

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

¹Avianto Effin Setyawan, ²Jupriono, ³Irmasanthi Danadharta

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, 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*, pertandingan PUBG Mobile menjadi game seluler Battle Royale yang dibuat secara *independent* oleh Lightspeed & Quantum Studios dari Tencent Game dan dilisensikan 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 pemaparan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang video YouTube Bigetron Red Aliens. Hal ini menarik bila diteliti menggunakan analisis naratif model Tzvetan Todorov. Todorov berfokus pada semua cerita dimulai dengan 'keseimbangan', beberapa potensi pertentangan berusaha 'diseimbangkan' pada suatu waktu, yang mempunyai struktur bahwa semua cerita punya awal, pertengahan dan sebuah akhir. Ide keseimbangan menandai sebuah keadaan, dalam sebuah cara-cara tertentu (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 plot atau plot berdasarkan jalinan berbagai peristiwa atau kejadian di dalam cerita itu sendiri dan dalam hubungan sebab-akibat. Menurut Todorov suatu narasi mempunyai struktur dari awal hingga akhir. Narasi dimulai dari adanya keseimbangan yang kemudian terganggu oleh adanya kekuatan jahat. Narasi diakhiri oleh upaya untuk menghentikan gangguan sehingga keseimbangan (ekuilibrium) tercipta kembali (Eriyanto, 2013).

New Media

New media atau media baru adalah sebuah media yang merupakan gabungan antara teknologi komputer, informasi, dan komunikasi. Teori ini muncul akibat adanya konvergensi media, interaksi, serta perubahan perilaku pengguna media. Ada beberapa sifat yang dimiliki, yaitu cair, konektivitas, individual, serta dapat menjadi sarana untuk membagi peran kontrol dan kebebasan (Anshori, 2011).

Media Sosial

Media sosial menurut Boyd dan Ellison (2007), yang bisa disebut juga jejaring sosial adalah suatu layanan berbasis web yang memungkinkan setiap individu untuk membangun hubungan sosial melalui dunia maya seperti membangun profil tentang dirinya sendiri,

menunjukkan koneksi seseorang dan memperlihatkan hubungan apa saja yang ada antara satu pemilik dengan pemilik akun lainnya dalam sistem yang disediakan, dimana masing-masing jejaring sosial memiliki ciri khas dan sistem yang berbeda-beda (Romadhan, 2017).

Youtube

Menurut Sianipar (2013) youtube ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. Youtube mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung. Youtube dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat populer terutama dikalangan generasi muda dan bahkan youtube sebagai situs untuk berbagi informasi di era digital saat ini. Generasi muda hampir sebagian besar menggunakan YouTube dalam kehidupan sehari-hari mereka (Samosir et al., 2018).

Solidaritas

Durkheim berpandangan bahwa masing-masing masyarakat manusia membutuhkan solidaritas. Terdapat dua tipe utama solidaritas: solidaritas mekanik dan solidaritas organik. Solidaritas mekanik dapat ditemui pada masyarakat sederhana atau segmental. Dalam masyarakat ini tidak terdapat pembagian kerja yang berarti, seperti halnya apa yang dilakukan oleh anggota masyarakat mayoritas dapat juga dilakukan oleh orang lain. Tipe solidaritas *conscience collective* ialah merupakan suatu sistem kepercayaan dan perasaan yang disebarkan secara merata pada semua anggota masyarakat. Seiring berjalannya waktu pembagian kerja sekarang sudah berganti menjadi solidaritas organik. Dalam solidaritas ini masyarakat saling bergantung dengan setiap orang atau kelompok lainnya (Sunarto, 2004).

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara *holistic* dan dengan mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong, 2012). Penggunaan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan Analisis Naratif Tzvetan Todorov. Deskriptif adalah metode yang digunakan untuk membuat kesimpulan yang luas (Sugiyono, 2017). Melalui penggunaan pendekatan deskriptif ini, peneliti berupaya menggali serta menelusuri lebih dalam tentang sebuah pesan solidaritas yang disampaikan melalui kata atau kalimat. 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). Tahap analisis data yang akan dilakukan, peneliti akan melakukan pengamatan adegan yang terjadi dalam tiap *scene-scene* video “Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara PUBG Mobile” yang menghasilkan makna pesan tertentu, dan di *screenshot* (tangkapan layar pada video dalam bentuk gambar). Subjek dalam penelitian ini berupa komponen pesan yang ditafsirkan 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 (peleraian) 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 awal atau alur awal dari sebuah cerita merupakan pendahuluan dari peristiwa-peristiwa selanjutnya. Todorov berpendapat bahwa umumnya naratif diawali dengan adanya situasi yang normal, tertib dan seimbang atau ia menyebutnya sebagai ekuilibrium (keseimbangan) dari cerita (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 memposisikan diri mereka untuk membuat tim tetap merasa aman dan nyaman.

