

Perubahan Perilaku Remaja Akibat Content Creator Youtube Gaming Pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang

Chevy Maidie Arzulan¹, Mira Hasti Hasmira^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: mirahasti@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku remaja akibat content creator Youtube gaming pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang. Hal ini menarik diteliti karena content gaming yang seharusnya menjadi sebuah media hiburan untuk mengusir rasa bosan, mengantuk, atau hanya sekedar mengisi waktu luang saja, namun menjadi suatu tempat melakukan perilaku buruk yang dilakukan oleh creator itu sendiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus. Pemilihan informan dilakukan secara purpose sampling dengan 23 informan dengan kriteria 9 remaja utama, 9 teman remaja dan 5 orang tua remaja. Pengumpulan data dilakukan secara observasi partisipasi dimana peneliti langsung menjadi aktor dalam kegiatan observasi tersebut sehingga mempermudah peneliti memperoleh data yang lebih akurat, wawancara mendalam peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait apa aktivitas remaja ketika mereka menonton content gaming, studi dokumentasi digunakan peneliti meliputi foto dan rekaman suara remaja yang sedang menonton content gaming. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa remaja melakukan perubahan perilaku negatif karena adanya 2 penyebab yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi meniru, banyaknya remaja melakukan peniruan kepada content yang disajikan, keinginan pribadi yang muncul untuk menjadi terkenal layaknya seorang content creator, dan hiburan yang kerap digemari berupa perkataan negatif pada fitur komentar Youtube. Sedangkan faktor eksternal meliputi media massa dikarenakan pengaruh negatif tidak melulu soal Youtube melainkan sesuatu yang bisa diakses menggunakan internet, dan ajakan teman yang banyaknya remaja dirayu untuk melakukan perilaku negatif.

Kata Kunci: Content Creator; Gaming; Perubahan Perilaku; Remaja.

Abstract

This study aims to describe the factors that cause changes in adolescent behavior as a result of YouTube gaming content creators in the Air Tawar Barat, Kota Padang. This is interesting to study because gaming content, which is supposed to be a medium of entertainment to get rid of boredom, sleepiness, or just to fill free time, instead becomes a place for bad behavior carried out by the creators themselves. This study uses a qualitative approach with a case study research type. The selection of informants was carried out by purposive sampling with 23 informants with the criteria of 9 main teenagers, 9 teenage friends and 5 teenagers' parents. Data collection was carried out through participatory observation where the researcher directly became an actor in the observation activity, making it easier for researchers to obtain more accurate data, In-depth interviews the researcher asked several questions related to what the youth's activities were when they watched gaming content, the documentation study used by the researcher included photos and voice recordings of adolescents watching gaming content. The data analysis technique used consisted of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this study indicate that adolescents make negative behavior changes because of 2 causes, namely internal and external factors. Internal factors include imitating, the large number of teenagers imitating the content presented, the personal desire that arises to become famous like a content creator, and entertainment that is often popular in the form of negative words on the YouTube comment feature. While external factors include the mass media because the negative influence is not only about YouTube but something that can be accessed using the internet, and solicitations from friends, many teenagers are persuaded to carry out negative behavior.

Keywords: Behavior change; Content Creator; Gaming; Youth.

How to Cite: Arzulan, C. M. & Hasmira, M.H. (2023). Fenomena Fujoshi di Kalangan Penggemar NCT pada Komunitas Penulis Wattpad (Studi Kasus 5 Penulis Fanfiction NCT). *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 6(1), 28-37.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2023 by author.

Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri bahwa internet sudah menjadi kebutuhan individu pada saat ini seperti untuk bermain *game*, mengakses media sosial, hingga mencari sumber pelajaran sekalipun membutuhkan koneksi internet. Menurut hasil survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menjelaskan bahwasanya pada tahun 2019–2020 jumlah pemakaian internet di Indonesia naik menjadi 73,7 persen atau setara 196,7 juta jiwa pengguna dari 266,9 populasi penduduk Indonesia. Pengguna internet rata-rata mengakses media sosial seperti Instagram, Twitter, Line, Facebook, Youtube, Whatsapp dan sejenisnya yang berkembang pesat hingga saat ini sebagai sarana untuk hiburan (APJII, 2020).

Lebih rinci lagi mayoritas pengguna internet di Indonesia digunakan untuk mengakses media sosial Youtube, dimana aplikasi Youtube ini masih menduduki posisi teratas dengan rata-rata waktu penggunaan 25,9 jam per bulan. Fenomena banyaknya pengguna media sosial dalam masyarakat mengakibatkan munculnya pekerjaan baru dalam segi industri kreatif. Profesi *content creator* menjadi salah satu dari sekian banyaknya profesi unik yang ditimbulkan oleh adanya teknologi digital yang membuat semuanya dapat dengan mudah diakses dan dilakukan oleh siapapun dalam memproduksi *content-content* di dalamnya yang disalurkan nya lewat media sosial.

Umumnya *content creator* terbagi atas 2 kata yaitu *content* (Konten) dan *creator* (Pembuat), *content* adalah berupa informasi yang disajikan dan dapat diakses oleh semua orang melalui berbagai macam media sosial. Di sisi lain *creator* adalah profesi yang menciptakan suatu *content* baik berupa *music*, video, tulisan, hingga gabungan dari 2 atau lebih materi yang disajikan oleh *creator* itu sendiri. Umumnya *content* yang disajikan ditujukan kepada masyarakat yang khususnya pengguna media sosial seperti Youtube, Twitter, Instagram dan *platform* media sosial lainnya (Ruka, 2021). Profesi *content creator* juga memiliki jenis profesi yang lebih detail lagi diantaranya terdiri dari *music*, *food*, *photographer*, *traveling*, *gaming*, *beauty vlogger* dan sejenisnya (Midspot, 2017).

