

**PERUBAHAN PERILAKU REMAJA AKIBAT *CONTENT CREATOR*
YOUTUBE *GAMING* PADA KELURAHAN AIR TAWAR BARAT
KOTA PADANG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang**



Oleh :

Chevy Maidie Arzulan

18058180

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

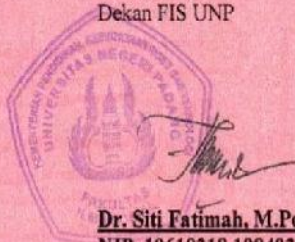
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

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

Nama : Chevy Maidie Arzulan
NIM/TM : 18058180/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

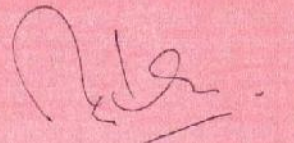
Padang, 9 Februari 2023

Mengetahui,
Dekan FIS UNP



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M. Hum
NIP. 19610218 198403 2 001

Disetujui oleh,
Pembimbing



Mira Hasti Hasmira, S.H., M.Si
NIP. 19730809 199802 2 001

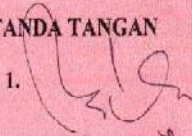
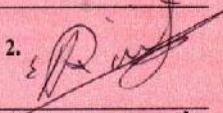
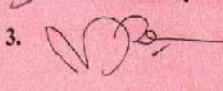
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Kamis 9 Februari 2023

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

Nama : Chevy Maidie Arzulan
NIM/TM : 18058180/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 9 Februari 2023

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
Ketua	: Mira Hasti Hasmira, S.H., M.Si	1. 
Anggota	: Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si	2. 
Anggota	: Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chevy Maidie Arzulan

NIM/TM : 18058180/2018

Program Studi : Pendidikan Sosiologi

Departemen : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **“Perubahan Perilaku Remaja Akibat Content Creator Youtube Gaming Pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikianlah, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 9 Februari 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP. 19731202 200501 1 001

Disetujui,
Saya yang menyatakan



Chevy Maidie Arzulan
NIM. 18058180

ABSTRAK

Chevy Maidie Arzulan. 2018/18058180 “Perubahan Perilaku Remaja Akibat Content Creator Youtube Gaming Pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi, Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penelitian di latar belakang oleh ketertarikan peneliti dalam melihat fenomena perubahan perilaku remaja yang terjadi akibat *content creator* Youtube gaming. Dimana *content creator* Youtube gaming seharusnya menjadi sebuah media hiburan untuk untuk mengusir rasa bosan, mengantuk, jenuh, atau hanya sekedar mengisi waktu luang saja, namun menjadi suatu tempat untuk melakukan perilaku buruk yang dilakukan oleh *creator* itu sendiri. Tujuan penelitian disini yaitu mendeskripsikan faktor-faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku remaja akibat *content creator* Youtube gaming pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian studi kasus. Teknik pemilihan informan penelitian menggunakan teknik *purpose sampling* dengan jumlah informan sebanyak 23 orang dengan kriteria informan pertama remaja, informan kedua teman remaja, dan informan ketiga orang tua remaja. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan teori pembelajaran sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura yang dimana pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja melakukan perubahan perilaku negatif karena adanya 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi meniru, keinginan, dan hiburan. Sedangkan faktor eksternal meliputi media massa dan ajakan teman.

Kata Kunci : *Content Creator*, *Gaming*, Faktor Internal dan Eksternal, Perubahan Perilaku, Remaja.

ABSTRAK

Chevy Maidie Arzulan. 2018/18058180 "Changes in adolescent behavior due to Youtube gaming content creators in the West Freshwater Village of Padang City". Thesis. Sociology Education Study Program, Department of Sociology, Faculty of Social Sciences, Padang State University.

The research is motivated by the interest of researchers in seeing the phenomenon of changes in adolescent behavior that occur due to Youtube gaming content creators. Where Youtube gaming content creators should be a medium of entertainment to get rid of boredom, sleepiness, boredom, or just to fill free time, but it becomes a place for bad behavior carried out by the creators themselves. The purpose of the research here is to describe what factors cause changes in adolescent behavior due to Youtube gaming content creators in Air Tawar Barat Village, Padang City.