- Solidaritas organik pelatih kepada pemain dalam pembagian kerja

Hanya beberapa anggota yang memiliki kesadaran bersama, jika ada kegiatan yang berkaitan tentang pertandingan, Isfan dan Sinyo selalu menginformasikan langsung ke Zuxxy sebagai kapten tim Bigetron Red Aliens, kemudian disampaikan kepada Luxxy, Ryzen, dan Microboy. Semua anggota menjalankan kewajibannya atau peran dan tugas yang sudah berikan kepada mereka. Jika sewaktu diberi arahan, terkadang ada yang sebenarnya memiliki posisi sebagai Rusher bisa berubah sebagai support. 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 pada pertengahan atau alur tengah cerita terdapat gangguan atau kekacauan yang ada pada struktur narasi dan merupakan perkembangan dari alur cerita awal (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 proses mencari senjata dan perlengkapan yang dibutuhkan oleh setiap *player* di dalam permainan untuk menghadapi pertempuran (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 jika ada informasi mengenai latihan atau dalam turnamen selalu saling mengingatkan satu sama lain. Salah satu anggota mengatakan bahwa tidak semua pemain menyadari tugas dan peran yang telah diberikan oleh pelatih dan masih ada anggota yang hanya menonjolkan kemampuan individu. Hal ini sangat tidak diperbolehkan, karena permainan PUBG merupakan olahraga yang mengharuskan kerjasama dalam tim. Seperti dilihat pada tengah cerita pertandingan pertama di *map* Erangel yang diakibatkan para pemain tidak kompak ketika mendapatkan arahan dari anggota lain yang menyebabkan tugas mereka tidak berjalan sesuai rencana yang telah ditentukan sebelum pertandingan mulai. Kejadian tersebut ditunjukkan ketika Zuxxy dan Microboy lebih memilih tempat *looting* sendiri, mereka tidak menghimbaukan perkataan dari Ryzen yang membuat tim mereka berpencar menjadi dua kubu. Ketika musuh mulai berdatangan menuju tempat Zuxxy dan Microboy kedua pemain tersebut kuwalahan dikarenakan jarak antar pemain cukup jauh, apalagi dengan Ryzen dan Luxxy yang lokasinya terpaut jauh sulit untuk membantu mereka. Tugas mereka akhirnya tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh pelatih maupun manajer red aliens.

3. Alur Akhir Cerita

Tzvetan Todorov mengatakan pada alur akhir cerita akan ada keseimbangan kembali. Hal tersebut merupakan upaya seseorang untuk dapat memperbaiki gangguan-gangguan yang terjadi pada alur 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 pengarahannya yang terdapat pada standar SOP, pelaksanaannya yaitu dikeluarkannya anggota *role* jika mengalami *kill/kekalahan*. Sementara pada sifat saling ketergantungan Hal ini dibuktikan bahwa terdapat pemain yang mengandalkan kemampuan individu bukan kerja tim. Padahal, seperti yang kita ketahui bahwa pertandingan PUBG merupakan suatu olahraga yang membutuhkan kerja tim yang 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 diinginkan 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**

Pada tim Bigetron Red Aliens, mereka tergolong tim yang sepenuhnya memenuhi ciri-ciri dari solidaritas organik. Mereka disatukan karena banyaknya persamaan. Dilihat dari sistem pembagian kerja sebenarnya tidak memenuhi ciri dari solidaritas organik, tetapi dari segi sifat setiap anggota memang pada dasarnya mereka sudah ada peralihan dari mekanik ke organik. Selanjutnya tentang yang melekat dengan solidaritas organik dapat dilihat dari tumbuhnya sifat individualitas dari masing-masing anggota Red Aliens. Solidaritas organik antar pelatih dengan pemain dalam pembagian kerja, masih ada yang kurang memperhatikan pada saat pembekalan, pelaksanaan latihan dan pertandingan. Solidaritas organik antar pemain dalam kesadaran kolektif, ditemukan anggota yang kurang peduli dengan temannya, seperti pada poin kekecewaan Ryzen. Solidaritas organik antar pemain dalam hukum dominan dan sifat saling ketergantungan, ada anggota yang hanya menjalankan kemampuan individu saja. Hal ini terbukti dengan kurangnya koordinasi dan minimnya kerja sama. Secara keseluruhan hasil dari pesan solidaritas, ditemukan solidaritas organik sudah terlaksana dengan baik, tetapi juga ada anggota *role* yang belum menjalankan tanggung jawab, peran dan tugas yang sudah diberikan oleh 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 kepada pemain dalam pembagian kerja hanya beberapa anggota yang memiliki kesadaran bersama. Solidaritas organik antar pemain dalam kesadaran kolektif jika ada informasi mengenai latihan atau dalam turnamen selalu saling mengingatkan satu sama lain. Salah satu anggota mengatakan bahwa tidak semua pemain menyadari tugas dan peran yang telah diberikan oleh pelatih dan masih ada anggota yang hanya menonjolkan kemampuan individu. Dalam pertandingan ini hukum dominan terlihat pada pengarahan kerja yang terdapat pada standar SOP, pelaksanaannya yaitu dikeluarkannya anggota *role* jika mengalami *kill*/kekalahan. Solidaritas organik menghasilkan pada tim Bigetron Red Aliens, mereka tergolong tim yang sepenuhnya memenuhi ciri-ciri dari solidaritas organik. Mereka disatukan karena banyaknya persamaan. Dilihat dari sistem pembagian kerja sebenarnya tidak memenuhi ciri dari solidaritas organik, tetapi dari segi sifat setiap anggota memang pada dasarnya mereka sudah ada peralihan dari mekanik ke organik.

Saran

1. Pemilihan analisis naratif Tzvetan Todorov pertama-tama harus didasarkan pada tujuan penelitian. Saat menonton sebuah video/film dibutuhkan konsentrasi penuh untuk tidak hanya menerima cerita yang disajikan dengan apa adanya, namun penonton harus lebih aktif dalam menggali pesan-pesan yang tersirat dalam sebuah cerita atau adegan, sehingga penonton tidak hanya menjadi korban cerita, tetapi dapat aktif memahami pesan komunikatif yang disampaikan melalui cerita tersebut.
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*. Diharapkan perpustakaan dapat menyediakan lebih banyak buku-buku terkait Analisis Naratif, sehingga para mahasiswa/i tidak kesulitan untuk mencari 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-fre>

e-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