

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kehidupan usia remaja antara umur 12 tahun sampai 21 tahun dan realitas yang dapat dilihat saat ini memang sangat memprihatinkan, seperti menyalahgunakan sebagian gaya hidup mereka. Trend-trend dan mode-mode saat ini yang sangat modern dengan dukungan teknologi yang semakin canggih, dimanfaatkan oleh khususnya remaja saat ini sebagian kebutuhan dari mereka. Contohnya media online, media online saat ini memang tidak akan terlepas oleh kehidupan yang serba metropolitan, melalui gadget dan komputer semakin mempermudah mereka untuk mengakses perkembangan hidup yang modern saat ini dan setelah itu berubah menjadi kebiasaan dan kebutuhan.

Pengertian Media Online secara umum, yaitu segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara. Dalam pengertian umum ini, media online bisa dimaknai sebagai sarana komunikasi secara online. Dengan pengertian media online secara umum ini, maka email, mailing list (milis), website, blog, whatsapp, dan media sosial (social media) masuk dalam kategori media online. (<http://www.romelteamedia.com/2014/04/mediaonlinepengertiandan.html>)

Dengan perkembangan teknologi media baru atau media online (*internet*) ini yang semakin pesat dan juga bahkan mudah pula seseorang bisa mengakses berbagai macam video, gambar, maupun artikel. Akibatnya banyak yang menggunakan media internet sebagai tempat pelarian untuk mencari hal-hal

baru yaitu dunia baru, contohnya seperti media *Youtube*, semua orang dapat mengakses berbagai macam video yang telah diunggah oleh orang banyak dan pemanfaatan *Youtube* ini dapat berdampak positif bagi penggunanya bila digunakan untuk mencari berbagai macam tutorial atau pun mengunggah video yang kita punya. Bila *Youtube* hanya digunakan untuk mencari video yang tidak etis, maka hal tersebut dapat berdampak negatif bagi penggunanya.

Saat ini orang-orang biasa menggunakan media *Youtube* sebagai media yang dibuat mereka untuk menghibur bagi yang menontonnya salah satunya adalah Video-Blogging, atau biasa disebut *vlogging* atau *vidblogging*, merupakan suatu bentuk kegiatan *blogging* dengan menggunakan medium video di atas penggunaan teks atau audio sebagai sumber media utama. Berbagai perangkat seperti ponsel berkamera, kamera digital yang bisa merekam video, dengan mikrofon merupakan modal yang mudah untuk melakukan aktivitas video *blogging*.

Video *blogging* itu sendiri dapat dibuat dalam bentuk rekaman satu gambar atau rekaman yang dipotong ke beberapa bagian. Dengan perangkat lunak yang ada, seseorang dapat menyunting video yang mereka buat dan memadukannya dengan audio, serta menggabungkan beberapa rekaman ke dalam satu gambar, sehingga menjadi suatu rekaman video *blogging* yang padu.

Pada Video *Blogging* atau *Vlogging* ini, ternyata sering disalahgunakan pada beberapa penggunanya, tidak sedikit ditemukan *vlogger* yang menyimpang dan memberikan dampak negatif bagi remaja terutama mereka yang masih berusia 12-21 tahun, karena penggunaan dari media internet saat

ini dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, tidak terkecuali yang masih berusia dibawah umur sekalipun. Kenyataan yang ada seperti wawancara tahap awal pada penelitian ini saya menemukan salah satu dari *viewers* games Reza Arap Oktavian menyebutkan bahwa setelah dia terus menerus menonton video *games* Reza Arap Oktavian dia merasa menjadi lupa waktu seperti wawancara berikut ini “karena keseringan saya jadi lupa waktu kak, abis *seru bangetzz* kadang kalau Reza Arap lagi *live streamings* sampai semalaman aku menonton” Daffa (14Th). Sedangkan menurut ibu Nila Damayanti (34Th) ia mengatakan “saya kalau melihat anak saya menonton video *games* arap-arap gitu deh namanya, sampai lupa waktu dengan belajar padahal sudah saya ingatkan tapi nanti-nanti terus bilanginya. Kadang dia juga suka membantah perintah saya”. Sama halnya dengan Firda (23Th) yang memiliki seorang adik tersebut sering menonton *vlog gamers* Reza Arap Oktavian ia mengatakan “kalau adik saya baru pulang sekolah, terkadang bukan mengganti bajunya tetapi ia malah mengambil *handphonenya* dan asik dengan *handphone* nya itu, saat saya sedang menegur dia sedang menonton apa katanya diasedang menonton *vlog* dari Reza Arap Oktavian tersebut kata adik saya video *games* nya Reza Arap seruuu tapi setelah saya melihatnya cara bicara Reza Arap itu tidak sopan menurut saya makanya saya aneh dengan gaya bicara adik saya yang tidak sopan dan saya melarang adik saya untuk menonton *vlog* dari Reza tersebut”.