This study uses a qualitative approach using a case study research method. The technique of selecting research informants used a purposive sampling technique with a total of 23 informants by distinguishing the first informant was a teenager, the second informant was a teenage friend, and the third informant was a teenager's parents. Data collection techniques used in this study were participatory observation, in-depth interviews, and documentation studies. The data analysis technique used consisted of data reduction, data presentation and drawing conclusions. This study uses social learning theory (Social Learning Theory) proposed by Albert Bandura where the results of this study indicate that adolescents make negative behavior changes due to 2 factors, namely internal and external factors. Internal factors include imitating, desire, and entertainment. While external factors include the mass media and invitations from friends.

Keywords: Content Creator, Gaming, Internal and External Factors, Behavior Change, Youth.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah Swt atas ridhonya hingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah **“Perubahan Perilaku Remaja Akibat Content Creator Youtube Gaming Pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang”** sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada program Sarjana Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini saya ajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa butuh usaha yang keras dan tegas dalam menyelesaikan pengerjaan skripsi ini. Akan tetapi, skripsi ini tidak akan pernah selesai tanpa adanya orang-orang tercinta di sekitar saya yang mendukung, mendengarkan keluh kesah, dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta saya yang tidak pernah berhenti berdoa dan memberikan saya dorongan baik itu berupa moral dan meteril dalam menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan skripsi.
2. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si selaku ketua Departemen Sosiologi dan Ibuk Erda Fitria, S.Sos., M.Si. selaku sekretaris Departemen Sosiologi.

3. Ibu Mira Hasti Hasmira, S.H., M.Si selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan banyak masukan, referensi, nasehat, ilmu, hingga meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan agar penulis dapat memberikan hasil yang terbaik.
4. Bapak Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si, Ibu Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A, selaku tim Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si selaku dosen pembimbing akademik penulis yang memberikan arahan dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Seluruh *civitas* akademik kampus Universitas Negeri Padang, staf, karyawan, hingga dosen, dan seluruh mahasiswa saya harapkan agar selalu semangat dalam menjalankan aktivitasnya di kampus tercinta Universitas Negeri Padang.
7. Pasangan saya yang masih dirahasiakan oleh Allah semoga kita kelak berjodoh dan segera dipertemukan, tapi kalau tidak berjodoh parah banget.
8. Grup “Beban Keluarga” yang selalu menemani dan menghibur saya dikala dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Seluruh teman, sahabat, saudara seperjuangan yang bahkan namanya tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu menyemangati dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.
10. Teman-teman yang selalu mengatakan “Ah kamu gak mungkin bisa wisuda cepat” “Gak mungkin bisa wisuda” “Mana mungkin kamu bisa wisuda Maret” dan sebagainya yang selalu melemahkan dan mematahkan semangat saya dalam pengerjaan skripsi. Kalian merupakan alasan kuat saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini dan telah saya buktikan bahwa skripsi ini telah saya

selesaikan serta saya berhasil membuktikan untuk lulus dan wisuda pada bulan Maret 2023 tahun ini!

11. Diri saya sendiri yang telah berjuang dan menempuh jarak sejauh ini, dan semoga dalam perjalanan kedepannya diberikan hati dan usaha yang lebih kuat lagi untuk menuju jalan yang berliku-liku di kemudian hari.
12. Semua pihak dan elemen yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya akan mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis juga sangat-sangat menyadari bahwa tidak ada yang sempurna dimuka bumi ini, karena kesempurnaan dan kebenaran datangnya dari Allah SWT dan kesalahan datangnya dari penulis sendiri.

Penulis sangat menyadari bahwasanya dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, dalam rangka menyempurnakan isi di dalam skripsi ini, penulis mengharapkan sumbangan-sumbangan berupa pemikiran, kritik, ataupun saran dari para pembaca, dan memberikan manfaat bagi yang membaca dimasa yang akan datang kedepannya terimakasih. Demi sebuah kemajuan dan perkembangan kearah yang lebih baik. Dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-nya kepada kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Padang, 09 Februari 2023

