

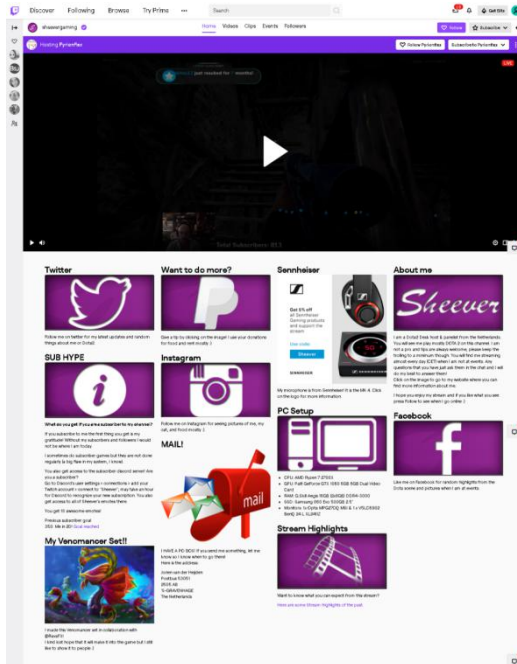
## BAB IV DISKRIPSI OBJEK PENELITIAN, PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Diskripsi Objek Penelitian

Objek yang akan diteliti adalah tiga akun *streamer Twitch.tv* yaitu ‘*sheevergaming*’, ‘*PurgeGamers*’, dan ‘*febbydoto*’. Peneliti mengamati 3 akun tersebut saat mereka sedang siaran langsung, kemudian mengunduh videonya untuk diklasifikasikan sesuai dengan keperluan metode semiotika Roland Barthes.

Akun *Twitch* ‘*sheevergaming*’ adalah milik seorang perempuan bernama Jorien “Sheever” van der Heijden 34 tahun kelahiran Belanda. Saat ini Sheever bekerja sebagai *Dota2 Desk Host, Interviewer, Commentator* dan *Analyst*. Sejak bersekolah Sheever sudah menggemari *game*, dia juga adalah orang yang aktif. Setelah lulus sekolah Sheever melanjutkan studi *Commercial Economi* di Belanda juga, kemudian dia melanjutkan karir sebagai sales komputer dia juga bermain berbagai game khususnya Dota, dan akhirnya Sheever tertarik untuk *streaming* karena melihat temannya. Sejak saat itu namanya mulai dikenal dalam dunia Dota dan bekerja secara profesional di dunia e-esport ([sheevergaming.com/about/](http://sheevergaming.com/about/) Diakses 5 November 2019).

Tampilan *homepage* dari akun *Twitch*-nya sendiri identik dengan warna ungu dan memiliki logo khusus miliknya memiliki bentuk lingkaran ungu bertuliskan ‘S’. Sheever menampilkan informasi pribadi seperti pekerjaan dan kontak, *link* ke akun media sosialnya yaitu instagram dan twitter kemudian *link* donasi dan berlangganan. Untuk waktu *live streaming* yang diteliti adalah pada 28 Oktober 2019 yang berjudul “*Ranked Dota*” Pada saat *live streaming* Sheever menampilkan webcam untuk berkomunikasi dengan khalayak yang melihatnya, untuk dekorasinya Sheever tidak banyak menghias tampilan *live streamingnya* hanya nama-nama yang berlangganan dan memberikan donasi. Berikut adalah ilustrasi dari akun *Twitch* ‘*sheevergaming*’:

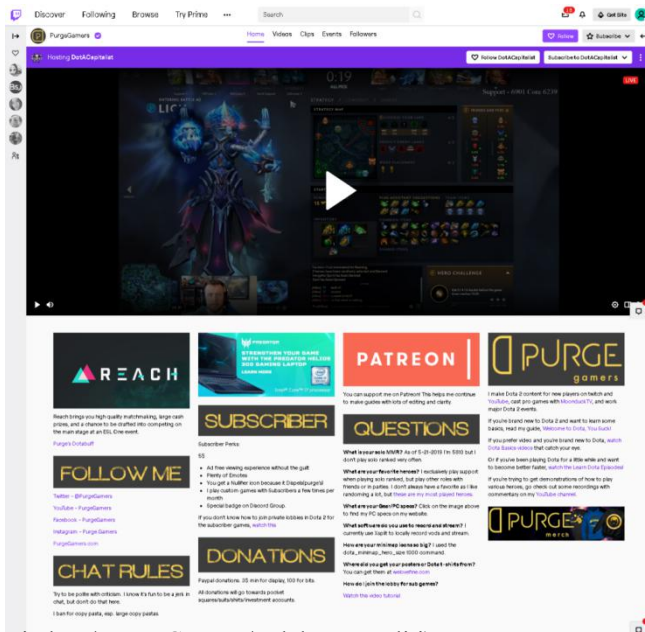


(Sumber: twitch.tv/sheevergaming/, olahan peneliti)

Gambar 4.1. Tampilan *homepage* akun Twitch *sheevergaming*.

Objek penelitian selanjutnya adalah akun ‘PurgeGamers’ milik laki-laki bernama Kevin “Purge” Godec berumur 32 tahun. Purge adalah *Professional Dota 2 Commentator and Analyst* dari Amerika Serikat. Purge memiliki gelar sarjana fisika. Dia menjadi konten kreator untuk tutorial mengenai *game* Dota 2 yang terinspirasi dari pemain *game* juga serta pernah menjadi pemain profesional Dota 2 (imdb.com, liquipedia.net).