Dampak negatif timbul karena ditemukannya isi konten dari *vlog* masing-masing pengguna atau pembuatnya, seperti halnya media *vlog* milik Reza Arap Oktavian dimana isi kontennya berupa tutorial *gamers* yang lagi tren

dikalang remaja saat ini, tetapi isi konten dari media *vlog* milik Reza sebenarnya tidak menunjukkan tutorial gamers dan kerap ditemukan kata-kata yang tidak pantas untuk diucapkan, *vulgar*alagi dipertontonkan dan mengandung bahasa yang tidak sopan apalagi diakses oleh masyarakat yang dominan adalah para remaja seperti pencinta *gamers* saat ini. Kemungkinan besar pula yang terjadi bisa berdampak buruk bagi remaja yang menontonnya, misalnya dengan mengikuti kata-kata yang tidak pantas dan *vulgar* tersebut. Adapun respon atau tanggapan dari Aurelia mengatakan “aku suka aja nonton *vlog*-nya ka arap, habis seru banget udah gitu lucu. Tapi ya memang cara ngomongnya begitu mangkanya ka arap jadi terkenal di *youtube*” (Aurelia, 14 tahun). Rama juga menambahkan “Emang seru banget nonton *vlog gamers* nya ka arap dari *vlog - vlog (youtubers)* yang lain aku lebih suka dan sering nonton *vlog*-nya ka arap, ketawa terus kalau dia lagi main games” *online* tapi bahasa ngomongnya begitu deh kak asal nyeploss (Rama, 13 tahun).

Dari beberapa pernyataan di atas, penulis mengharapkan untuk lebih di beri pengawasan dan bimbingan oleh orang tua/ kakak karena saat seusianya ia seharusnya lebih mengutamakan waktunya untuk belajar dan bermain bersama teman-teman seusianya.

Dengan ditemukannya kesenjangan antara *das sein* dengan *das solen* maka muncul beberapa masalah narasumber di atas maka penulis tertarik untuk meneliti **“Pengaruh Media *Vlog gamers* Reza Arap Oktovian terhadap Sikap Remaja (Studi Eksplanatori Pada Remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: “ Seberapa besar Pengaruh Media *Vlog gamers* Reza Arap Oktovian terhadap sikap Remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara?”

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka identifikasi masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar pengaruh media *Vlog gamers* Reza Arap Oktovian terhadap aspek kognitif remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara?
2. Seberapa besar pengaruh media *Vlog gamers* Reza Arap Oktovian terhadap aspek afektif remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara?
3. Seberapa besar pengaruh media *Vlog gamers* Reza Arap Oktovian terhadap aspek behavior/konasi remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara?
4. Seberapa besar pengaruh media *Vlog gamers* Reza Arap Oktovian terhadap aspek kognitif, afektif dan behavioral/konasi remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *vlog gamers* Reza Arap Oktavian terhadap Sikap remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara.

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis pada penelitian ini adalah diharapkan agar dapat memberikan pembelajaran yang baik terhadap penggunaan media online.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada remaja usia 12-21 tahun di perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara. mengenai peningkatan dan penyajian informasi media sosial *Vlog gamers* di *Youtube* agar memberikan konten yang bermanfaat bagi pengguna.