Chevy Maidie Arzulan
18058180

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN LULUS UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan Penelitian	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis	15
B. Penelitian Yang Relevan	17
C. Penjelasan Konseptual	20
D. Kerangka Pemikiran	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	26
B. Jenis Penelitian dan Tipe Penelitian	27
C. Pemilihan Informan Penelitian	28
D. Pengumpulan Data	30
E. Triangulasi Data	35
F. Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Umum	40
B. Temuan Khusus	43
C. Analisis Data dan Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Sekolah Tingkat SD.....	54
Tabel 2. Jumlah Sekolah Tingkat SMP	54
Tabel 3. Jumlah Sekolah Tingkat SMA	54
Tabel 4. Data Jumlah Penduduk Kelurahan Air Tawar Barat Menurut Kelompok Umur.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Brandon Kentjana	4
Gambar 2. Windah Basudara	7
Gambar 3. Kerangka Berpikir	24
Gambar 4. Media Sosial Instagram serta Nama <i>Channel</i> Youtube	48
Gambar 5 Gambar Skema Miles dan Huberman	52
Gambar 6. Prilaku Kekeselan <i>Creator</i> dalam Bermain <i>Game</i>	60
Gambar 7. <i>Content Gaming</i> Bermain <i>Game</i> bersama <i>Creator</i> lainnya	63
Gambar 8. Bentuk Komentar Negatif yang Dianggap sebagai Hiburan	67

LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Informan

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

Lampiran 3. Pedoman Observasi

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

Lampiran 5. Foto Lokasi Penelitian

Lampiran 6. *Content Creator Youtube Gaming*

Lampiran 7. Foto Wawancara dan Observasi Penelitian.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa internet sudah menjadi kebutuhan individu saat ini seperti bermain *game*, mengakses media sosial, hiburan, 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% atau setara 196,7 juta jiwa pengguna dari 266,9 populasi penduduk Indonesia (APJII, 2020). Pengguna internet kebanyakan mengakses media sosial sebagai sarana hiburan terutama pada media sosial Youtube seperti melihat film horor, music, hingga melihat orang bermain *game*.

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 (Kompas.com, 2021). Seiring berjalannya waktu media sosial berkembang pesat, hal ini terlihat dari hadirnya berbagai macam jenis media sosial seperti Instagram, Twitter, Line, Facebook, Youtube, Whatsapp, Tiktok dan sejenisnya. Fenomena 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* didalamnya 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 di akses oleh semua orang melalui berbagai macam media sosial. Di sisi lain *creator* adalah profesi yang menciptakan suatu *content* baik itu berupa *music*, video, tulisan, hingga gabungan dari 2 atau lebih materi yang disajikan oleh *creator* itu sendiri. Biasanya *content* yang disajikan ditujukan kepada masyarakat yang khususnya pengguna media sosial seperti Youtube, Twitter, Instagram dan *platform* media sosial lainnya (Idris, 2021). Dalam *content creator* juga memiliki jenis profesi yang lebih rinci lagi diantaranya terdiri dari *Music*, *Food*, *Photographer*, *Traveling*, *Gaming*, *Beauty Vlogger* dan sejenisnya (Mldspot, 2017).

Dalam buku yang berjudul Psikologi Remaja oleh Drs. Andi Mappiare pada tahun 1982 mendeskripsikan bahwa, masa remaja berlangsung antara umur 12 sampai 21 tahun bagi wanita dan usia 13 tahun sampai 22 tahun bagi seorang pria. Pembagian usia remaja ini di pecah menjadi 2 bagian, yang pertama usia 12/13 tahun hingga berumur 17/18 tahun merupakan remaja tingkat awal, selanjutnya usia 17/18 tahun hingga berumur 21/22 tahun merupakan tingkat remaja akhir (Fahmi, 2020). Pada masa ini perubahan perilaku remaja yang sering terjadi saat sekarang cenderung bersifat negatif, yang dimana mulai terjadinya berbagai perubahan perilaku negatif, sulit mengambil keputusan, berkurangnya teman, hingga komunikasi dengan keluarga memburuk maupun dalam menjalani kehidupannya.

Hal ini tidak lain dikarenakan akibat oleh adanya teknologi digital serta penggunaan berbagai macam media sosial secara berlebihan. Apalagi pada media sosial Youtube yang berisikan berbagai macam jenis *content* didalamnya terutama pada *content creator* Youtube *gaming*. *Content creator* Youtube *gaming* ini sesuai

namanya adalah *content* yang berisikan berbagai macam *game*, baik itu dari *game* yang bisa di download dan dimainkan secara gratis maupun *game* yang bisa dimainkan secara berbayar yang dimana *game* tersebut dimainkan oleh *creator* itu sendiri dengan menggunakan *Facecam*.