Tampilan dekorasi *homepage* dari akun Twitch-nya banyak menggunakan ikon berwarna hitam dengan tulisan kuning. Purge tidak menampilkan informasi pribadinya secara langsung, tetapi terdapat *link* untuk mengakses media sosialnya yaitu twitter, youtube, instagram, facebook, dan websitenya, kemudian terdapat sponsor, donasi, dan *link* untuk berlangganan. Purge menampilkan aturan untuk *chatroom* pada *channelnya*. Untuk waktu *live streaming* yang diteliti adalah pada 9 November 2019 yang berjudul “1-2 Solo Ranked then playing Reach”. Pada saat *live streaming* terdapat webcam untuk berkomunikasi dengan khalayak serta terdapat 1 logo sponsor. Berikut adalah ilustrasi dari akun Twitch ‘PurgeGamer’:

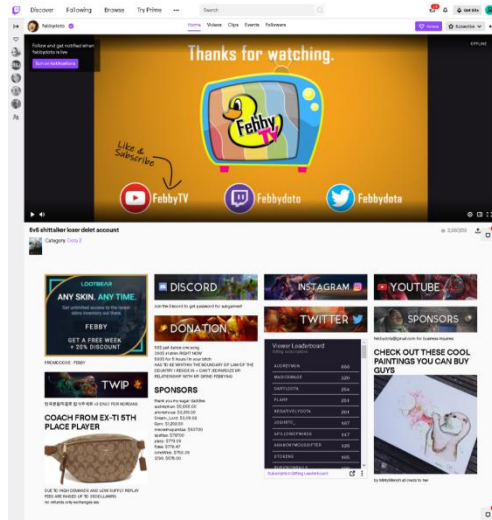


(Sumber: twitch.tv/PurgeGamers/, olahan peneliti)

Gambar 4.2. Tampilan homepage akun Twitch PurgeGamers.

Objek ketiga adalah akun ‘*febbydoto*’ yang dimiliki oleh laki-laki berumur 26 tahun bernama Kim "Febby" Yong-min yang berasal dari Korea. Saat ini Febby menjadi pemain profesional Dota 2 aktif. Sejak bersekolah Febby menggemari game, namun ketertarikannya kepada Dota 2 adalah pengaruh temannya. Jejak prestasinya sebagai profesional dapat dibilang cukup sukses dengan menjuarai beberapa turnamen dan total penghasilannya berjumlah \$602,216 (Liquipedia.net), namun saat ini Febby lebih banyak menghabiskan waktunya untuk *streaming* (Liquipedia.net)

*Homepage* dari akun *Twitch*-nya menampilkan dekorasi grafis dari *game* Dota 2. Febby tidak mencantumkan informasi pribadi di profilnya tetapi mencantumkan fotonya, *link* sosial media instagram, twitter, youtube, dan discord. Terdapat juga beberapa sponsor, daftar nama orang yang berdonasi serta diskripsi donasi. Waktu *live streaming* yang diteliti adalah pada 19 Oktober 2019 yang berjudul “She’s back”. Pada saat *live streaming* Febby menampilkan webcam dan 1 logo sponsor. Berikut adalah ilustrasi dari akun *Twitch* ‘*febbydoto*’:



(Sumber: twitch.tv/febbydoto/, olahan peneliti)

Gambar 4.3. Tampilan *homepage* akun *Twitch febbydoto*.


## 4.2. Penyajian Data


Data yang akan diteliti dari 3 akun *Twitch* tersebut berfokus pada 2 Objek yaitu halaman atau tampilan profil dan konten video saat *streamer* sedang siaran langsung. Kedua Objek tersebut masih memiliki beberapa elemen-elemen lagi yang telah diklasifikasikan dari setiap akun yang berkaitan dengan permasalahan yang peneliti kaji.

### 4.2.1. Akun *sheevergaming*

Objek pertama adalah halaman profil, tanda yang dikomunikasikan oleh *streamer* adalah tanda dari dekorasi serta diskripsi diri yang ingin ditampilkan *streamer*. Berikut adalah data yang diklasifikasikan sesuai kebutuhan yang peneliti kaji:

Tabel 4.1. Penyajian data objek pertama akun *sheevergaming*

Tanda Gambar		
No.	Dialog/Teks/Visual	Keterangan
1.		Foto Profil dari akun <i>Twitch sheevergaming</i>

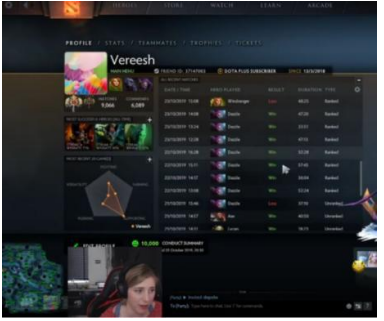
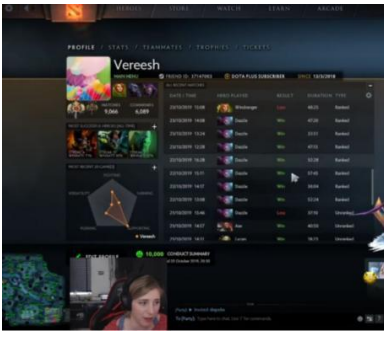

2.		Salah satu ikon yang digunakan untuk mengisi tampilan <i>homepage</i>
Tanda Tulisan		
1.	<p>I am a Dota2 Desk host &amp; panelist from the Netherlands. You will see me play mostly DOTA 2 on this channel. I am not a pro and tips are always welcome, please keep the trolling to a minimum though. You will find me streaming almost every day (CET) when I am not at events. Any questions that you have just ask them in the chat and I will do my best to answer them!</p> <p>Click on the image to go to my website where you can find more information about me.</p> <p>I hope you enjoy my stream and if you like what you see press Follow to see when I go online :)</p>	Teks pada keterangan <i>about me</i>



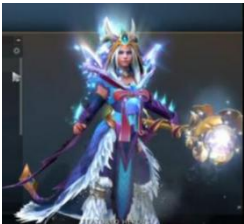

(Sumber: twitch.tv/SheeverGaming/, olahan peneliti)



Objek kedua adalah konten video *live stream*, peneliti disini mengamati *streamer* dari mulai pertama *stream* kemudian saat bermain 1 pertandingan Dota 2 dan penutupan *stream*. Berikut adalah data yang diklasifikasikan sesuai kebutuhan yang peneliti kaji:

Tabel 4.2. Penyajian data objek kedua akun *sheevergaming*

Tanda Verbal			
No	Dialog/Teks/Visual	Keterangan	Timestamp
1		Pembukaan <i>streaming</i>	02:00