Content creator gaming adalah salah satu *content* yang paling diminati di kalangan masyarakat khususnya bagi para pelajar hingga orang dewasa sekalipun yang gemar bermain *game online*. *Content gaming* yang ditampilkan dimulai dari berbagai macam informasi dari *game* itu sendiri seperti cara bermain *game* yang benar, kelebihan dan kekurangan *game*, memberikan informasi semacam fitur tersembunyi di dalam *game*, hingga *content* tersebut di tonton oleh ratusan hingga jutaan orang (Ginting, 2019). *Content* ini umumnya berisikan dan menyajikan berbagai macam *game*, baik itu dari *game* yang bisa di download melalui *handphone* maupun laptop dengan menggunakan koneksi Internet dan dapat dimainkan secara gratis maupun *game* yang bisa dimainkan secara berbayar dengan menggunakan mata uang asli, lalu *game* tersebut dimainkan oleh *creator* itu sendiri dengan menggunakan *Facecam*, kemudian direkam yang akhirnya di *upload* ke berbagai media sosial yang dimiliki *creator* tersebut. Dalam *content creator gaming* tersebut kita tidak hanya fokus kepada *gameplay* nya saja namun kita juga akan ikut terhibur dengan berbagai macam ekspresi dari *creator* itu sendiri dalam bermain *game* sehingga tidak cepat bosan dan jenuh, ditambah *content creator gaming* kebanyakan selalu memainkan *game-game* yang baru yang dimana nantinya *game* tersebut akan laku keras di kalangan masyarakat luas.

Namun tidak semua *content creator* selalu memberikan dampak positif bagi para penontonnya, tidak jarang pula adanya *content creator* yang kerap menampilkan perilaku negatif kepada para *viewernya* seperti berkata kasar, memukul dan melemparkan benda, berperilaku tidak sopan, berjudi, dan hal lain sebagainya. Perilaku tersebut dapat dilihat dan ditiru oleh para *viewernya* yang cakupannya para remaja di kalangan luas terutama pada remaja di Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang, yang mengakibatkan kerap terjadinya berbagai perubahan perilaku negatif kepada remaja itu sendiri. Adapun bentuk perubahan perilaku negatif dari remaja itu sendiri seperti perubahan perilaku berbicara menjadi lebih kasar kepada diri sendiri, teman dan orang tuanya, berubahnya perilaku berpakaianya menjadi aneh dan tidak sopan, cenderung tidak bisa mengontrol emosi, berkurangnya teman, hingga sulit mengambil keputusan, dan lain sebagainya.



Gambar 1. Brandon Kentjana

Gambar diatas merupakan salah satu *channel* youtube *content creator gaming* di Indonesia yang bernama Brandonkent *Everything* yang kerap memberikan pengaruh buruk kepada *viewernya* terutama dalam cara berbicaranya yang *barbar*. Bahasa ini bisa dilihat dan ditemukan dengan mudah pada *channel* youtube *gaming* Brandonkent *Everything* tersebut. Pasalnya *content* Brandonkent terutama pada *content game* Mobile Legends nya, Brandonkent sering sekali berbicara dengan intonasi yang tinggi bahkan ada didalam *content* nya banyak sensor bertebaran dikarenakan Brandon terus menerus mengucapkan kata kasar berupa organ vital hewan dan manusia, hingga umpatan yang tidak layak didengar jadi ciri khas yang selalu menemani semua videonya (kincir.com., 2020).



Gambar 2. Windah Basudara

Selanjutnya pada gambar diatas merupakan *channel* youtube *content creator gaming* yang bernama Windah Basudara. Umumnya pada *channel* youtubenya Windah kerap menyajikan *game* secara *random* rata-rata *game* yang dimainkan oleh Windah adalah *game* yang disukai oleh banyak penggemarnya terutama remaja bahkan orang dewasa sekalipun juga gemar bermain *game online*. Akan tetapi dalam *content* nya sekarang ini kerap sekali mengucapkan kata-kata yang terbilang *toxic* seperti umpatan kata bodoh, tolol, idiot hingga nama organ vital yang tidak layak didengar saat bermain secara sengaja agar penontonnya senang. Hal ini dapat disukai hingga ditiru oleh para *viewernya* yang mengakibatkan rentan terjadi perubahan perilaku buruk kepada masyarakat.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, *pertama* penelitian yang dilakukan Chotimah (2020) membahas mengenai perubahan perilaku sosial dalam interaksi sosial mahasiswa disebabkan oleh penggunaan aplikasi Whatsapp yang berlebihan. *Kedua* penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2022) membahas mengenai banyaknya remaja-remaja yang kecanduan *game online* sehingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut. *Ketiga* penelitian yang dilakukan oleh Santi (2021) membahas kecanduan anak sekolah dasar bermain *game online* cenderung disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua terhadap siswa yang mengakibatkan timbulnya perubahan perilaku kearah negatif.