Content creator gaming adalah salah satu *content* yang diminati di kalangan masyarakat khususnya bagi para pelajar hingga orang dewasa yang gemar bermain *game*. *Content gaming* yang disajikan dimulai dari berbagai macam informasi dari *game* itu sendiri seperti cara bermain *game* yang benar, kelebihan dan kekurangan *game*, informasi fitur tersembunyi dan lain-lainnya (Ginting, 2019). Kemudian *game* tersebut dimainkan oleh *creator* itu sendiri dengan menggunakan *Facecam*, lalu direkam yang akhirnya di *upload* ke berbagai media sosial yang dimiliki *creator* itu sendiri hingga *content* tersebut ditonton oleh jutaan orang.

Dalam *content creator gaming* tersebut kita tidak hanya fokus kepada *gameplay* nya saja namun kita juga ikut terhibur dengan berbagai macam ekspresi yang disuguhkan dari *creator* itu sendiri dalam bermain *game* sehingga tidak bosan dan jenuh. Apalagi ditambah *content creator gaming* juga kebanyakan selalu memainkan *game-game* yang baru yang dimana nantinya *game* tersebut akan laku di masyarakat. Namun tidak semua *content creator* selalu memberikan dampak positif bagi para penontonnya. Tidak jarang *content creator* kerap menampilkan atau menunjukkan perilaku negatif kepada para *viewernya*. Seperti berkata kasar, memukul atau melemparkan benda, berjudi, dan lainnya. Perilaku tersebut dilihat dan ditiru oleh *viewernya* yang cakupannya para remaja dikalangan luas terutama remaja di Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang, yang mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku negatif kepada remaja itu sendiri.



Gambar 1. Brandon Kentjana
Sumber : Instagram Brandon Kentjana, Desember 2021

Gambar di atas merupakan salah satu *channel Youtube content creator gaming* di Indonesia yang cukup populer bernama Brandonkent pria kelahiran 1992 yang lahir di Palembang. Dirinya memulai *content pranknya* pertama kali pada tahun 2016 kemudian beralih profesi menjadi *content creator gaming*. Dikarenakan aktif dalam membuat *content game*, *channel Youtube Brandonkent Everything* sekarang sudah memiliki *subscriber* sebanyak 5,96 juta orang (Duniagames.Co.Id, 2021). Brandonkent kerap memberikan pengaruh buruk kepada *viewernya* terutama dalam cara berbicaranya yang “*barbar*”. Kata barbar tersebut merupakan bahasa gaul yang kerap digunakan remaja ketika saat bermain *game* ataupun menikmati suatu tontonan. Kata barbar tersebut juga memiliki berbagai arti seperti tidak beradap, tidak punya etika, kasar, berbahaya, dan hal lain sebagainya.

Bahasa ini bisa ditemukan pada *channel Youtube gaming Brandonkent Everything* tersebut. Peralnya *content Brandonkent* terutama pada *content game Mobile Legends nya*, Brandonkent sering sekali berbicara dengan intonasi yang tinggi dan nyentrik bahkan ada didalam *contentnya* banyak sensor bertebaran dikarenakan Brandon terus menerus mengucapkan kata kasar. Dimulai dari membawakan organ vital hewan dan manusia, hingga umpatan yang tidak layak didengar jadi ciri khas yang selalu menemani semua videonya (Kincir.com, 2020).

Tidak sebatas pada *content gaming* saja, Brandon juga cukup terkenal karena pernah membuat berbagai macam jenis *content* didalam nya. Khususnya yang paling banyak diminati oleh para penonton yaitu pada jenis *content vlog* nya. Seperti dirinya pergi liburan ke negara jepang, *content prank*, hingga membuat video dan ikut serta menjadi penonton dalam suatu turnamen dan mewawancarai orang yang hadir disana, dan kegiatan *vlog* lainnya.

