur pembagian waktu, yaitu: alur cerita awal (pendahuluan), alur cerita tengah (perkembangan), dan alur cerita akhir (pelebaran) yang digunakan untuk menganalisis isi pesan solidaritas yang terdapat pada konten video YouTube Bigetron TV, dengan menggunakan kajian analisis naratif Tzvetan Todorov.

1. Alur Awal Cerita

a) Keakraban Tim Red Aliens, Pelatih, dan Manajer

Bagian pembuka atau tindakan dari sebuah cerita adalah pengantar untuk acara selanjutnya. Todorov berpendapat bahwa cerita biasanya dimulai dengan situasi yang normal, teratur, dan seimbang, atau ia menyebutnya keseimbangan naratif (Eriyanto, 2013). Awal pembukaan video atau *Intro* pada menit 0:00-0:25 scene 1. Dengan mempertontonkan sisi keakraban antara para pemain (*role*) dengan pelatihnya. Mereka merupakan Zuxxy yang berperan sebagai *leader/scout*, Luxxy (*sniper*), Ryzen (*rusher*), dan Microboy (*support*). Pelatih mereka ialah Sinyo dan Isfan selaku manajer. Isfan pada saat itu memberikan arahan dan meyakinkan anggota tim supaya saling percaya kepada tim, tidak egois, dan saling menguatkan.

b) Kekompakan Tim

Pada adegan video menit 0:26-1:12 scene 1, penonton disuguhkan tentang rasa kecewa dari pelatih dan para anggota tim. Kekecewaan itu sengaja diperlihatkan di awal, karena untuk menarik minat penonton dan penggemar tentang rintangan yang sedang tim Red Aliens hadapi. Manajer dan pelatih harus bisa memosisikan diri mereka untuk membuat tim tetap merasa aman dan nyaman.

- Solidaritas organik pelatih kepada pemain dalam pembagian kerja

Hanya sedikit anggota yang memiliki akal sehat, dan jika ada event yang berhubungan dengan game, Isfan dan Sinyo selalu menginformasikan langsung kepada Zuxxy sebagai kapten dari Bigetron Red Aliens, kemudian berkomunikasi dengan Luxxy, Ryzen, dan Microboy. Semua anggota memenuhi kewajiban mereka atau peran dan tugas yang diberikan kepada mereka. Terkadang orang yang sebenarnya memegang posisi Rusher dapat diubah menjadi orang pendukung jika diberi instruksi. Seperti Ryzen membantu Luxxy ketika menyerbu pertahanan lawan dan juga pemimpin jalannya pertandingan tidak selalu Zuxxy, bisa juga Luxxy maupun Ryzen.

2. Alur Tengah Cerita

Todorov mengatakan bahwa ada jeda atau kebingungan dalam struktur cerita di tengah atau di tengah cerita, dan ini merupakan perpanjangan dari cerita aslinya (Eriyanto, 2013). Berikut merupakan gangguan pada tengah cerita:

a) Red Aliens Kurang Fokus

Pada saat itu pertandingan pertama menit 1;45-1:58 scene 5 dalam *Map Erangel* dimulai. Para *role* terlihat sangat fokus dengan pertandingan ini. Terlihat Ryzen mulai melakukan komunikasi dengan para anggota tim untuk bertanya mengenai tempat aman agar bisa melakukan *Looting*. *Looting* adalah sebuah proses yang mengharuskan setiap pemain dalam game memiliki senjata dan peralatan untuk bertarung (Anwar, 2021). Ryzen memandu tim dan mengarahkannya ke Novo. Akan tetapi Terlihat keraguan Microboy, antara dia ingin ke Novo atau tidak karena Microboy sendiri juga sedang menghadapi musuh. Dengan ketidakselarasan antar pemain tersebut. Mengakibatkan Red Aliens harus kerja ekstra supaya bisa mencapai Novo dengan cepat.

b) Kekecewaan Ryzen

Pada menit 1:59-2:25, scene 6-8. Red Aliens mulai bergerak menuju Novo. Red Aliens mulai bergerak menuju Novo. Setelah sampai ke Novo, Red Aliens langsung bergegas untuk mengambil senjata tersebut yang berada di atas kontainer dan di dalam gudang. Jiwa semangat Ryzen sangat terbakar, sehingga Red Aliens mampu membuat *kill* pertamanya. Namun sayangnya sang *leader* Zuxxy tertangkap musuh. Selang beberapa detik Microboy juga dijatuhkan oleh tim lawan yang terjadi di menit 3:34-4:08, scene 8-9. Akhirnya pertandingan

pertama tidak berhasil mereka menangkan. Hal ini membuat Ryzen yang dari awal selalu bersemangat mendadak berubah dan diselimuti rasa kecewa.