2		Komunikasi <i>streamer</i>	04:32
3		Komunikasi <i>streamer</i>	06:44
4		Komunikasi <i>streamer</i>	54:54

5		Penutupan <i>streaming</i>	04:24:25
Tanda Noverbal			
No	Dialog/Teks/Visual	Keterangan	<i>Timestamp</i>
1		Warna baju yang dikenakan	-
2		Karakter yang ditampilkan pada profil game	-
3		Ekspresi merespon	03:50

4		Ekspresi saat bermain	37:25
5		Penutupan <i>streaming</i>	04:24:25

(Sumber: twitch.tv/SheeverGaming/, olahan peneliti)

#### 4.2.2. Akun *PurgerGamers*

Objek pertama adalah halaman profil, tanda yang dikomunikasikan oleh *streamer* adalah tanda dari dekorasi serta diskripsi diri yang ingin ditampilkan *streamer*. Berikut adalah data yang diklasifikasikan sesuai kebutuhan yang peneliti kaji:

Tabel 4.3. Penyajian data objek pertama akun *PurgeGamers*

Tanda Gambar		
No	Dialog/Teks/Visual	Keterangan
1.		Foto Profil dari akun <i>Twitch PurgeGamers</i>
2.		Salah satu ikon yang digunakan untuk mengisi tampilan <i>homepage</i>






Tanda Tulisan		
1.	<p>I make Dota 2 content for new players on twitch and YouTube, cast pro games with MoonduckTV, and work major Dota 2 events.</p> <p>If you're brand new to Dota 2 and want to learn some basics, read my guide, Welcome to Dota, You Suck! If you prefer video and you're brand new to Dota, watch Dota Basics videos that catch your eye.</p> <p>Or if you've been playing Dota for a little while and want to become better faster, watch the Learn Dota Episodes! If you're trying to get demonstrations of how to play various heroes, go check out some recordings with commentary on my YouTube channel.</p>	Teks pada keterangan <i>about me</i>
2	<p>Try to be polite with criticism. I know it's fun to be a jerk in chat, but don't do that here.</p> <p>I ban for copy pasta, esp. large copy pastas.</p>	Peraturan <i>chat</i>

(Sumber: twitch.tv/PurgeGamers/, olahan peneliti)

Objek kedua adalah konten video *live stream*, peneliti disini mengamati *streamer* dari mulai pertama *stream* kemudian saat bermain 1 pertandingan Dota 2 dan penutupan *stream*. Berikut adalah data yang diklasifikasikan sesuai kebutuhan yang peneliti kaji:

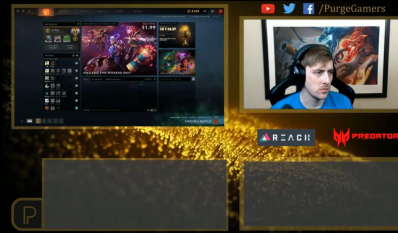


Tabel 4.4. Penyajian data objek kedua akun *PurgeGamer*

Tanda Verbal			
No	Dialog/Teks/Visual	Keterangan	Timestamp
1		Pembukaan <i>streaming</i>	00:00

2		Komunisi <i>streamer</i>	02:30
3		Komunikasi <i>streamer</i>	23:00
4.		Topik penutupan <i>stream</i>	4:54:46

Tanda Noverbal

No	Dialog/Teks/Visual	Keterangan	<i>Timestamp</i>
1		Warna baju yang dikenakan	-

2		Background	-
3		Ekspresi <i>streamer</i>	04:20
4		Ekspresi <i>streamer</i>	11:40

(Sumber: twitch.tv/PurgeGamers/, olahan peneliti)

#### 4.2.3. Akun *febbydoto*

Objek pertama adalah halaman profil, tanda yang dikomunikasikan oleh *streamer* adalah tanda dari dekorasi serta diskripsi diri yang ingin ditampilkan *streamer*. Berikut adalah data yang diklasifikasikan sesuai kebutuhan yang peneliti kaji:

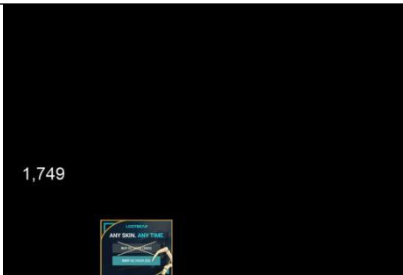
Tabel 4.5. Penyajian data objek pertama akun *febbydoto*





Tanda Gambar		
No	Dialog/Teks/Visual	Keterangan
1.		Foto Profil dari akun <i>Twitch febbydoto</i>
2.		Salah satu ikon yang digunakan untuk mengisi tampilan <i>homepage</i>
Tanda Tulisan		
-		


(Sumber: [twitch.tv/febbydoto/](https://twitch.tv/febbydoto/), olahan peneliti)

Objek kedua adalah konten video *live stream*, peneliti disini mengamati *streamer* dari mulai pertama *stream* kemudian saat bermain 1 pertandingan Dota 2 dan penutupan *stream*. Berikut adalah data yang diklasifikasikan sesuai kebutuhan yang peneliti kaji:

Tabel 4.6. Penyajian data objek kedua akun *febbydoto*

Tanda Verbal			
No	Dialog/Teks/Visual	Keterangan	<i>Timestamp</i>
1		Pembukaan <i>stream</i>	06:02

2		Komunikasi <i>streamer</i>	09:18
3		Komunikasi <i>streamer</i>	19:45
Tanda Noverbal			
No	Dialog/Teks/Visual	Keterangan	Timestamp
1		Baju yang dikenakan	-
2		<i>Background</i>	-

3		Ekspresi <i>streamer</i>	39:20
---	---	--------------------------	-------



(Sumber: [twitch.tv/febbydoto/](https://www.twitch.tv/febbydoto/), olahan peneliti)

### 4.3. Analisis Semiotika Roland Barthes dan Pembahasan

Data yang telah diklasifikasikan selanjutnya akan dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes dengan menemukan makna denotasi, konotasi serta mitosnya, berikut adalah analisis yang disajikan dengan tabel dan diskripsi:


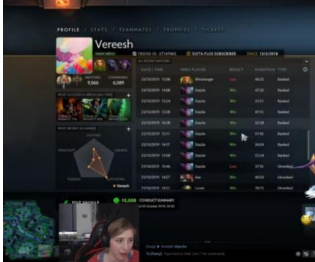
## A. Akun *sheevergaming*

**Tabel 4.7. Analisis Semiotika Roland Barthes Akun *sheevergaming***



No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
1		Foto profil berupa Ikon lingkaran berwarna ungu yang bertuliskan huruf S.	Logo berwarna ungu tersebut dipilih menunjukkan femininitas, perempuan lebih suka warna yang cerah karena sejak kecil perempuan sudah dipikirkan warna-warna tertentu oleh orang tuanya misalnya pemilihan jenis baju, permainan dan desain katalog-katalog yang ditujukan untuk laki-laki atau perempuan. Desain dengan lengkungan pada huruf S menunjukkan kelembutan atau keanggunan.
2		Ikon <i>link</i> ke media sosial twitter berwarna ungu. Tidak hanya pada ikon tersebut tetapi pada halaman utama warna yang mendominasi adalah warna ungu.	Logo twitter yang standarnya berwarna biru, dirubah menyesuaikan tema <i>layout streamer</i> yang didominasi berwarna ungu, menunjukkan warna favorit dari streamer yang menunjukkan femininitas.

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
3	<p>Translate:            Saya adalah pembawa acara &amp; panelis Dota2 Desk dari Belanda. Anda akan melihat saya bermain sebagian besar DOTA 2 di saluran ini. Saya bukan pro dan tip selalu diterima, harap jangan terlalu banyak bercanda. Anda akan menemukan saya streaming hampir setiap hari (CET) ketika saya tidak di acara. Setiap pertanyaan yang baru saja Anda tanyakan dalam obrolan dan saya akan melakukan yang terbaik untuk menjawabnya! Klik pada gambar untuk pergi ke situs web saya di mana Anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang saya. Saya harap Anda menikmati streaming saya dan jika Anda suka apa yang Anda lihat tekan Follow untuk melihat kapan saya online :)</p>	<p>Informasi yang ditampilkan <i>streamer</i> pada halaman utamanya yang berisikan pekerjaan, konten <i>game</i> yang dimainkan, <i>jadwal streaming</i>, <i>link</i> media sosial, donasi dan ajakan untuk mengikuti akun ini jika menikmati kontennya kemudian diakhiri dengan emotikon.</p>	<p>Informasi yang ditampilkan <i>streamer</i> cenderung lebih kepada pendekatan dan pembukaan identitas. Orang feminin menggunakan bahasa untuk menunjukkan kedekatan, detail, dan identitas personal. Menampilkan pekerjaan dan negara tempat tinggal adalah sebuah identitas personal, kemudian <i>streamer</i> menuliskan jadwal siarannya yang menunjukkan kedekatan atau menjaga hubungan dengan khalayak atau penontonnya. <i>Streamer</i> juga menjelaskan bagaimana cara mengikuti media sosialnya kemudian <i>streamer</i> menambahkan emotikon “:)” yang berarti senyuman untuk menunjukkan ekspresi yang keramahan pada khalayak.</p>



No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
4	 <p data-bbox="299 517 614 681">“Halo.... Aku tidak berada di ESL sekarang, aku ada dirumah mengerjakan beberapa projek lain”</p>	<p data-bbox="639 282 900 716">Topik pembukaan, <i>streamer</i> sedang menyapa penontonnya kemudian membicarakan lokasi dan kesibukan kepada penonton, di mana dia sedang tidak berada di ESL, melainkan mengerjakan projek lain</p>	<p data-bbox="927 282 1211 784"><i>Streamer</i> membuka percakapan dengan mengucapkan “halo” dan melambaikan tangan di mana hal tersebut menunjukkan kedekatan dengan khalayak. Kemudian <i>streamer</i> bercerita bahwa dia sedang berada di rumah di mana menunjukkan identitas personalnya supaya diketahui khalayak</p>
5	 <p data-bbox="299 1058 614 1190">“Apakah kamu menyalahkanku jika aku menggunakan Dazle terus jika ini hasilnya?”</p>	<p data-bbox="639 794 900 1093"><i>Streamer</i> merespon apa yang dikatakan khalayak dari <i>chatroom</i> bahwa dia menggunakan karakter yang sama terus menerus dengan menunjukkan profil gamenya.</p>	<p data-bbox="927 794 1211 1161">Salah satu gaya berbicara feminin adalah responsif, merespon khalayak dengan menunjukkan kecenderungan peduli dengan orang lain dan untuk membuat orang lain bernilai atau terlibat dalam percakapannya.</p>
6	 <p data-bbox="299 1499 614 1663">“Sebenarnya, apakah sebaiknya aku kembali membuat vanilla lagi sebelum stream sepenuhnya berjalan?”</p>	<p data-bbox="639 1199 900 1460"><i>Streamer</i> menanyakan pendapat pada penontonnya apakah dia harus membuat vanilla atau memulai bermain game saat <i>streaming</i>.</p>	<p data-bbox="927 1199 1211 1499">Dengan menanyakan pendapat kepada khalayaknya <i>streamer</i> dapat membuka ruang untuk khalayak merespon opini mereka. Hal tersebut sesuai dengan gaya berbicara feminin yang ‘tentatif’.</p>