Pada *content vlog* Brandon awalnya terlihat normal saja seperti pada umumnya, tetapi didalam video Brandon selalu mengucapkan kata-kata *toxic* tiap saat, walaupun sifatnya candaan hingga menjadi suatu kebiasaan yang selalu menemani setiap videonya. Istilah kata *toxic* disini pun juga memiliki sebuah makna didalamnya, secara umum *toxic* adalah merujuk pada seseorang yang “beracun” ataupun sifat kepribadian yang gemar menyusahkan, merugikan orang lain, hingga membuat orang lain tidak nyaman baik itu secara fisik maupun emosional. Seseorang bisa dianggap racun ketika dirinya menebarkan energi negatif entah itu berupa perkataan atau tindakan yang tidak pantas dilakukan, bahkan *toxic* juga sering ditemukan diberbagai media sosial. Walaupun tidak bisa dibantahkan bahwa *toxic* juga banyak terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Walaupun begitu ada beberapa *content* Brandon yang bisa dibilang cukup normal tanpa mengandung unsur *toxic*. Akan tetapi banyak para penonton yang menganggap bahwa Brandon adalah *content creator gaming toxic*, dan pemikiran itu akan sangat sulit untuk dirubah. Hal tersebut terjadi karena Brandon memulai *content* Youtubenya dengan cara *toxic* dari awal membuat *channelnya*, seiring berjalannya waktu akhirnya dirinya dijuluki sebagai raja *toxic* atau harapan bangsa khususnya dalam *content gaming* Mobile Legends.



Gambar 2. Windah Basudara
Sumber: Instagram Windah Basudara, Desember 2021

Gambar di atas merupakan *channel* Youtube *gaming* yang bernama Windah Basudara seorang pria kelahiran 1992 di Manado. Semenjak kecil, Windah telah menyukai banyak *game*. Namun ketika Windah sudah dewasa, dirinya bekerja pada salah satu restoran mewah di Jakarta, namun tidak lama Windah mengambil keputusan untuk keluar sebab dirinya tidak mengalami peningkatan karier dalam pekerjaannya. Kemudian Windah berani mencoba menelusuri dunia Youtube dengan *channel* Youtube nya yang saat ini bernama Windah Basudara dengan jumlah *subscriber* 7,26 juta orang (Kumparan.com, 2021).

Channel Youtubanya Windah umumnya kerap menyajikan *game* secara *random*, rata-rata *game* yang dimainkan oleh Windah adalah *game* yang disukai oleh banyak penggemarnya khususnya para remaja bahkan orang dewasa sekalipun. Awal membuat *content*, Windah masih terlihat biasa dan normal saja karena Windah tau bahwa *viewernya* kebanyakan anak-anak yang masih dibawah umur. Akan tetapi, dalam *content* Windah sekarang ini kerap sekali mengucapkan kata-kata yang bisa terbilang *toxic* yang cukup parah seperti umpatan kata tolol, cupu, idiot, hingga nama hewan yang tidak layak didengar saat bermain.

Tidak hanya sebatas itu saja, ketika Windah masih memiliki *subscriber* di bawah 1 juta sebelum masa kejayaannya, Windah cukup sering memainkan *game*

bertemakan horor, yang dimana ketika memainkan *game* tersebut kata yang di lontarkan Windah sangat buruk sampai menyebutkan organ vital manusia secara berulang-ulang secara sengaja agar penontonnya senang. Windah juga kerap menghabiskan uang untuk *game* yang dimainkannya, seperti membeli mata uang didalam *game* yang dibeli dengan uang asli, berjudi didalam *game*, dan sebagainya. Perilaku ini sangat disukai oleh penontonnya sampai-sampai banyak *viewernya* memberikan hadiah berupa uang yang dikirim lewat link untuk *creator* tersebut dan dapat ditiru oleh para *viewersnya* yang mengakibatkan rentangnya terjadi perubahan perilaku buruk kepada masyarakat.

Akhirnya ketika Windah sudah memiliki *subscriber* yang banyak hingga jutaan Windah berusaha untuk mengurangi *toxic* serta tingkah buruknya selama ini. Akan tetapi, para *viewernya* sudah menganggap Windah sebagai *content creator gaming toxic* dan pandangan buruk tersebut akan sulit untuk dirubah dikarenakan Windah sudah melakukan perilaku buruk tersebut ditengah dirinya memulai *channel* Youtube nya hingga mendapatkan julukan “bapak *bocil* kematian” oleh para *viewernya* ketika bermain *game*. Ungkapan kata *bocil* ini merupakan bahasa gaul yang cukup populer dan sering digunakan oleh para remaja sama seperti layaknya kata *barbar*, akan tetapi *bocil* disini memiliki kata singkatan unik yaitu *bocil* (bocah kecil) yang kerap digunakan untuk jadi bahan ejekan untuk anak-anak kecil, adapun kata ini juga merujuk kepada orang dewasa tapi memiliki sifat seperti anak kecil.