Penelitian diatas, telah mengungkapkan permasalahan perubahan perilaku remaja yang disebabkan oleh *content creator gaming* melalui aplikasi Youtube. Namun, masih terfokus pada perubahan perilaku remaja akibat *content creator* Youtube *gaming* yang sama-sama dilatarbelakangi oleh teknologi digital serta maraknya penggunaan media sosial, sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan lebih fokus kepada media sosial

Youtube, mengingat Youtube adalah peringkat pertama yang paling banyak diakses oleh masyarakat sehingga mengakibatkan banyaknya *creator* bermunculan dan *mengupload content gaming* yang bisa dinikmati dan memberikan pengaruh buruk kepada para remaja. Atas dasar itu maka penelitian ini memberikan kontribusi atau kebaruan pada riset tentang perubahan perilaku remaja akibat *content creator* Youtube *gaming* pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan tipe studi kasus (Hidayati & Nurmah, 2019). Penelitian ini berlokasi di Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang. Alasan peneliti tertarik memilih lokasi penelitian ini karena di samping peneliti sudah mengetahui betul lingkungan daerahnya, pada Kelurahan ini pun juga memiliki 3 unit sekolah yang dimana hal tersebut memudahkan peneliti dalam melihat fenomena-fenomena yang terjadi serta pengumpulan data penelitian kedepannya. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi dimana peneliti terlibat langsung dengan aktivitas sehari-hari remaja yang menonton *content gaming* (Sugiyono, 2017). Wawancara mendalam dilakukan secara langsung dan terbuka terhadap informan dengan fokus permasalahan yang dikaji dalam jangka waktu 45-60 menit terkait aktivitas apa saja yang dilakukan remaja ketika remaja menonton *content gaming online*. Studi dokumentasi juga diperlukan bagi peneliti untuk menunjang validitas dan efektivitas dalam pengambilan data meliputi foto dan rekaman suara yang peneliti ambil saat berada di lapangan seperti foto remaja ketika menonton *content gaming* tersebut (Oktaviani, 2019). Pemilihan informan dilakukan melalui teknik *purposive sampling* dengan jumlah informan sebanyak 23 orang dengan kriteria 9 remaja utama, 9 teman remaja dan 5 orang tua remaja. Triangulasi data pada penelitian ini dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk melihat keabsahan data. Sedangkan proses analisis data sesuai dengan metode Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Denzin & Lincoln, 2009).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada 23 informan dengan kriteria yang telah ditentukan, menunjukkan bahwa terdapat 2 faktor perubahan perilaku remaja akibat *content creator* youtube *gaming* yaitu adanya faktor internal dan faktor eksternal dengan menggunakan teori belajar sosial diuraikan sebagai berikut:

Faktor Internal

Perubahan perilaku biasanya berlangsung secara cepat karena adanya faktor internal yang berasal dari dalam diri seseorang yang dimana faktor tersebut dimiliki oleh setiap manusia untuk melakukan suatu tindakan. Peneliti melihat bahwasanya ada beberapa remaja yang sudah meniru perilaku orang lain hingga lupa diri akan tata aturan ideal yang telah ditetapkan di masyarakat. Dulunya banyak remaja yang masih tahu akan sopan santun dalam berkomunikasi, bisa membedakan mana yang baik dan buruk, akan tetapi setelah masuknya dan berkembangnya teknologi digital saat ini membuat masyarakat terpengaruh atas apa yang mereka lihat terutama pada remaja yang ada di Kelurahan Air Tawar Barat.

Meniru

Meniru merupakan suatu perilaku atau tindakan yang dilakukan seseorang melalui pengamatannya kepada seseorang yang dimana dirinya akan memperoleh pengetahuan baru mengenai suatu perilaku melalui model tersebut yang diamatinya dan mencoba untuk meniru perilaku-perilaku tersebut secara terus menerus. Peniruan ini akan membuat remaja mendapatkan suatu perilaku yang baru dengan begitu dirinya akan tersorot di masyarakat, hal ini terlihat dan terbukti dari remaja itu sendiri meniru *creator* yang mereka kagumi dari segi berbicara dan pakaiannya, berjudi di dalam game, dan lain-lainnya. Hal ini diungkapkan oleh informan LMA (13) tahun sebagai berikut:

“...Gini ya bang meniru itu kan cuma hal biasa semua orang pun juga begitu saya pikir. Apa salahnya kita nonton *content* terus *creator* nya nyebut nama hewan dan organ vital saya pikir itu tidak apa-apa untuk ditiru sebab ada rasa kepuasan tersendiri menurut saya bang. Sehari-hari pun saya juga suka melakukannya walaupun terkadang secara tidak sadar malah ketagihan bang...” (Wawancara dilakukan pada hari Senin 13 Juni 2022).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh teman remaja tersebut RKA (13) tahun sebagai berikut :

“...Dia memang begitu bang apa-apa dikit niru ini itu sepanjang hari. Ketika kami nongkrong aja dia sering nonton *content gaming* itu bang padahal ini posisinya kita lagi ngumpul sambil cerita-cerita eh dianya malah sibuk sendiri. Lalu dengan cerianya dia ngomong *toxic* ke kami sambil pukul-pukul benda sekitar kemudian tertawa yang dia tiru dari tontonan *content creator gaming* tersebut...” (Wawancara dilakukan pada hari Senin 13 Juni 2022).

Peniruan yang dilakukan oleh remaja tersebut berupa perilaku buruk yang diperlihatkan langsung oleh *creator* ini. Namun akibatnya remaja yang bersangkutan malah meniru dan memperagakannya kepada orang lain demi kepuasannya sendiri hingga ketagihan untuk melakukan secara terus-menerus. Tidak jarang pula remaja tersebut berperilaku buruk dan tidak sopan di tengah keramaian bersama temannya sampai temannya kesal hingga mengundang kemaluan akibat tingkah egoisnya sendiri.

Tidak jauh berbeda juga dengan apa yang disampaikan oleh informan NS (49) tahun selaku ibu dari remaja LMA tersebut sebagai berikut:

“...Iya dek di kamarnya pun sering ibuk dengar suara-suara seperti ledakan, suara teriakan, dan musik gitu dek dan ibu pikir dia dikamar main game atau menonton sesuatu. Soalnya tiap sebentar anak ibuk berisik sampe ke kamar sebelah dan kerap diikuti dengan suara hewan-hewan dengan nada cukup nyaring...” (Wawancara dilakukan pada hari Senin 13 Juni 2022)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwasanya banyak dari para remaja yang menganggap bahwa meniru sesuatu perilaku negatif itu hal yang biasa saja untuk dinikmati dan layak untuk ditiru hingga dipamerkan kepada orang lain dengan santainya. Bahkan orang tua dari remaja tersebut juga sering memarahi dan menasehati anaknya dikarenakan anaknya terlalu sering meribut sampai tengah malam serta diiringi dengan ucapan hewan ketika berada didalam dirumah yang mengganggu orang lain di sekitarnya.