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
7	 <p>“Nyx assasin, hampir menjadi <i>force staff</i>, dia miskin, dia posisi empat seharusnya lebih kaya, hanya OD yang bisa farm dengan baik. Tetapi memang itu adalah realita gamenya karena perbedaan MMR”</p>	<p><i>Streamer</i> mengkritik timnya karena sedang kalah dan miskin tidak mempunyai item.</p>	<p>Salah satu gaya bicara feminin adalah menunjukkan kesetaraan hubungan dengan yang lain. Dengan tidak mengkritik, menjatuhkan atau mengalahkan orang lain. Dalam kejadian ini <i>streamer</i> mengkritik teman satu timnya. Tetapi dia mengkritik secara sopan dan berusaha tidak menyalahkan orang lain.</p>
8	 <p>“Baiklah teman-teman, terima kasih sudah menonton, mungkin akan kembali lagi besok, ada beberapa hal yang harus dikerjakan besok tetapi mungkin akan di waktu yang sama dengan hari ini”</p>	<p><i>Streamer</i> membicarakan topik penutup karena sudah di akhir <i>streaming</i> dengan menyampaikan jadwal <i>streaming</i> besoknya.</p>	<p><i>Streamer</i> menunjukkan gaya bicara feminin dengan berpamitan saat siaran akan berakhir. <i>Streamer</i> menunjukkan kedekatan dengan khalayak dengan mengabari bahwa besok akan siaran lagi dan bercerita secara personal bahwa ada yang harus dikerjakan.</p>

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
9		<p><i>Streamer</i> menggunakan baju paduan warna merah, putih dan abu-abu.</p>	<p>Baju yang dikenakan perempuan lebih berwarna cerah dibandingkan laki-laki. <i>Streamer</i> mengenakan baju berwarna merah dengan bintik putih serta menunjukkan bahwa dia mengenakan <i>tank top</i> berwarna abu-abu. Pakaian yang dikenakan perempuan menggambarkan ekspetasi sosial mengenai femininitas, pakaian perempuan didesain dengan memusatkan perhatian pada tubuhnya untuk menarik perhatian khalayak.</p>
10		<p>Karakter <i>game</i> yang ditampilkan <i>streamer</i> di profil <i>game</i>-nya, berupa perempuan dengan dengan perhiasan-perhiasan yang menyala</p>	<p>Karakter <i>game</i> yang ditampilkan adalah perempuan yang berpenampilan seperti ratu salju, menunjukkan <i>streamer</i> menyukai karakter yang feminin.</p>

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
11	 <p>“Aku harus bertanya Owen apakah dia ingin bermain? Aku tahu Rusty Been!...”</p>	Streamer menekankan kata dengan mengubah nada suara saat merespon khalayak.	Perempuan cenderung menekankan ekspresi mereka dibandingkan laki-laki. <i>Streamer</i> menunjukkan respon khalayak dengan menekankan nada suara supaya khalayak merasa diterima dengan antusias.
12		<i>Streamer</i> membuka mulutnya saat karakter permainannya mati.	<i>Streamer</i> juga mengekspresikan keterkejutan dengan mengagakan mulutnya, hal ini membuktikan lagi bahwa perempuan lebih ekspresif mengungkapkan perasaannya.
13		Ekspresi <i>streamer</i> saat menutup siarannya dengan melambaikan tangan dan tersenyum.	Gerakan nonverbal melambaikan tangan, tersenyum, dan mempertahankan tatapan mata menunjukkan karakter perempuan yang menunjukkan kedekatan dan keramahan kepada khalayak.

(Sumber: twitch.tv/SheeverGaming/, olahan peneliti)

#### **4.3.1. Mitos dan Pembahasan Akun *Sheevergaming***

Pemilik akun *sheevergaming* adalah perempuan bernama Sheever. Dia merepresentasikan identitas gendernya melalui twitch dengan menunjukkan berbagai macam pesan verbal dan nonverbal. Setelah mengetahui makna konotasinya, Sheever menunjukkan banyak tanda femininitas pada kontennya. Femininitas merupakan konstruksi sosial yang dibentuk pada diri seseorang dalam semiotika Roland Barthes femininitas adalah sebagai mitos. Pada saat seseorang masih anak-anak sudah ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang mengharuskan laki-laki atau perempuan melakukan sesuatu yang dikonstruksikan.



Terdapat beberapa mitos femininitas dari pesan verbal yang ditampilkan Sheever yang pertama, menggunakan komunikasi untuk mencintakan dan menjaga hubungan. Proses komunikasinya adalah hal terpenting dari hubungan tersebut daripada kontennya. Kedua menggunakan komunikasi untuk membangun hubungan yang setara dengan orang lain, tidak mengalahkan, mengkritik, atau menjatuhkan orang lain. Jika harus mengkritik akan bersikap lembut. Ketiga menggunakan komunikasi untuk berbaur, membawa orang lain dalam percakapan dan merespon ide-ide mereka. Keempat menggunakan komunikasi untuk menunjukkan sensitivitas dan hubungan dengan orang lain. Sementara itu mitos dari pesan nonverbal yang ditampilkan Sheever adalah pertama perempuan cenderung lebih merespon dengan menekankan ekspresinya yang terdiri gerakan kinesis pada tubuhnya seperti memepertahankan kontak mata dan tersenyum lebih sering serta menekankan kata dengan nada-nada tertentu dalam berkomunikasi. Kedua artefak atau objek yang mengekspresikan identitas contohnya baju yang digunakan berwarna cerah dan menarik perhatian dan artefak lain yang berwarna sejenis.

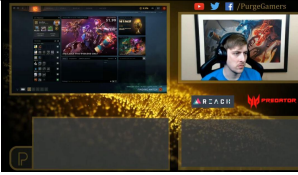
Mitos-mitos femininitas yang telah dijelaskan di atas direpresentasikan oleh Sheever pada konten siaran live streaming game dalam bentuk pesan verbal yaitu: 1) Memberikan informasi personal di halaman utama dengan kata-kata yang menunjukkan kedekatan (Tabel 4.7. no. 3, 4, 8, 13), 2) Menjaga hubungan, membuka identitas pribadi dan bercerita secara detail dengan khalayaknya pada pembukaan dan penutupan konten streaming (Tabel 4.7. no. 3, 4, 8), 3) Responsif terhadap ide-ide khalayaknya dengan memberikan ruang supaya khalayak dapat ikut serta dalam berkomunikasi dengan streamer, (Tabel 4.7. no. 5, 6), 4) Gentle atau lembut dalam mengkritik orang lain (Tabel 4.7. no. 7).