Berdasarkan pemaparan diatas hal ini terjadi karena banyaknya para *content creator* Youtube *gaming* melakukan perilaku negatif. Hal tersebut dilakukan agar *content* mereka terkenal, lucu, seru, dikalangan masyarakat dan media sosial

lainnya demi menarik perhatian dan mendapatkan *viewers* yang banyak. Tapi di sisi lain *content creator* Youtube *gaming* yang kerap bertingkah buruk demi menghibur banyak penggemarnya serta citra yang telah lama dibangun tidak menunjukkan bahwa *content creator* Youtube *gaming* yang sering memberikan pengaruh buruk tidak mencerminkan *attitude* yang baik untuk para *viewernya*.

Akan tetapi, para *content creator* Youtube *gaming* tersebut tidak melihat bahwasanya banyak para remaja yang menyaksikan dan meniru perilaku buruk mereka kedalam kehidupan sehari-harinya yang mengakibatkan cenderung terjadinya perubahan perilaku negatif kepada remaja. Adapun bentuk-bentuk perubahan perilaku negatif yang terjadi kepada remaja seperti berubahnya perilaku berbicara remaja tersebut kepada diri sendiri, perilaku terhadap temannya, dan orangtuanya, hingga berubahnya perilaku berpakaianya yang menjadi aneh dan tidak sopan. Hal tersebut dibuktikan oleh wawancara awal dan observasi yang dilakukan peneliti dilingkungan SMP dan SMA Pembangunan Laboratorium UNP pada hari Jum'at, tanggal 10 - 15 Desember 2021. Peneliti mewawancarai beberapa remaja yang menyalahgunakan media sosial sebagai media hiburan khususnya *content creator* Youtube *gaming* malah berubah menjadi pemicu terciptanya perilaku negatif yang diakibatkan oleh *content creator* itu sendiri yang akhirnya diperagakan oleh para *viewernya* yang semakin tidak terkendali.

Beberapa subjek peneliti saat proses wawancara yang berinisial (AK) 15 Tahun siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP selaku penonton media sosial Youtube *gaming* menyatakan bahwa dirinya mengenal *content gaming* semenjak 2 tahun lalu. Awalnya dirinya adalah anak yang pendiam, pemalu, dan benci keramaian, sampai mengenal *content gaming* yang membuat dirinya berubah jadi

banyak berbicara. Berkat *content gaming* inilah dia mendapatkan rasa motivasi untuk bersosialisasi, akan tetapi dirinya sadar bahwa perilaku berbicaranya tidak sopan, karena sering melontarkan kata tolol, idiot, organ vital manusia, dan bahasa hewan lain sebagainya terhadap dirinya sendiri dan orang lain dalam kesehariannya.

Perilaku berbicara negatif tersebut juga digunakan terhadap temannya ketika bersama berupa kata hinaan, membully, dan mengejek pekerjaan orangtua temannya, walaupun itu sifatnya candaan namun akhirnya membuat temannya kesal dan sakit hati. Kemudian temannya tersebut mulai menjauh dan menjaga jarak dan bersikap cuek kepada remaja tersebut ketika bertemu, sebab dirinya merasa bahwa perilaku informan (AK) sudah banyak berubah berbeda jauh dengan yang sekarang. Padahal dulunya informan adalah anak yang baik hati, dan sopan dalam berbicara, namun sekarang bahasa tersebut sudah tidak terlihat lagi seiring berjalannya waktu dan malahan kerap berperilaku buruk yang akhirnya perilaku-perilaku tersebut sudah menjadi suatu kebiasaan bagi dirinya dan sulit untuk dirubah.

Informan selanjutnya MKN 14 Tahun, siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP selaku penonton media sosial Youtube *gaming* menyatakan bahwa dirinya dulu adalah anak yang rajin mengerjakan tugas sekolah, belajar hingga tengah malam ketika berada dirumah, dan selalu mendengarkan perkataan orangtuanya. Akan tetapi, setelah dirinya mengenal dan menghabiskan waktu untuk menonton *content gaming*, perilaku dirinya perlahan mulai berubah ke arah negatif dimulai dari perilaku berbicaranya yang cenderung kasar kepada temannya hingga berperilaku tidak sopan kepada orangtuanya sendiri.