- Solidaritas organik antar pemain dalam kesadaran kolektif

Para pemain selalu saling mengingatkan ketika ada informasi tentang latihan atau turnamen. Salah satu anggota mengatakan bahwa tidak semua pemain mengetahui peran yang dibagikan pelatih mereka, dan masih ada pemain yang cuma menekankan keterampilan pribadi mereka, itu dilarang keras. Diberikan di pertengahan cerita game pertama di peta Erangel, karena pemain tidak mengikuti instruksi dari anggota lain dan tidak mencocokkan quest sebelum game dimulai. Insiden ini diperlihatkan ketika Zuxxy dan Microboy mengabaikan kata-kata Ryzen demi area jarahan mereka sendiri, membagi tim menjadi dua faksi. Saat musuh sampai di Zuxxy dan Microboy, kedua player kewalahan dan sulit untuk membantu mereka karena jarak antar player cukup jauh, apalagi Ryzen dan Luxxy berjauhan. Pekerjaan tidak sesuai dengan keinginan alien merah pelatih atau manajer.

3. Alur Akhir Cerita

Tzvetan Todorov mengatakan di akhir cerita bahwa keseimbangan akan dikembalikan. Ini adalah upaya seseorang untuk memperbaiki kesalahan di tengah cerita (Eriyanto, 2013). Berikut ini alur akhir cerita:

a) Berusaha Memperbaiki yang Buruk

Pada tengah cerita menit 4:13-5:13, scene 9-11 menjelaskan tentang mengapa pada *match* ke-1 tim Red Aliens mengalami kekalahan, ialah kurangnya komunikasi antara pemain (*role*). Tanpa mereka sadari satu sama lain belum fokus pada tujuan tim. Isfan selaku manajer dan *coach* Sinyo terus memberikan masukan agar di pertandingan selanjutnya tidak kacau. Pada pertandingan ke-2 (*Map Miramar*), atmosfer masih terasa dingin. Namun, Red Aliens berusaha membuktikan bahwa mereka bisa menang, dengan saling bertukar informasi tentang keberadaan lawan. Dalam tahap ini akan ada tokoh yang menjadi pahlawan dan dapat menciptakan ketentraman kembali (Eriyanto, 2013).

b) Bersikap Tegang Rasa

Todorov mengatakan bahwa akhir cerita merupakan keadaan baru, sebuah hukum baru yang tercipta walaupun tidak eksplisit (Todorov, 1985:50). Sebelum melanjutkan pertandingan ke-3 atau yang biasa disebut dengan *Map Sanhok*. Sang *sniper* Luxxy berusaha meyakinkan tim supaya tidak terlalu berbangga diri. Luxxy sangat hati-hati dalam bertutur kata, agar tidak menyakiti hati para pemain yang lain. Gelora semangat sangat menggembara lagi-lagi ditunjukkan oleh Ryzen dan Zuxxy. Mereka terlihat begitu *excited* dalam pertandingan *Map Sanhok*. Setelah melakukan pertandingan ke-tiga tersebut. Bigetron bersiap untuk kembali beraksi pada pertandingan *Map Vikendi*. Pelatih Sinyo dan manajer Isfan tetap mengingatkan agar jangan terlalu berbangga diri dulu, karena masih ada satu lagi pertandingan. Sang *sniper* Luxxy kali ini ikut memberi semangat, motivasi, dan arahan untuk para pemain.

- Solidaritas organik antar pemain dalam hukum dominan dan sifat saling ketergantungan Dalam pertandingan ini hukum dominan terlihat pada pengarahan kerja yang terdapat pada standar SOP, pelaksanaannya yaitu dikeluarkannya anggota *role* jika mengalami *kill*/kekalahan. Sementara pada sifat saling ketergantungan. Ternyata beberapa pemain mengandalkan kemampuan individu daripada kerja tim. Padahal, seperti yang kita ketahui bersama, pertandingan PUBG adalah olahraga yang membutuhkan kerja sama tim tingkat tinggi. Untuk itu pada bagian akhir cerita semua tugas dari masing-masing pemain berusaha

dibenahi kembali agar tidak terjadi hal yang sama seperti di bagian tengah cerita. Contohnya Luxxy berperan sebagai sniper berusaha menjaga jarak dengan pemain lainnya bertujuan untuk melindungi pemain lainnya dari jarak cukup jauh agar tidak di serbu tim lainnya. Microboy berperan sebagai support dituntut untuk membantu Ryzen ketika menyerbu pertahanan tim musuh. Maka, solidaritas organik sudah terlaksana dengan baik.