Pesan nonverbal yang digunakan Sheever adalah: 1) Pemilihan artefak-artefak berupa pemilihan warna baju, jenis baju dan karakter game yang disajikan, game Dota adalah permainan action yang banyak mengandung unsur pertarungan, tetapi Sheever menunjukkan dia menyukai game tersebut dengan menunjukkan pemilihan karakter yang feminin di profil gamenya (Tabel 4.7. no. 1, 2, 9, 10), 2) Menekankan ekspresi yang disampaikan dengan gerakan kinesis wajah; menjaga kontak mata dan tersenyum (Tabel 4.7. no. 11, 12, 13).


## B. Akun *PurgeGamers*

**Tabel 4.8. Analisis Semiotika Roland Barthes Akun *PurgeGamers*.**

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
1		Foto profil berupa Ikon persegi berwarna hitam dengan garis kuning bertuliskan huruf P	Penggunaan warna dominasi gelap adalah gaya laki-laki yang dikonstruksikan sejak dia kecil melalui kegiatannya sehari-hari. Karakter P dengan kombinasi lurus dan melengkung menunjukkan keseimbangan.
2		Ikon untuk menampilkan tulisan peraturan <i>chat</i> berwarna hitam dengan tulisan kuning, warna ini mendominasi halaman utama <i>streamer</i>	Warna <i>layout</i> yang didominasi hitam menjadi pilihan <i>streamer</i> yang cenderung menjadi warna pilihan laki-laki.
3	<p>Translate:            Saya membuat konten Dota 2 untuk pemain baru di kedutan dan YouTube, memberikan game pro dengan MoonduckTV, dan mengerjakan acara Dota 2.            Jika Anda baru menggunakan Dota 2 dan ingin mempelajari beberapa dasar-dasar, baca panduan</p>	<i>Streamer</i> menulis keterangan yang berisikan pekerjaan dan promosikan berbagai macam tutorial untuk pemain dota 2	Kata yang ditulis dalam diskripsi banyak menunjukkan kontrol, kekuasaan, serta memaksa. <i>Streamer</i> menggunakan kata “jika kamu ingin belajar dota “ <i>baca</i> ” tutorial saya” kemudian

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
	<p>saya di Selamat Datang di Dota, You Suck!  Jika Anda lebih suka video dan Anda baru mengenal Dota, tonton video Dota Basics yang menarik perhatian Anda.  Atau jika Anda telah bermain Dota sebentar dan ingin menjadi lebih baik lebih cepat, tonton Episode Belajar Dota!  Jika Anda mencoba mendemonstrasikan cara bermain berbagai karakter, lihat beberapa rekaman dengan komentar di saluran YouTube saya.</p>		<p>kata seperti “lihat”, “periksa” yang merupakan perintah pada penonton atau khalayak untuk melakukan apa yang dituliskannya. Kemudian terdapat penggunaan tanda baca “!” untuk mempertegas kalimat.</p>
4	<p>Try to be polite with criticism. I know it's fun to be a jerk in chat, but don't do that here.  I ban for copy pasta, esp. large copy pastas.</p>	<p><i>Streamer</i> menuliskan peraturan untuk <i>chatroom</i> bahwa jangan menjadi orang egois di <i>chat</i>, serta hindari <i>copy paste</i> di <i>chatroom</i></p>	<p>Pada bagian peraturan ini <i>streamer</i> juga menunjukkan independensi dan kontrol, dengan adanya peraturan untuk penonton atau khalayak</p>
5	 <p>“Hebat, berikan aku tokennya”</p>	<p><i>Streamer</i> mengucapkan kata singkat sebelum memulai bermain.</p>	<p>Pada saat pembukaan <i>streaming</i>, <i>streamer</i> langsung ingin bermain, tanpa membicarakan topik-topik tertentu dengan khalayaknya. Hal tersebut menunjukkan kecenderungan maskulinitas dimana minimnya respon dan pembukaan informasi personal.</p>



No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
6	 <p>“Jakiro akan membuat sakit Clock, karena ada bantuan yang bagus dari Pangolier jika dia mengelinding.....”</p>	<p>Streamer berbicara mengenai ide serta opini mengenai berjalannya game</p>	<p>Gaya komunikasi laki-laki salah satunya adalah menegaskan ide dan opini. Di sini streamer membicarakan opini yang berkaitan dengan game yang mengarah kepada strategi permainan.</p>
7	 <p>“Harus <i>smoke</i> memburu TA sebelum dia BKB”</p>	<p>Streamer mengajak timnya untuk memburu musuh sebelum musuh menjadi kuat. <i>Smoke</i> adalah sebuah item dipergunakan ini yang berfungsi untuk memburu lawan yang digunakan dengan cara berkumpul terlebih dahulu.</p>	<p>Gaya komunikasi laki-laki yang lain adalah mencapai tujuan, menyelesaikan masalah dan membuat strategi. Di sini <i>streamer</i> mengkoordinasi teman timnya untuk berkumpul bersama dan memburu karakter game lawan.</p>

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
8	 <p data-bbox="230 484 532 678">“Ngmong-ngomong hanya itu saja teman-teman, saya harus pergi terima kasih telah menonton, selamat tinggal.”</p>	<p data-bbox="546 285 793 484"><i>Streamer</i> berpamitan dengan penontonnya dengan mengucapkan kata-kata penutupan singkat.</p>	<p data-bbox="820 285 1142 581">Pada saat mengakhiri siaran, <i>streamer</i> mengucapkan kata-kata singkat dan padat kepada penontonnya, menunjukkan pembicaraan maskulinitas di mana kurangnya respon emosional.</p>
9		<p data-bbox="546 753 793 842"><i>Streamer</i> menggunakan baju berwarna biru.</p>	<p data-bbox="820 753 1142 948">Streamer memakai baju berwarna biru polos di mana identik dengan warna laki-laki yang telah dikonstruksikan sejak mereka masih anak-anak.</p>
10		<p data-bbox="546 1043 793 1306">Terdapat latar belakang pigora bergambar naga berkepala dua berwarna merah dan biru yang merupakan karakter dalam game Dota.</p>	<p data-bbox="820 1043 1142 1402">Layar belakang yang digunakan <i>streamer</i> saat memulai siaran adalah foto dengan gambar monster naga yang merupakan karakter dalam game Dota, foto tersebut berada di ruangnya. Monster naga berwarna merah dan biru menggambarkan karakter “macho”.</p>