Berdasarkan data observasi yang juga peneliti lakukan dalam rentang waktu yang sama, peneliti disini melihat dan menyimpulkan bahwasanya ketika remaja ini berkumpul bersama sering meniru perilaku buruk dari *creator* tersebut berupa cara *creator* itu berbicara, perilaku berpakaian, maupun berbagai sikapnya ketika bermain *game*. Kemudian salah satu orang dari mereka memperagakannya lalu teman yang lain ikutan meniru dan memeriahkan tindakan tersebut secara bersama. Apalagi ketika ada orang lain yang lewat pun remaja ini malah merayu orang tersebut buat gabung dengan mereka bahkan sampai ada orang yang termotivasi ingin menjadi terkenal dan menjadi pusat perhatian orang layaknya seorang *content creator* yang terkenal dan memiliki uang yang banyak, sehingga membuat informan melakukan peniruan ini tanpa mengetahui bahwa tindakan tersebut telah membuat perubahan perilaku negatif terhadap dirinya.

Keinginan Pribadi

Keinginan merupakan suatu hasrat semacam perkataan maupun tindakan yang timbul pada setiap dalam diri manusia seperti halnya perasaan ingin memiliki sesuatu, atau rasa keingintahuan yang besar untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Keinginan tersebut dapat dimiliki dan dirasakan secara sadar maupun tidak sadar agar memberikan individu tersebut kekuatan kepada dirinya agar tujuannya bisa tercapai. Namun masih banyak juga masyarakat yang masih salah dalam memahami dengan benar atas keinginannya tersebut. Bahkan dirinya merasa keinginannya itu suatu hal yang benar yang akhirnya menyebabkan kerugian dan menyakiti dirinya sendiri maupun orang lain. Informasi yang serupa juga peneliti dapatkan dari informan MP (18) tahun sebagai berikut:

“...Tentu saja atas keinginan saya sendiri lah bang untuk menonton *content gaming* itu. Ketika ngomong kasar pun sering juga nyebutin kata hewan anjing atau babi pun karena memang ingin saja dan tidak ada paksaan, dan teman bermain saya pun juga memang seperti itu sering berkata kasar juga bang. Tujuannya memang untuk senang-senang aja tidak ada alasan khusus, yang saya pikirkan memang mau lakuin itu saja tidak ada yang lain. Walaupun waktu saya melakukan perilaku salah akibat setelah menonton *content gaming* perasaan cemas atau apalah itu saya biasa saja bang sebab memang senang aja melakukannya...” (Wawancara dilakukan pada hari rabu 15 Juni 2022).

Ungkapan yang senada juga disampaikan oleh teman remaja tersebut AP (18) tahun sebagai berikut:

“...Memang benar bang dia berperilaku buruk dan kasar seperti itu karena keinginannya sendiri saya pikir begitu. Saya pun juga tidak pernah melihat dia dipaksa atau diancam oleh teman yang lain buat ikut-ikutan. Emang dasar dirinya itu sendiri berkeinginan begitu bang mau gimana lagi, bahkan saya dan teman yang lain sering kumpul bersama kalo bermain sampai

tenang malam kadang juga pernah diusir karena terlalu ribut...” (Wawancara dilakukan pada hari Jumat 17 Juni 2022).

Berdasarkan ungkapan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa para remaja ketika menonton *content gaming* itu didasari memang atas keinginannya sendiri. Walaupun kerap berperilaku buruk ke temannya dan kepada orang lain remaja tersebut pun tetap cuek dan tidak memikirkan perasaan orang lain hanya demi kesenangannya semata. Adakalanya remaja tersebut timbul perasaan takut akibat tingkahnya namun setelah perasaan itu hilang dirinya memulai berperilaku buruk itu lagi dan terus mengulangnya.

Berdasarkan data observasi yang juga peneliti lakukan dalam rentang waktu yang sama, peneliti menyimpulkan bahwa tidak sedikit pula remaja yang bertingkah berlebihan agar dilirik oleh banyak orang dan menjadi pusat perhatian. Walaupun terkadang masih ada juga remaja yang gampang tergoda dan terpengaruh oleh iming-imingan temannya tersebut, tapi terlepas dari itu semua pada akhirnya itu dilakukan memang atas dasar keinginannya sendiri. Peneliti melihat bahwa fungsi dari teman yang mempengaruhinya ini hanya sebatas membuka keberanian remaja tersebut untuk segera bertindak secepatnya.