Hasil Analisis Pesan Solidaritas

Alur visual konten YouTube Bigetron TV: Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara PUBG Mobile yang dirilis pada tanggal 30 November 2020, terdapat muatan pesan atau representasi solidaritas tim yang tidak disadari oleh penggemar, karena penggemar merasa video visual tersebut hanyalah konten biasa. Dalam penelitian ini, penulis mendapati beberapa sikap yang ada dan mencoba untuk disampaikan kepada penonton, diantaranya:

1. Peduli terhadap Teman

Pada bagian tengah cerita terdapat poin *kekecewaan Ryzen* dijelaskan tentang jiwa semangat dalam pertandingan PUBG tim Bigetron Red Aliens mulai memudar. Kendala yang dialami tim merupakan kasus hilangnya rasa saling peduli terhadap tim yang secara langsung merusak strategi awal menuju ke '*Novorepnoye*'. Pada *Map Miramar* menit ke 5:45 - 6:30 scene 11-14, sang *rusher* berusaha membantu temannya dengan cara mengambil alih sementara posisi *role* Luxxy karena terkena *knock*. Hal ini sama terjadi pada *Map Sanhok* menit ke 9:41-9:55, Ryzen lagi-lagi mengambil alih posisi Zuxxy, karena terkena *knock*. Untuk menghindari musuh melemparkan bom ke arah Zuxxy, Ryzen berupaya menghalau musuh agar tidak maju dengan cara melempar bom kembali ke arah tim YG.

2. Memberi Motivasi

Dalam kondisi pemain tim yang tidak optimal dibutuhkan juga kata-kata motivasi yang dapat membangkitkan kembali performa tim agar lebih optimal dan bekerja keras dalam meraih sesuatu yang telah di inginkan bersama sebelumnya. Hal tersebut dapat disaksikan ketika *manager* dan *coach* tim Bigetron Red Aliens berupaya membangkitkan semangat Zuxxy, Luxxy, Ryzen, dan Microboy agar lebih ekstra kerja keras dan semangat agar meraih kemenangan. Keberadaan kapten dalam tim tidak hanya dibutuhkan saat pertandingan berjalan saja untuk memimpin jalannya strategi yang telah direncanakan, akan tetapi juga dibutuhkan saat memberikan kata penyemangat sebelum memulai pertandingan.

3. Rasa saling Percaya

Menjelang akhir pertandingan di *Map Miramar* mempertemukan tim RRQ dan BTR yang sama-sama menyisakan 3 *player*, pada momen ini adu strategi dan keahlian individu antar pemain di pertontonkan. Kepercayaan tim kepada salah satu anggotanya ditunjukkan ketika Microboy berusaha mengalahkan 3 pemain terakhir yang juga dibantu informasi oleh Luxxy mengenai posisi dari tiga pemain RRQ kemudian Ryzen juga membantu menembaki dari belakang dan mencoba mendekati posisi dari rekannya yang bertujuan ketika Microboy dilumpuhkan, Ryzen dengan cepat menggantikan posisinya.

Saling terbuka antar anggota tim mengenai kekurangan masing-masing juga menjadi poin penting dalam membangun kepercayaan di dalam tim. Sebab jika sulit mengakui kesalahan dirinya kepada anggota lain akan berdampak kurang baik kedepannya, contohnya seperti adu mulut dan lebih parahnya lagi adu fisik. Masalah tersebut dapat diatasi jika segera meminta maaf kepada semua anggota tim. Seperti tindakan yang dilakukan oleh Microboy setelah menyelesaikan pertandingan terakhir di PMPL SEA Season 2, raut wajah kecewa dari Microboy terlihat jelas ketika dia beranggapan bahwa performa permainannya dalam turnamen ini serta sebelum-sebelumnya mengalami penurunan yang signifikan.

▪ **Solidaritas organik menghasilkan**

Dalam tim Bigetron Red Aliens, mereka tergolong dalam tim yang sepenuhnya memenuhi ciri-ciri solidaritas organik. Mereka digabungkan karena banyak kesamaan. Dilihat dari sistem pembagian kerja, tidak persis sesuai dengan ciri-ciri solidaritas organik, tetapi dalam kaitannya dengan sifat masing-masing anggota mereka pada dasarnya berevolusi dari mekanis menjadi organik. Apa yang diasosiasikan dengan solidaritas organik juga tampak dalam meningkatnya individualitas setiap anggota alien merah. Solidaritas organik antara pelatih dan pemain dalam pembagian kerja, masih ada yang kurang memperhatikan dalam diskusi, latihan dan permainan. Solidaritas organik antar pemain dengan kesadaran kolektif, ditemukan oleh anggota yang kurang peduli dengan teman-temannya, misalnya pada saat kekecewaan Ryzen. Solidaritas organik antar aktor adalah hukum yang mengatur dan karakter silih bersangkutan, ada anggota yang hanya melatih keterampilan pribadi. Keadaan ini ditunjukkan serta menurunnya sinkronisasi dan kerjasama. Secara keseluruhan, hasil pesan solidaritas menunjukkan bahwa solidaritas organik terlaksana dengan baik, namun masih ada pemeran yang tidak memenuhi tugas, tanggung jawab, dan peran yang dibagikan pelatih.