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
11	 <p data-bbox="303 604 605 668">“Hello, baru saja memulai <i>streaming</i>”</p>	<p data-bbox="618 282 873 484"><i>Streamer</i> merespon chat penonton dengan memberitahu bahwa dia baru saja memulai <i>streaming</i></p>	<p data-bbox="893 282 1226 552">Saat penontonnya bertanya, <i>streamer</i> meresponnya dengan ekspresi dan kontak mata yang minimal. Hal ini menunjukkan bahwa laki-laki kurang responsif pada khalayak.</p>
12		<p data-bbox="618 676 873 879">Ketika karakter dalam permainannya mati, <i>streamer</i> dengan tenang merespon hal tersebut.</p>	<p data-bbox="893 676 1226 1074">Saat karakter dalam gamenya mati, <i>streamer</i> tidak memberikan ekspresi gerakan wajah yang menunjukkan emosi. Tetapi dia dengan tenang memberikan penjelasan mengenai kejadian tersebut. Karena gerakan kinesis laki-laki memang lebih sedikit dibandingkan perempuan</p>

(Sumber: twitch.tv/PurgeGamers/, olahan peneliti)

#### 4.3.2. Mitos dan Pembahasan Akun *PurgeGamers*

Pemilik akun *PurgeGamers* adalah laki-laki yang biasa di panggil *Purge*. Dia merepresentasikan identitas gendernya melalui twitch dengan menunjukkan berbagai macam pesan verbal dan nonverbal. Setelah mengetahui makna konotasinya, *Purge* menunjukkan banyak tanda maskulinitas pada kontennya. Maskulin merupakan konstruksi sosial yang dibentuk pada diri seseorang dalam semiotika Roland Barthes, maskulin adalah sebagai mitos. Pada saat seseorang masih anak-anak sudah ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang mengharuskan laki-laki atau perempuan melakukan sesuatu yang dikonstruksikan. *Febby* menggunakan tanda verbal dan nonverbal untuk menentang persepsi maskulinitas dan femininitas.

Terdapat beberapa mitos maskulin dari pesan verbal yang ditampilkan *Purge* yang pertama, menggunakan komunikasi untuk menetapkan status dan kontrol serta dilakukan dengan menegakan ide-ide dan otoritas mereka. Kedua sebagai instrumen untuk mencapai tujuan. Dalam percakapan, sering kali diekspresikan melalui pemecahan masalah, memperoleh informasi, menemukan fakta-fakta, dan menyarankan solusi. Ketiga komunikasi maskulin adalah percakapan perintah, langsung, dan tegas. Keempat percakapan maskulin cenderung kurang merespon secara emosional terutama pada makna hubungan. Kelima menghindari pemaparan informasi personal di mana dapat menunjukkan kelemahan. Sedangkan mitos dari pesan nonverbal yang ditampilkan *Purge* adalah pertama artefak yang digunakan adalah warna dan visual yang biasanya dipakai oleh laki-laki. Kedua responsif yang kurang seperti minimnya gerakan wajah dan penekanan kata-kata.

Mitos-mitos maskulinitas yang telah dijelaskan di atas direpresentasikan oleh *Purge* pada konten siaran live streaming game dalam bentuk pesan verbal yaitu: 1) Menuliskan deskripsi pada halaman profil dengan kata-kata yang menunjukkan menunjukkan kontrol, kekuasaan, dan memaksa (Tabel 4.8. no. 3, 4, 7). 2) Minimnya informasi pribadi yang dibicarakan dan minimnya respon kepada khalayak saat streaming (Tabel 4.8. no. 5, 8, 11), 3) Menggunakan komunikasi untuk menunjukkan ide, opini, strategi dan mendominasi pada saat bermain game (Tabel 4.8. no. 6, 7.)




Pesan nonverbal yang digunakan *Purge* untuk menunjukkan identitas maskulin adalah: 1) Pemilihan artefak-artefak berupa pemilihan warna baju, layout halaman profil, dan karakter game 'macho' yang disajikan (Tabel 4.8. no. 1, 2, 9, 10), 2) Kurangnya ekspresi dengan melihat gerakan kinesis pada tubuh dan penekanan nada suara (Tabel 4.8. no. 5, 8, 12).

### C. Akun *febbydoto*

Tabel 4.9. Analisis Semiotika Roland Barthes Akun *febbydoto*

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
1		Foto profil berupa foto <i>streamer</i> itu sendiri dengan ekspresi tertawa	<i>Streamer</i> menggunakan foto dirinya sendiri sebagai profil akun. Hal ini menunjukkan dia membuka identitasnya dengan menunjukkan wajah untuk dilihat khalayak. <i>Personal disclosure</i> atau membuka identitas personal cenderung ke arah feminin.
2		Ikon untuk menampilkan link ke instagram bergambarkan karakter dalam game	<i>Streamer</i> tidak menunjukkan diskripsi-diskripsi pribadi pada halaman utamanya, tetapi dia langsung memberikan <i>link</i> menuju ke media sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa <i>streamer to the point</i> atau menyampaikan tujuan yang jelas. Tampilan pada akun ini banyak menggunakan dekorasi dari katakter-karakter game yang ada di Dota. Hal ini merupakan gaya komunikasi maskulin.