Hiburan

Hiburan sendiri juga memiliki fungsi yang cukup penting bagi setiap manusia karena disamping untuk menghilangkan stres, hiburan juga bisa dinikmati khususnya dalam menikmati tontonan *content creator Youtube gaming* karena dengan menonton kita cukup bisa belajar mengamati perilaku *creator* itu sendiri dan menirunya. Walaupun dengan begitu banyaknya hiburan yang ada pada *content gaming* tapi masih banyak juga remaja yang masih menyalahgunakan dan berpikiran bahwa perkataan maupun perilaku negatif yang dilakukan oleh *creator* tersebut merupakan faktor hiburan dan hal biasa untuk dinikmati sampai menyebabkan terjadinya perubahan perilaku pada dirinya. Hal ini diungkapkan oleh informan MA (17) tahun sebagai berikut:

“...Jujur aja bang saya suka kali menonton *content game* gitu soalnya saya juga jago main game bang. Enak aja gitu bang liatnya seperti hiburan gitu dikala ngisi waktu di tongkrongan. Bukan hanya sebatas gamenya saja bang, ketika *creator* nyebutin hewan berkaki empat atau alat kelamin manusia gitu saya suka dengernya bang lucu, dan saya anggap itu hiburan bang karena itulah daya tariknya. Saya bahkan sempat berpikiran bang bahwa dunia akan lebih baik jika hiburan dan perilaku seperti itu orang lain juga ikut melakukannya dan merasakan kesenangannya juga bang...” (Wawancara dilakukan pada hari sabtu 18 Juni 2022).

Ungkapan yang senada juga disampaikan oleh teman remaja tersebut NS (17) Tahun sebagai berikut:

“...Bener bang dia sering ke rumah saya buat pake wifi buat download *music* sama bikin *content game* gitu. Bukan apa-apa ya bang tapi dia itu setiap bikin *content* pasti ada aja kata hewan yang keluar bang hampir setiap vidionya selalu saja begitu. Sudah saya tegur tapi katanya gak apa biar yang nonton banyak katanya bang. Alasan dia bikin *channel* itu karena dia terhibur dengan *content gaming* yang biasa dirinya tonton itu, kemudian dia bikin *channel* pribadi agar orang lain bisa menikmatinya juga bang walaupun isi *content* nya sampah semua...” (Wawancara dilakukan pada hari sabtu 18 Juni 2022).

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat peneliti simpulkan bahwa hiburan yang disukai oleh remaja tidak melulu soal perilaku buruk yang diperlihatkan langsung oleh *creator* tersebut. Namun ada juga bentuk hiburan lain yang cukup digemari oleh para remaja berupa perkataan negatif melalui fitur komentar yang ada pada *channel Youtube creator* tersebut. Tontonan *content gaming* ini seolah sudah menjadi suatu kegiatan wajib bagi para remaja, sebab jika tidak menontonnya maka remaja akan merasakan ada sesuatu yang kurang pada dirinya, dan hal ini tentunya menyebabkan remaja menjadi ketergantungan akibat oleh adanya pengaruh buruk akibat *content creator Youtube gaming* dan harus selalu memenuhi keinginannya.

Hal tersebut juga didukung oleh data observasi yang juga peneliti lakukan, peneliti dapat menyimpulkan masih banyak sekali remaja yang menganggap kata umpatan seperti kata binatang, merendahkan, atau bersikap rasis itu berupa hiburan bagi mereka ketika menikmati *content gaming* tersebut. Tidak hanya sebatas menyukai hiburan berupa perkataan negatif melalui mulut dan perilaku *creator* itu saja, para remaja pun juga kerap menyukai bentuk hiburan berupa kata hinaan yang dilakukan oleh *viewer* lainnya di kolom komentar Youtube sampai mengundang keributan penonton lainnya hingga ikut-ikutan memanasakan suasana.

Faktor Eksternal

Faktor eksternal penyebab perubahan perilaku remaja akibat *content creator* Youtube *gaming* pada remaja di Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang tersebut, tidak lain juga disebabkan oleh adanya pengaruh dari luar remaja itu sendiri yang dapat disadari seperti penggunaan *smartphone* secara berlebihan, lingkungan pergaulan, maupun faktor yang lainnya.

Media Massa

Perilaku negatif remaja pada saat ini memang tidak dapat dipungkiri lagi, hal tersebut diakibatkan tidak lain oleh adanya teknologi digital yang diiringi oleh media sosial yang selalu terus-menerus berkembang yang membuat zaman dan tren selalu berdampingan dalam menjalani kehidupan manusia. Tidak hanya sebatas itu saja media massa tersebut juga menyediakan tontonan menarik bagi kaum remaja berupa sebuah *content* bertema game dan dapat dinikmati secara bebas. Hal tersebut membuat banyaknya remaja yang tergiur dengan semua banyaknya beraneka ragam *game* yang disajikan agar penonton tidak bosan, yang akhirnya menyebabkan remaja tersebut menjadi lupa waktu, hingga ketergantungan yang menimbulkan perilaku buruk kepada remaja itu sendiri. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara PT (17) tahun sebagai berikut:

“...Di rumah saya pegang handphone ketika buka Youtube dan nonton *content gaming* sama main *game* Mobile Legends aja bang sampai lupa waktu dan sering kena marah. Saat orang tua mengambil handphone, saya pasti kesal dan kadang ngamuk pukul dinding atau lemari sambil ngucapin nama hewan bang sampai itu *handphone* balik lagi ke tangan saya bang. Adakalanya di ambil paksa *handphone* ini terus disembunyikan sampai 1 minggu baru dikembalikan lagi *handphone* nya bang...” (Wawancara dilakukan pada hari Sabtu 23 Juli 2022).

Ungkapan yang serupa juga disampaikan oleh informan ZE (55) tahun selaku ayah dari remaja PT sebagai berikut:

“...Hampir setiap hari saya marahin anak saya dek tapi tetap aja gak kapok masih aja diulang. Sudah ditegur juga buat selesaikan tugasnya baru main handphone dan tonton atau main lah itu game tapi tetap aja gak didengerin sama tu anak. Saya merasa belakangan ini perilaku nya makin kurang ajar aja baik itu cara bicaranya mulai agak keras nada suaranya hingga ada kalanya dia membalas dan membentak saya dek. Makanya kalau ada kesempatan saya terkadang mengambil *handphonenya* ini dek saya sembunyikan biar dia gak ketergantungan terus dengan harapan dia berubah dikit perilakunya menjadi lebih baik lagi, soalnya dulu dia anak yang baik dek, memang agak bandel dikit tapi kalau dikasih tau dia paham berbeda jauh dengan sekarang...” (Wawancara dilakukan pada hari Minggu 24 Juli 2022).

