

# BAB I

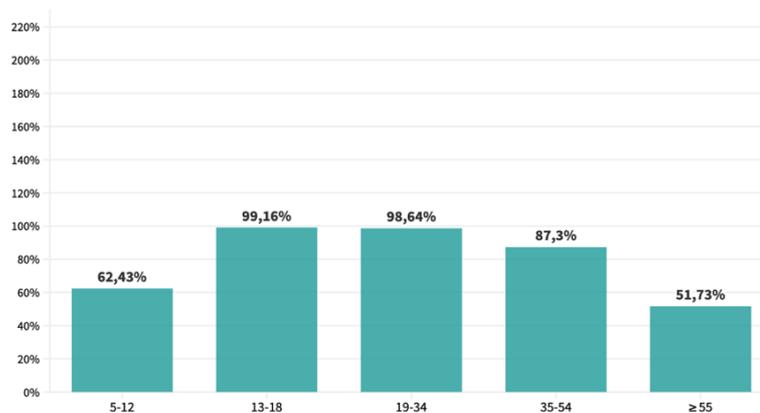
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi memegang salah satu peran pendorong pada zaman modernisasi saat ini. Kehadiran teknologi sangat memudahkan masyarakat dalam beraktivitas serta menuntut ilmu pengetahuan. Pertumbuhan teknologi informasi sediakan fasilitas untuk masyarakat berupa media sosial selaku platform untuk berkomunikasi, fasilitas hiburan, mengantarkan ilham, dan sebagainya. Data yang sudah dikumpulkan dari *We Are Social* melaporkan bahwa pada 2022 Indonesia ialah negara ke 10 di dunia yang paling banyak menghabiskan waktu konsumsi media sosial, dengan rata-rata 3 jam 17 menit dalam seharinya. (*We Are Social*, 2022)

Internet dan sosial media dengan mudahnya dapat diakses oleh banyak kalangan, terutama di kalangan anak di bawah usia. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tingkat penetrasi Internet di Indonesia Menurut Usia pada periode 2021-2022 mencatat bahwa 62,43% merupakan berusia 5-12 tahun, 99,16% berusia 13-18 tahun dimana dapat dikatakan mayoritas pengguna internet di dominasi oleh remaja. (Pahlevi, 2022)

**Grafik 1.1 Tingkat penetrasi internet menurut usia (2021-2022)**



Sumber: APJII

Sumber : *dataindonesia.id*

Youtube merupakan salah satu media sosial yang tumbuh sangat pesat serta sangat terkenal di dunia. Youtube ialah web yang berperan selaku fasilitas untuk mengunggah video melalui internet secara online. Platform tersebut dapat memfasilitasi penggunaannya untuk mengunggah video yang kemudian dapat diakses oleh *user* lainnya di seluruh dunia tanpa dipungut biaya. Di Indonesia sendiri, posisi YouTube sebagai salah satu aplikasi untuk publikasi konten audio visual terus bertambah. Pada tahun 2022 YouTube menduduki posisi no 2 di website dengan paling banyak pengunjung dengan sebanyak 8, 1 juta kunjungan pengguna tiap harinya. (*We Are Social*, 2022)

**Tabel 1.1 Data jumlah situs dengan jumlah pengunjung terbanyak**

	Website	Jumlah Pengunjung
1	Google.com	583 juta
2	YouTube.com	241 juta
3	Detik.com	119 juta
4	Facebook.com	103 juta
5	Tribunnews.com	91.6 juta

Sumber : We Are Social, 2022

Kekerasan adalah suatu wujud perilaku yang menyimpang yang tidak jarang ditemui di kalangan masyarakat. Kekerasan dapat berupa kekerasan secara fisik atau kekerasan secara verbal. Menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dari 2014 terdapat sebanyak 5.066 kasus kekerasan kepada anak yang dimulai dari internet. Naiknya kasus kekerasan anak tersebut telah terjadi dari tahun 2011 kasus dan terus bertambah setiap tahunnya. (Setyawan, 2015)

Kasus kekerasan yang diawali dari media sosial terjadi saat bulan September lalu di daerah Jakarta Timur dimana tempat terjadinya tawuran yang menewaskan dua remaja yang diawali dari saling mengejek melalui aplikasi WhatsApp. (Achmad, 2022)