Narasumber juga menjelaskan bahwa ketika dirinya dinasehati oleh orangtua ketika menonton *content gaming* kesukaannya selama berjam-jam yang harusnya nasehat itu direspon dengan baik tapi ini malah tidak dipedulikan. Selain itu, dirinya dengan sengaja sering melontarkan kalimat kasar seperti ayah anjing, keluarga bangsat, dan nama hewan kepada orangtuanya sendiri. Bahkan remaja tersebut sampai melempar dan merusak perabotan maupun benda disekitarnya karena tidak terima dimarahi dan dinasehati orangtuanya. Perilaku buruk terhadap orangtuanya terjadi didalam maupun diluar rumah sekalipun, hal ini tidak lain disebabkan oleh akibat adanya pengaruh dari *content creator Youtube gaming* tersebut.

Namun, data perubahan perilaku remaja yang didapatkan oleh peneliti tidak hanya terbatas melalui ungkapan wawancara saja, ketika peneliti melakukan observasi awal di waktu yang sama pada remaja tingkat SMA yang peneliti temukan dilapangan, tampak sedang berperilaku tidak sopan dalam segi berpakaianya disaat berada diluar jam sekolah. Hal ini terlihat oleh peneliti ketika remaja berkumpul dilapangan dan bermain sepak bola hingga memakai pakaian yang aneh dan tidak cocok dengan suasanaanya. Seperti seorang remaja laki-laki tetapi dirinya malah memakai aksesoris pita lucu diatas kepalanya, dan memakai baju berwarna pink yang umumnya kedua hal tersebut diidentik dengan seorang wanita.

Perubahan perilaku berpakaian negatif yang terjadi kepada remaja tersebut, layaknya seperti pada saat dimana seorang *content creator* berkelamin pria memakai pakaian yang lucu seperti seorang wanita dan memakai baju kaos yang ketat namun bergambarkan cewek seksi demi menarik perhatian dan memanjakan

mata para penontonnya. Perilaku berpakaian remaja tersebut juga ikut berubah akibat meniru pakaian dari *creator* bersangkutan, dengan harapan dirinya menjadi terkenal terutama dikalangan wanita, mengingat disaat sore hari remaja wanita belum pulang kerumahnya. Hal ini dimanfaatkan para laki-laki untuk duduk mengobrol ditepi lapangan sebab ia ingin menjadi pusat perhatian.

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.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa masalah ini terjadi dikarenakan *content creator Youtube gaming* tidak terlepas dari yang namanya pengaruh buruk di mana dalam *content gaming* tersebut terdapat banyak *viewers* yang kerap meniru dan menyukai perilaku buruk dari *creator* itu sendiri dan memperagakannya. Tidak jarang pula seorang siswa terpelajar yang dimana harusnya menjadi contoh yang baik di dalam maupun diluar sekolah namun malah menjadi pelaku dari perubahan perilaku negatif ini. Berangkat dari keresahan peneliti saat sedang menggunakan media sosial *content creator Youtube gaming* maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Perubahan Perilaku Remaja Akibat Content Creator Youtube Gaming Pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Content creator Youtube gaming seharusnya adalah sebuah media hiburan untuk menunjukkan keahlian dan kehebatan seorang individu di bidangnya masing-masing. Selain itu *content gaming* juga digunakan sebagai media hiburan untuk mengusir rasa bosan, mengantuk, jenuh, atau hanya sekedar mengisi waktu luang saja. Namun *content creator Youtube gaming* tersebut berubah menjadi tempat untuk melakukan perilaku buruk yang dilakukan oleh *creator* itu sendiri yang dimana hal tersebut dilihat oleh banyak orang yang mengakibatkan para *viewernya* terpengaruh dan menyebabkan perubahan perilaku negatif dimulai dari perubahan perilaku berbicara yang menjadi kasar, berkurangnya teman, hingga berperilaku tidak sopan kepada orangtuanya sendiri dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: **“Apa faktor-faktor yang menyebabkan**

terjadinya perubahan perilaku remaja akibat *content creator* Youtube *gaming* di Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang”

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor-faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku remaja akibat *content creator* Youtube *gaming* pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu informasi atau pemaparan yang berguna untuk studi sosiologi khususnya dalam rangka perubahan perilaku remaja akibat *content creator* Youtube *gaming* pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang.

2. Manfaat Praktis

1.1. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi S1 pendidikan sosiologi Universitas Negeri Padang

1.2. Sebagai referensi bagi orang tua untuk meningkatkan pengawasan dan pendidikan akhlak anak-anak remajanya demi terciptanya perilaku yang baik serta lingkungan yang kondusif.