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media massa sangat cukup berperan penting dalam mengubah perilaku seseorang. Hal tersebut terjadi dikarenakan banyak dari para remaja yang menggunakan *smartphone* nya untuk menghabiskan waktunya hingga 6-8 jam per harinya dengan segala sesuatu yang bisa diakses dengan internet, terutama tontonan menarik seperti *content gaming* hingga bermain *game* sekalipun tiap saat dan hanya mementingkan dirinya sendiri. Tidak sedikit juga remaja yang ditegur oleh orang tuanya akibat terlalu sering menggunakan *smartphone* sampai membuat dirinya lupa makan hingga tugas sekolahnya dibiarkan bertumpuk begitu saja dan perilaku buruk remaja tersebut akhirnya semakin lama semakin melekat pada dirinya dan menjadi suatu kebiasaan.

Berdasarkan data observasi yang juga peneliti lakukan dalam rentang waktu yang sama, peneliti menyimpulkan bahwasanya masih banyak sekali remaja yang sudah tidak lagi memperhatikan nilai dan norma sopan santun yang telah ditetapkan, dan dapat merubah semua perilaku khususnya cara berbicara kepada sesama, sikap, atau perilaku yang menjadi negatif dalam menjalani aktivitasnya. Adanya pengaruh kemajuan pada bidang teknologi maka proses peniruan pada perilaku seseorang menjadi faktor penting yang diakibatkan oleh adanya pengaruh media massa. Peneliti melihat ketimbang dengan ucapan kamu, aku, saya, mereka lebih suka menggunakan bahasa lo, gue, anjir, santuy, atau kata plesetan dan bahasa kasar lainnya dan remaja tersebut beranggapan bahwa apa yang ada di media massa itu paling baik dan benar, di dalam perubahan tersebut ternyata para remaja sedang belajar memahami serta meniru gaya ucapan maupun perilaku buruk yang mereka dapatkan dari media massa tersebut.

Ajakan Teman

Teman juga memiliki fungsi yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian seseorang remaja. Akan tetapi tidak selalu teman akan membawa pengaruh positif dalam kehidupan tidak jarang pula adanya rayuan ataupun ajakan teman untuk menjerumuskan seseorang untuk berperilaku buruk seperti tidak mengerjakan tugas, membully orang demi untuk bersenang-senang. Ajakan seperti ini tentu tidak baik untuk

diikuti karena menjauhkan seseorang dari sikap sopan santun dan harus menghindarinya. Hal ini diungkapkan oleh informan FRN (15) tahun sebagai berikut:

“...Teman-teman mengajak saya melakukan perilaku buruk dengan cara merayu saya agar menuruti tingkah laku seperti yang dilakukan *content creator gaming* itu bang, walaupun saya kadang menolak pasti akan selalu ada terus ajakannya sampai saya mau. Ada kalanya kami dihukum dan diusir karena keseringan berisik ketika nonton *content gaming* dan ngomong kasar di kelas sampai menyebut kata anjing. Teman bermain saya merupakan penyebab kebahagiaan dan kesenangan saya sendiri...” (Wawancara dilakukan pada hari jumat 15 Juli 2022).

Ungkapan yang senada juga disampaikan oleh informan BA (60) tahun selaku ayah dari remaja FRN tersebut sebagai berikut:

“...Itulah dek sering banget dia kumpul-kumpul gitu sama temannya hampir setiap hari jarang dirumah, sekalinya dirumah pasti bawa teman terus dan selalu berisik. Bahkan sering juga bapak tegur tapi tidak didengarkannya dan malah sibuk aja dia nonton handphonenya. Ketika temannya kumpul dirumah gitu juga meribut saja dirumah terus ada aja pasti nama hewan yang keluar. Jadi bapak sering mikir mungkin anak bapak perilaku buruknya ini karena pengaruh teman mainnya ini kali, sering ikut-ikutan atau termakan rayuan temannya apalagi dia masih smp juga kan gampang terpengaruhi apalagi itu temannya sendiri pasti makin mudah digodain...” (Wawancara dilakukan pada hari minggu 17 Juli 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah diungkapkan diatas dapat peneliti simpulkan bahwasanya banyak sekali remaja yang masih termakan rayuan dari temannya tersebut untuk melakukan sesuatu, terutama ketika menonton *content gaming* secara bersama-sama baik itu didalam maupun di luar sekolah. Umumnya rayuan tersebut bisa berbentuk uang maupun makanan untuk merayu seseorang dan nyatanya perilaku tersebut efektif dan berhasil menggoyahkan tekad seseorang dan akhirnya menjadi suatu hal yang dianggap biasa. Hal ini pun juga didukung oleh pernyataan orang tua dari remaja tersebut yang mengatakan bahwa dirinya kerap melihat anaknya bermain bersama temannya, namun sering dirinya melihat ketika anaknya kerap selalu menjadi orang yang membeli cemilan ringan ke warung sedangkan temannya yang lain malah asyik dan meribut sendiri.

