

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini kita berada di zaman modern. Hal ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi. Setiap hari muncul teknologi-teknologi yang baru. Begitu juga dengan teknologi komunikasi. Pada tahapan ini terlihat bahwa penggunaan teknologi komunikasi yang semakin canggih membuat perubahan besar pula bagi komunikasi manusia itu sendiri. Salah satu yang menyebabkan hal ini terjadi adalah *new media*. *New media* merupakan sebuah istilah untuk menggambarkan kemunculan era baru dalam berkomunikasi atau berinteraksi, komputer, jaringan informasi dan komunikasi. Salah satu contoh dari *new media* adalah *Youtube*.

Youtube sebagai salah satu bentuk media massa baru dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih memiliki beragam *viewers* yang setiap hari memenuhi kebutuhan untuk mendapatkan informasi. Seiring dengan kehadiran situs berbagi video di *Youtube*, memasuki tahun 2014 Indonesia diramaikan dengan kehadiran Video Blog (Vlog) yaitu sebuah blog yang bermediakan video, sedangkan orang yang membuat Vlog dikenal dengan sebutan *vlogger*. Hampir setiap hari terdapat banyak video yang merekomendasikan konten Vlog pada situs *Youtube*. *Google* Indonesia pun mencatat, sejak tahun 2014 saat Vlog mulai *booming*, terdapat peningkatan hingga 600% video yang diunggah ke *Youtube*. Konten Vlog bisa datang dari *genre* yang beragam, mulai dari *kategoricomed*, *music*, *gaming*, *entertainment*, *how to & style*, *daily life* dan lain sebagainya. Peneliti membatasi penelitian ini pada konten *daily life* karena konten ini merupakan salah satu konten dari *genre* Vlog yang banyak digemari oleh penontonnya. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah subscriber Vlog yang bertema *daily life* dimana mampu mencapai angka ratusan hingga jutaan *viewers*.

Vlog adalah satu video berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan harian yang biasanya dibuat tertulis pada blog. Vlog pada awalnya menjadi sarana untuk mengekspresikan diri dan pendapat kepada publik. Namun, lama-kelamaan, hasil yang ada akhirnya, beberapa *Vlogger* mengekspresikan dirinya terlalu ‘bebas’ dan cenderung secara ‘negatif’ sehingga muncul tren seperti penggunaan kata kasar atau makian dalam video dan tren gaya hidup berbudaya barat yang bebas. Maraknya Vlog di media sosial menjadi tontonan rutin para anak muda. Fenomena ini juga muncul dalam kalangan remaja, lebih khususnya anak sekolah dasar

Jadi untuk mengetahui pengaruh konten Vlog dalam *Youtube* terhadap pembentukan sikap anak sekolah dasar maka penelitian menggunakan teori Jarum Hipodermik yang berdasarkan anggapan bahwa media massa memiliki pengaruh langsung, segera, dan sangat menentukan terhadap khalayak. Maka konten Vlog dalam *Youtube* bersifat seperti jarum suntik yang mempengaruhi penonton yang nantinya diukur sejauh mana penonton menyadari, memahami, dan menerima isi video yang diunggah *Vlogger*. Nantinya akan timbul efek dari segi kognitif, afektif dan *behavioral*.

Youtube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video yang mulai naik daun sejak 10 tahun yang lalu.. Dilansir dari statistik dalam situsnya sendiri, *Youtube* memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet. Hingga Maret 2015, pembuat konten di *Youtube* sudah mengunggah 10.000 video, karena membuat akun atau channel di *Youtube* dan meraih pelanggan atau penayangan bisa menghasilkan uang. Lama kelamaan, makin banyak orang membuat akun *Youtube* yang membuka kesempatan sebagai lapangan pekerjaan. Tiap hari pengguna *Youtube* bisa menonton ratusan juta jam video dan menghasilkan miliaran kali penayangan. *Youtube* menjangkau pemirsa rata-rata berusia 18 sampai 34 tahun. Beragam konten video bisa diakses dalam *Youtube*, mulai dari Musik, Film, Berita dan Informasi, Olahraga, Gaya hidup, Gaming, dan Vlog. Vlog atau Video Blog, sesuai namanya adalah blog berbentuk video. Lebih jelasnya lagi, Vlog adalah satu video berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan harian yang biasanya dibuat tertulis pada blog. Sejak kemunculan *Youtube* di tahun 2005, maka pembuatan

Vlog semakin populer. Vlog tidak bisa dikategorikan dalam konten yang bersifat memberi pendidikan melainkan lebih kepada memberi informasi baik yang bersifat umum seperti tempat-tempat baru atau tren busana baru atau bisa juga informasi bersifat pribadi karena Vlog biasa ditampilkan dalam bentuk video yang berisi tentang Kegiatan sehari-hari, Pendapat mengenai sesuatu, Curahan hati (curhat) mengenai sesuatu.

Lebih dari 500 channel di *Youtube* berjenis Vlog dan menurut *SocialBlade.com* (salah satu situs statistik media sosial) yang menempati urutan pertama dari 100 channel terbaik di Indonesia adalah milik seseorang bernama Raditya Dika yang juga berbasis Vlog dengan jumlah video ditonton sebanyak lebih dari 205 juta kali. Sejak dua tahun terakhir mulai banyak bermunculan pembuat Vlog atau lebih dikenal dengan sebutan Vlogger di Indonesia. Pembuatan Vlog juga relatif mudah karena hanya mengandalkan alat perekam dan bicara mengenai keseharian pribadi sudah tergolong sebagai Vlog. Bahkan Presiden RI ke 7, Joko Widodo sudah memiliki akun *Youtube* sendiri yang berisi Vlog dan kegiatannya sebagai seorang Presiden. Semakin maraknya Vlogger di Indonesia juga membuat persaingan meraih tontonan terbanyak semakin tinggi karena itu beragam macam