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
3	 <p data-bbox="234 537 502 691">“Halo teman-teman, apakah kalian merindukanku? Aku juga merindukan kalian”</p>	<p data-bbox="515 282 783 581">Pesan pembukaan untuk menyapa penonton atau khalayak menanyakan apakah penonton merindukan <i>streamer</i> dan memberi respon bahwa <i>streamer</i> juga merindukan penonton</p>	<p data-bbox="810 282 1142 513">Kalimat tersebut menunjukkan kedekatan dan menjaga hubungan dekat antara <i>streamer</i> dan khalayaknya. Hal tersebut mengarah pada gaya komunikasi feminin.</p>
4	 <p data-bbox="234 956 502 1083">“Kamu menginginkan aku menari? Tarian yang mana?”</p>	<p data-bbox="515 703 783 865"><i>Streamer</i> meminta pendapat kepada khalayaknya apakah mereka ingin dia menari.</p>	<p data-bbox="810 703 1142 1074">Percakapan tersebut adalah percakapan untuk menjaga hubungan, merespon dan memberi ruang pada khalayak untuk menanggapi. Gaya berbicara feminin adalah untuk menjaga hubungan dan juga mengajak khalayak untuk bergabung dengan percakapan</p>
5	 <p data-bbox="234 1429 502 1522">“Kalian menginginkan aku melakukan apa?”</p>	<p data-bbox="515 1224 783 1421"><i>Streamer</i> meminta pendapat kepada penonton atau khalayak apa yang harus dilakukannya setelah ini.</p>	<p data-bbox="810 1224 1142 1450">Dengan mengajak khalayak untuk ikut aktif berkomunikasi akan menjaga hubungan dan kedekatan, di mana merupakan gaya berbicara feminin</p>

No.	Dialog/Teks/Visual	Makna Denotasi	Makna Konotasi
6		<p>Latar belakang dari konten <i>streaming</i>-nya adalah tulisan “Febby Ouch” berwarna ungu dan kuning dengan tambahan gambar hati berwarna merah dan putih.</p> <p>Kemudian terdapat 2 boneka di belakang <i>streamer</i> dan lemari berwarna pink</p>	<p>Artefak atau personal Subjek dapat digunakan untuk mengekspresikan identitas yang dibuat untuk diri kita sendiri. <i>Streamer</i> menampilkan latar belakang yang terlihat sangat feminin dengan adanya dekorasi berwarna dan berbentuk ‘lucu’ serta adanya boneka</p>
7		<p>Streamer mengenakan wig dan sweater berwarna abu-abu</p>	<p>Artefak wig dan sweater perempuan tersebut menandakan dia ingin menunjukkan bahwa dia feminin.</p>
8		<p>Streamer merespon dengan mengangakan mulutnya dan memegang dadanya saat dia berhasil membunuh karakter game lawan.</p>	<p>Perempuan sering menekankan ekspresi mereka daripada laki-laki, di sini dia menunjukkan ekspresi terkejut dengan menekankan gerakan-gerakan kinetik pada tubuhnya.</p>

(Sumber: twitch.tv/febbydoto/, olahan peneliti)

### 4.3.3. Mitos dan Pembahasan Akun *Febbydoto*

Pemilik akun *febbydoto* adalah laki-laki yang biasa di panggil Febby. Dia merepresentasikan identitas gendernya melalui twitch dengan menunjukkan berbagai macam pesan verbal dan nonverbal. Setelah dianalisis makna konotasinya, Febby yang berjenis kelamin laki-laki tetapi cenderung menampilkan tanda-tanda feminin meskipun masih terdapat tanda maskulin. Gender maskulin dan feminin merupakan konstruksi sosial yang dibentuk pada diri seseorang dalam semiotika Roland Barthes, gender dianggap sebagai sebagai mitos. Pada saat seseorang masih anak-anak sudah ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang mengharuskan laki-laki atau perempuan melakukan sesuatu yang dikonstruksikan dan hal tersebut diteruskan hingga seseorang dewasa.

Terdapat beberapa *mitos* femininitas dan maskulinitas dari pesan verbal yang ditampilkan Febby yang *pertama*, pembicaraan feminin mendetail, membuka identitas personal. *Kedua* komunikasi maskulin adalah percakapan perintah, langsung, dan tegas. *Ketiga* berbicara adalah esensi dari suatu hubungan. Hal ini konsisten dengan tujuan utama komunikasi feminin bahwa orang menggunakan bahasa untuk membina hubungan, dukungan, kedekatan, dan pemahaman. *Keempat* gaya percakapan feminim adalah percakapan “pemeliharaan” ini melibatkan upaya untuk mempertahankan percakapan dengan mengundang orang lain untuk berbicara dan dengan mendorong mereka untuk menguraikan ide-ide. Sedangkan mitos dari pesan nonverbal yang ditampilkan Febby adalah *pertama* artefak yang digunakan adalah warna dan visual yang biasanya dipakai oleh perempuan. *Kedua* perempuan cenderung lebih merespon dengan menekankan ekspresinya yang terdiri gerakan kinesis pada tubuhnya seperti memepertahankan kontak mata dan tersenyum lebih sering serta menekankan kata dengan nada-nada tertentu dalam berkomunikasi.

Mitos-mitos gender yang telah dijelaskan di atas direpresentasikan oleh Febby pada konten siaran *live streaming game* dalam bentuk pesan verbal yaitu: 1) Menyapa khalayak dengan kata yang mencintakan untuk menjaga kedekatan dan hubungan (Tabel 4.9. no. 3, 4). 2) Mengajak khalayak untuk merespon pendapat-pendapatnya dan aktif dalam berkomunikasi (Tabel 4.9. no. 3, 4, 5).

Pesan nonverbal yang digunakan Febby untuk menunjukkan identitas gendernya adalah: 1) Pemilihan artefak-artefak feminin berupa pemilihan baju *sweater* perempuan, menggunakan wig, boneka-boneka, dan warna-warna cerah seperti pink, ungu, kuning, merah, putih. (Tabel 4.9. no. 6, 7), 2) Artefak maskulin dengan layout menggunakan warna dominasi gelap dan bertema game, kemudian ikon *link* untuk menunjukkan perintah langsung (Tabel 4.9. no. 2) Menekankan ekspresi yang disampaikan dengan gerakan kinesis wajah; menjaga kontak mata, gerakan tangan dan tersenyum (Tabel 4.9. no. 1,8).