Berdasarkan data observasi yang juga peneliti lakukan dalam rentang waktu yang sama, peneliti disini dapat menyimpulkan informan melakukan perilaku buruknya dikarenakan kebanyakan terpengaruh oleh rayuan dan hasutan temannya. Walaupun sudah diajarkan berperilaku baik di sekolah oleh gurunya, akan tetapi informan malah cuek dan tidak memperdulikan apa yang telah disampaikan oleh gurunya tersebut. Begitu juga halnya diluar sekolah kerap bertingkah laku tidak sopan kepada temannya sendiri hingga menyakiti orang lain atas suruhan temannya maupun keinginannya sendiri. Banyak dari para remaja merayu temannya untuk melakukan sesuatu, contohnya saja diajak menonton *content gaming* secara bersama padahal waktu tersebut bisa digunakan untuk pulang dan istirahat tapi malah digunakan untuk bermain hingga berjam-jam yang menjadi suatu kebiasaan dan membuat tubuh menjadi terbiasa melihat perilaku buruk *creator* itu secara terus menerus yang akhirnya menyebabkan perubahan perilaku pada remaja itu sendiri.

Pembahasan

Temuan penelitian di Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang untuk melihat bagaimana faktor penyebab perubahan perilaku remaja akibat *content creator youtube gaming*. Teori belajar sosial dari Albert Bandura berasumsi bahwa manusia cukup fleksibel dan sanggup mempelajari dan memahami bagaimana kecakapan bersikap maupun berperilaku. Meskipun manusia dapat dan sudah banyak belajar dari pengalaman secara langsung, namun lebih banyak yang mereka bisa pelajari dari aktivitas mengamati perilaku orang lain (Lesilolo, 2018). Bandura percaya bahwa penguatan bukanlah esensi pembelajaran. Meski penguatan memfasilitasi pembelajaran, namun bukan syarat utama. Pembelajaran manusia yang utama adalah mengamati model-model, dan pengamatan inilah yang terus menerus diperkuat dan diperhatikan (Lesilolo, 2018). Penjelasan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan sekarang bahwasanya remaja kerap mengamati setiap isi *content* yang disajikan oleh *creator* tersebut selaku model secara terus-menerus hingga diperkuat, hal ini diakibatkan ketika remaja belajar mengamati tontonan *content gaming* maka mereka pasti akan memfokuskan perhatiannya, menganalisis, dan membuat keputusan-keputusan yang mempengaruhi keputusan hingga perilakunya sendiri.

Walaupun *creator* atau model tersebut bisa berbentuk apa saja, akan tetapi umumnya ialah orang atau karakter fiksi dan tidak harus selalu hidup, biasanya model-model ini juga dapat disajikan melalui media massa seperti televisi, film, komik, ataupun novel-novel dan bisa kita temui juga pada beberapa media sosial seperti Youtube, Instagram, Facebook, Tiktok dan lain-lainnya (Tarsono, 2010). Pada teori ini Albert bandura juga merumuskan empat tahap dalam proses pengamatan atau modeling yang terjadi yaitu

diantaranya sebagai berikut (Yanuardianto, 2019). *Pertama* atensi artinya seseorang harus memberikan perhatian terhadap model dengan cermat, maksudnya disini adalah seorang remaja bisa meniru perilaku seseorang (model) ketika remaja tersebut sudah mengamati (observasi) dari (*creator*) itu terlebih dahulu. Sebab proses peniruan tersebut bisa terjadi secara sempurna ketika remaja tersebut selaku pengamat dapat memperhatikan pola maupun sesuatu yang dianggap menarik dan berarti bagi dirinya. Berdasarkan hal itulah syarat utama untuk menirukan suatu perilaku adalah, perilaku tersebut haruslah unik dan atraktif, sehingga bisa menarik perhatian dari para remaja yang dilakukan oleh *creator* itu sendiri dengan berbagai cara maupun teknik didalamnya. *Kedua* retensi dengan maksud harus mengingat kembali perilaku yang ditampilkan oleh model yang diamati maka seseorang perlu memiliki ingatan yang kuat terhadap perilaku model yang disimbolisasikan dalam ingatan baik itu dalam bentuk verbal maupun dalam bentuk imajinasi, artinya para remaja haruslah memiliki ingatan yang baik sehingga bisa menyimpan dan mengingat kembali perilaku-perilaku apa saja yang dilakukan oleh *creator* tersebut.

Ketiga reproduksi artinya memberikan perhatian untuk mengamati dengan cermat dan mengingat kembali perilaku yang telah ditampilkan oleh modelnya setelah itu adalah mencoba mempraktekkan perilaku yang dilakukan oleh model, maksudnya adalah ketika remaja tersebut sudah memperhatikan (observasi) dan mengingat kembali perilaku yang dilakukan oleh *creator* tersebut dalam memorinya maka selanjutnya pada fase ini remaja melakukan praktek atas apa yang telah diamatinya. Seorang remaja tidak langsung berhasil hanya semata-mata melihat, mendengarkan, maupun mengamati *content gaming* tersebut. Perlu adanya proses mengulang dan mencoba kembali secara berulang-ulang apa yang diamatinya, hal ini dilakukan agar hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan pada ingatan remaja itu sendiri. *keempat* motivasional maksudnya disini adalah remaja memiliki motivasi untuk belajar untuk mencapai suatu tujuan serta sudah berhasil melakukan langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya maka remaja haruslah memiliki motivasi untuk melakukan perilaku tersebut. Dikarenakan sebuah perilaku tidak bisa ditiru dan dilakukan apabila remaja tersebut tidak ingin melakukannya. Dalam mengatasi hal ini diperlukanlah adanya motivasi, sebab seseorang cenderung melakukan sesuatu terutama pada peniruan ketika ada sesuatu dalam dirinya yang memotivasinya agar dapat bertindak sesuai yang diharapkan nantinya.