Cara dilakukan oleh Vlogger untuk membuat video mereka semakin menarik seperti berlibur ke tempat wisata, makan di restoran terbaru, bergaya busana unik sampai akhirnya definisi menarik mulai beranjak ke sisi negatif. Vlog pada awalnya menjadi sarana untuk mengekspresikan diri dan pendapat kepada publik. Menurut artikel dari *Educase Learning Initiative* mengenai VideoBlogging

Kelebihan yang terakhir tersebut, yakni menjadi sarana mengekspresikan diri, di dunia maya menjadi tujuan yang utama dalam pembuatan Vlog. Namun lamakelamaan, hasil yang ada akhirnya, beberapa Vlogger mengekspresikan dirinya terlalu 'bebas' dan cenderung secara 'negatif' sehingga muncul tren seperti: penggunaan kata kasar atau makian dalam video yang menjadi penarik perhatian, tren gaya hidup berbudaya barat yang bebas mulai dari gaya "pacaran"

yang vulgar seperti ciuman, berlibur berdua di hotel sampai gaya busana yang seksi

Dikutip dari poin pertama konten vlog youtube berpengaruh dalam pembentukan sikap cantohnya di kehidupan sehari-hari yaitu dalam berkomunikasi, dalam sikap terhadap pembelajaran dan lain sebagainya yang mengarah terhadap sikap negative. Jadi untuk mengetahui pengaruh konten Vlog dalam *Youtube* game terhadap pembentukan sikap anak sekolah dasar, maka penelitian menggunakan teori Jarum Hipodermik yang berdasarkan anggapan bahwa media massa memiliki pengaruh langsung, segera, dan sangat menentukan terhadap khalayak. Maka konten Vlog dalam *Youtube* bersifat seperti jarum suntik yang mempengaruhi penonton yang nantinya diukur sejauh mana penonton menyadari, memahami, dan menerima isi video yang diunggah Vlogger. Nantinya akan timbul efek dari segi kognitif, afektif dan behavioral.

Tujuan saya mengambil penelitian ini yaitu dengan tujuan ingin mengetahui vlog youtube game dalam pembentukan sikap imitasi anak dalam pembelajaran karena membawa dalam kehidupan sehari-hari yaitu berkomunikasi dan berperilaku kurang sopan (*toxic*).

Toxic dalam bahasa Indonesia adalah racun, yang mana istilah ini bisa digunakan untuk menggambarkan orang-orang yang beracun atau membawa pengaruh negatif terhadap orang-orang di sekitarnya. Orang-orang ini biasanya dikenal dengan sebutan *toxic people*. *Toxic people* alias orang-orang yang “beracun” adalah jenis pribadi yang suka menyusahkan dan merugikan orang lain, baik secara fisik maupun emosional. Berikut ciri-ciri orang *toxic*: senang menyebarkan gosip-gosip negatif, merendahkan atau meremehkan orang lain, tidak mau mengakui kesalahan atau minta maaf, hanya mau senangnya saja, tidak berempati atau bersimpati pada orang lain, suka memanipulasi orang lain, dan lain-lain.

Kata “*toxic*” telah meninggalkan kesan yang cukup buruk untuk seseorang, namun istilah ini juga menjadi peringatan bagi orang-orang di sekitarnya agar dapat menjauhkan diri dari mereka. Dikarenakan *toxic* dan orang-orang yang ada

di dalamnya akan memberikan pengaruh yang buruk, maka *toxic* artinya hal yang sering dikategorikan sebagai penghambat kebahagiaan.

Orang-orang *toxic* adalah orang-orang memang sangat merugikan bagi kehidupan kita. Mereka bukan hanya menghambat kesuksesan kita, namun kehadiran mereka dapat memberikan pengaruh negatif dan kerisauan bagi orang-orang di dekatnya. Itulah mengapa, untuk menjadi bahagia kita perlu menghindari segala sesuatu yang berkaitan dengan *toxic*, baik berkaitan dengan lingkungan, orang-orang di dalamnya, dan lain-lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar penelitian, maka penelian mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk imitasi yang dillakukan oleh anak sekolah dasar di SDN kepatihan 07 Jember tentang konten vlog *youtube* game?
2. Apa saja faktor-faktor timbulnya sikap imitasi pada anak sekolah dasar di SDN kepatihan 07 Jember ?
3. Apa dampak negatif dari perilaku imitasi yang dilakukan anak sekolah dasar di SDN kepatihan 07 Jember ?

1.3 Tujuan Masalah

Secara umum penelitian ini untuk mengetahui tentang;

1. Bentuk sikap imitasi anak sekolah dasar di SDN Kapatihan 07 Jember pada konten vlog *youtube* game.
2. Mengetahui faktor-faktor timbulnya sikap imitasi anak sekolah dasar di SDN Kapatihan 07 Jember pada konten vlog *youtube* game.
3. Mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan dari sikap imitasi anak sekolah dasar di SDN Kapatihan 07 Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak penulis capai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam Pendidikan baik langsung maupun tidak langsung, ada pun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

A. Manfaat Akademisi

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan dalam berilmu komunikasi dan dalam pembentukan sikap
2. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan referensi untuk penelitian sejenis selanjutnya.
3. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai pembentukan sikap imitasi anak.

B. Secara praktis,

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan masukan bagi pihak yang berkepentingan (penggerak Media Sosial, anak, Tokoh Publik, dan Masyarakat) dan membutuhkan pengetahuan dengan peneliti ini.

C. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti diharapkan dapat memberikan kontribusi khususnya yang berkaitan dengan kajian Ilmu Sosial (Ilmu Komunikasi) mengenai Pembentukan sikap anak.