Penutup

Pesan solidaritas yang terkandung dalam konten video YouTube Bigetron TV: Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara PUBG Mobile ialah Red Aliens sebenarnya mencoba untuk menyatukan pendapat dan memberitahukan kepada semua orang bahwa kerja keras tim harus diimbangi oleh Peduli terhadap teman yang sedang membutuhkan pertolongan, Memberi Motivasi kepada rekan tim yang dalam kinerja buruk, Rasa saling Percaya ketika teman bertindak mengambil sebuah keputusan yang positif bagi tim dan saling terbuka atas kekurangan masing-masing individu juga menjadi poin penting dalam membangun kepercayaan.

Solidaritas organik pelatih dengan para pemain dalam pembagian kerja hanyalah beberapa kesadaran bersama. Solidaritas organik antar pemain dalam kesadaran kolektif, ketika ada informasi tentang latihan atau turnamen, selalu saling mengingat. Salah satu anggota mengatakan bahwa tidak semua pemain mengetahui tanggung jawab dan peran yang diberikan oleh pelatih, namun ada anggota yang hanya menekankan pada keterampilan individu. Hukum yang berlaku dalam kontes ini dapat dilihat pada instruksi kerja yang terdapat dalam SOP standar, yang pelaksanaannya adalah diskualifikasi cast member jika mengalami kill/loss. Solidaritas Organik mengarah ke Tim Bigetron Red Aliens, mereka tergolong sebagai tim yang sepenuhnya memenuhi karakteristik Solidaritas Organik. Mereka digabungkan karena banyak kesamaan. Dilihat dari sistem pembagian kerja memang tidak persis sesuai dengan ciri-ciri solidaritas organik, tetapi dalam kaitannya dengan sifat masing-masing anggota pada dasarnya berevolusi dari mekanis menjadi organik.

Saran

1. Pilihan analisis naratif Zvetan Todorov pertama-tama harus didasarkan pada tujuan penelitian. Menonton video/film membutuhkan konsentrasi penuh, tidak hanya menerima cerita yang disajikan, tetapi penonton harus lebih aktif menggali informasi yang terkandung dalam cerita atau adegan agar penonton tidak menjadi korban dan sejarah adalah sejarah. cerita, tetapi secara aktif memahaminya.
2. Penelitian ini dapat dijadikan bahan atau data baru, serta diharapkan dapat mengembangkan studi terkait kajian analisis naratif dalam membahas fenomena dan topik yang berbeda terutama pada pembahasan *game*. Saya berharap perpustakaan dapat menyediakan lebih

banyak buku yang berkaitan dengan Analisis Narasi, sehingga mahasiswa/i dapat dengan mudah menemukan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

Daftar Pustaka

- Anshori, M. (2011). Jurnalistik Online Indonesia: Analisis Framing Tiga Portal Berita Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 5(2), 129–144.
- Anwar, K. (2021). *Apa Arti Looting di PUBG Mobile? Ini Penjelasan dan Tips Looting yang Ampuh!* ggwp.id. <https://ggwp.id/media/esports/pubg-mobile/apa-arti-looting-di-pubg-mobile>
- Branston, G. (2010). *Student 's Book Student 's Book* (Vol. 2, Nomor Gnt 223).
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif: Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis*. Teks Berita Media. Jakarta: Kencana
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- newzoo.com. (2022). *Newzoo Global Games Market Report 2022 | Free Version*. newzoo.com. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
- Romadhan, M. I. (2017). Potensi Media Sosial Sebagai Sarana Media Promosi Pariwisata Berbasis Partisipasi Masyarakat. *Prosding Seminar*, 85–90.
- Samosir, F. T., Pitasari, D. N., & Tjahjono, P. E. (2018). Open access under Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share A like 4.0 International Licence (CC-BY-SA) Record and Library Journal The Effectiveness of Youtube as a Student Learning Media (Study at the Faculty of Social and Political Sciences, Uni. *Record and Library Journal*, 4(2), 81–91.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto, K. (2004). *Pengantar Sosiologi* (P. Rahardja (ed.); 3 ed.). Lembaga penerbit Fakultas Ekonomi Univeritas Indonesia.
- W.A.F. Stokhof, R. (1985). *Tata Sastra*. Djambatan