Pada tahapan-tahapan tersebutlah dapat disimpulkan bahwa teori belajar sosial oleh Albert Bandura adalah pembelajaran dengan mengamati dan bertindak. Inti mengamati adalah pemodelan, yang mencakup pengamatan terhadap aktivitas-aktivitas yang benar, mengkodekan secara tepat kejadian-kejadian ini untuk dipresentasikan di dalam memori, melakukan performa aktual perilaku, dan menjadi cukup termotivasi. Pembelajaran dengan bertindak mengizinkan seseorang untuk mencapai pola-pola baru perilaku kompleks lewat pengalaman langsung dengan memikirkan dan mengevaluasi konsekuensi-konsekuensi perilaku tersebut (Lesilolo, 2018). Albert Bandura juga menegaskan belajar dapat dilakukan melalui observasi, karena jauh akan lebih efisien ketimbang dengan belajar melalui pengalaman langsung. Dengan mengobservasi orang lain, kita terhindar dari respons-respons yang tak terhitung jumlahnya yang mungkin disusul oleh hukuman dan bukan oleh kekuatan. Misalnya, remaja mengobservasi peran pada televisi, media sosial dan mengulangi hal yang didengar atau dilihat (Boiliu, 2022). Berdasarkan pemaparan diatas penelitian ini juga mengungkapkan terkait faktor-faktor apa saja yang menyebabkan perubahan perilaku remaja akibat *content creator* Youtube *gaming* pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang. Dikarenakan *content creator* berperan penting dalam mengubah tingkah laku yang dilakukan seseorang, karena hal itulah *content creator* berisikan sekumpulan alasan ataupun tujuan dari seseorang untuk bertindak. Hal ini meliputi 2 faktor di dalamnya yaitu faktor internal (1) meniru (2) keinginan pribadi (3) hiburan sedangkan pada faktor eksternal yaitu (1) media massa (2) dan ajakan teman.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditemukan, dapat disimpulkan bahwa remaja di Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang menunjukkan perubahan perilaku pada dirinya tersebut, sehingga banyak dari para remaja yang telah terjadinya perubahan perilaku berbicara negatif kepada teman dan orang tuanya, berubahnya perilaku berpakaian, hingga perilakunya menjadi tidak terkendali lagi hingga menyakiti orang lain dan keluarganya sendiri. Hal ini mengungkapkan bahwasanya remaja masih memiliki faktor penyebab yang kuat hingga menyebabkan terjadinya perubahan perilaku akibat adanya *content creator* Youtube *gaming*. Media massa juga cukup berpengaruh besar dalam hal ini, mengingat media massa bersifat luas dan gratis hingga gampang sekali menyebarluaskan pengaruhnya dan hal tersebut telah menyebar seiring berjalannya waktu berupa pengaruh buruk melalui *content creator* Youtube *gaming* yang telah diamati oleh banyak orang.

Meskipun penelitian ini telah mengungkap temuan tentang faktor penyebab perubahan perilaku remaja pada Kelurahan Air Tawar Kota Padang, namun masih terdapat banyak peluang riset bagi peneliti selanjutnya dalam berbagai perspektif ilmu terutama yang berkaitan dengan bagaimana dampak yang diakibatkan oleh *content gaming* melalui media sosial pada remaja. Topik ini penting dilakukan oleh peneliti

selanjutnya, karena *content creator* memiliki daya tarik unik tersendiri sehingga banyak orang yang terpengaruh olehnya, hal tersebut perlu digali lebih lanjut sebagai pengetahuan bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

- APJII. (2020). *Surve APJII 2019 - 2020.* Asosiasi Penyelenggara Interner Indonesia. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://apjii.or.id/download/file/BUL-ETINAPJIIEDISI7-9Januari20211.pdf>.
- Boiliu, E. R. (2022). Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini. *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.25278/jitpk.v3i2.649>
- Chotimah, N., Rahman, N. H. A., & Setiawan, R. (2020). Perubahan Perilaku Dalam Interaksi Sosial Mahasiswa Pada Pengguna Aplikasi Whatsapp. *Jurnal Jupekn*, 5(1), 1-10.
- Denzin, N. K., & Lincoln, S. (2009). *Handbook of Qualitative and Research*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(2), 17-31.
- Ginting, C. R. (2019). Konten Gaming Dan Tindakan Membeli Aksesori Game Online (Studi Korelasi Antara Konten Gaming Youtuber Jess No Limit Dengan Tindakan Membeli Skin Mobile Legends Di Kalangan Siswa/Siswi Smk Tik Darussalam Medan). Universitas Sumatera Utara Medan.
- Hidayati, I., & Nurmah. (2019). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini 5-6 Tahun (Studi Kasus di Perumahan Impian Perdana Kandang Mas Kota Bengkulu). Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.
- Kincir.com. (2020). *Ericko Lim Lewat! Ini 5 Streamer Game yang Kelakuannya Toxic Abis!* <https://www.google.com/amp/s/www.kincir.com/amp/game/mobile-game/ericko-lim-streamer-game-toxic-KoNWL8DJDRrC>
- Kompas.com. (2021). *Berapa Lama Orang Indonesia Akses Internet Dan Medsos Setiap Hari?* <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/11320087/berapa-lama-orang-indonesia-akses-internet-dan-medsos-setiap-hari?page>
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *Jurnal Kenosis*, 4(2), 1-10.
- Midspot, M. (2017). *5 Profesi Content creator Terpopuler*. <https://www.mldspot.com/Trending/5-Profesi-Content-Creator-Terpopuler>
- Oktaviani, D. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa Iain Metro. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Ruka, A. I. S. (2021). Pengaruh Content Creator Platfrom Youtube Terhadap Minat Beli Smartphone Samsung pada Siswa Negeri 1 Selayar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarsono. (2010). Implikasi Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) dari Albert Bandura dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Ilmiah Psikologi.*, 3(1), 22-30.
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis dalam Menjawab Problem Pembelajaran di MI). *Jurnal Auladuna*, 1(2), 11-15.