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) menyatakan bahwa mereka yang masih berusia 10-24 tahun dan belum menikah dapat dimasukkan dalam kategori remaja (Kemenkes RI) bersumber dari BKKBN, 2021). Ini adalah periode pertengahan transisi dari masa kanak-kanak ke dewasa, yaitu periode remaja. Transisi berlangsung sejak masa kanak-kanak, kemudian menuju usia remaja yang terus berkembang secara psikologis, intelektual dan juga secara fisik. Pada masa remaja, seorang individu memiliki rasa keinginan tahu yang tinggi, berani mengambil resiko, menyukai tantangan tanpa berpikir dengan matang (Kemenkes RI, 2018). Remaja dapat dikatakan masih cukup sulit untuk mengendalikan emosinya dan rentan terpengaruh oleh perilaku negatif. Oleh karena itu, orang tua merupakan salah satu alat untuk memantau tumbuh kembang anak agar tidak salah langkah dalam perilaku negatif akibat bermain terutama agresi verbal. *Lancet Child Adolescent Health* serta *Royal's Children's Australia* menyatakan bahwa usia 10-24 tahun masih merupakan usia pubertas anak-anak dan remaja. (Sawyer, 2022)

Riset dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMINFO) dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dari usia 10-19 tahun dalam menggunakan internet, menyatakan bahwa penggunaan media sosial dan digital merupakan hal yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda di Indonesia, dari sebanyak 98 persen jumlah anak-anak di Indonesia, 79,5 persen di antaranya adalah pengguna aktif media sosial dan internet. Riset ini juga menemukan terdapat banyak anak-anak yang tidak terlindungi dari konten negatif yang terdapat di internet. Oleh karena itu KOMINFO dan UNICEF menyarankan untuk pihak orang tua harus lebih waspada dan mendampingi anak-anak mereka dalam kegiatan mereka secara digital, dan harus lebih terlibat didalamnya (KOMINFO, 2014). Berdasarkan data yang diperoleh oleh dr. Bernie Endyarni Medise, Sp.A, MPH dari Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) menemukan bahwa 89 persen anak-anak di Indonesia aktif berkomunikasi secara *online*, dan 25 persen di antaranya berhubungan dengan orang yang tidak dikenal dan bersedia memberi informasi pribadi seperti alamat

dan nomor telepon mereka. Menurut dr Bernie anak dan remaja memiliki kecenderungan untuk meniru hingga melakukan hal-hal yang dianggapnya baru dan menantang. Hal tersebut meningkatkan risiko terjadinya dampak negatif seperti mengakses konten kekerasan dan juga menjadi korban atau pelaku *cyberbullying*. Pihak IDAI menyarankan penting bagi orang tua untuk dapat bijak dalam membatasi pemakaian internet dan media sosial untuk menghindari segala kemungkinan buruk.

Berdasarkan kelompok umur, terdapat 1,18 juta atau sebanyak 71,48 persen penduduk Kota Semarang yang masuk usia produktif (15-64 tahun). Sebanyak 471,51 ribu jiwa atau 28,52 persen merupakan kelompok usia tidak produktif. Secara rinci, ada 367,02 ribu atau sebanyak 22,2% penduduk Kota Semarang yang masuk kelompok usia belum produktif (0-14 tahun). Sementara, 104,5 ribu atau sebanyak 6,32% penduduk kota tersebut merupakan kelompok usia sudah tidak produktif (65 tahun ke atas) bersumber dari katadata.id (Kusnandar,2021).

Brando Franco Windah atau yang lebih dikenal dengan Windah Basudara adalah salah satu YouTuber ternama di Indonesia yang mengunggah konten *gaming* yang dimainkannya. Windah Basudara memiliki jumlah subscriber yang cukup besar yaitu sebanyak 10.5 juta subscriber. Windah Basudara memiliki pengaruh yang cukup besar, dan juga sering mendonasikan uang yang ia hasilkan dari livestreaming. Namun, sebagai konten kreator *gaming* tidak jarang ia mengatakan kata-kata kasar saat bermain game. Hingga beberapa subscriber Windah Basudara membuat konten kompilasi Windah Basudara berbicara '*toxic*' atau berkata kasar. Konten yang di upload oleh channel Gerry XD tersebut bahkan telah memiliki 1.017.554 viewers di YouTube. Pada kompilasi tersebut Windah Basudara berulang kali mengatakan kata-kata kasar seperti "COK", "ANJING", "TAI", "KONTOL", dan "GOBLOK".

Pada livestreaming Windah Basudara yang berjudul "KITA BERKERJA DI TEMPAT PEMANDIAN MENGERIKAN!" Windah

mengatakan kata porno seperti “TITIT” pada menit ke 30:27 yang kemudian di ulangi oleh para viewersnya yang sejumlah besar adalah anak di bawah umur dan remaja. Dalam video yang sama juga terdapat kata-kata kasar lainnya seperti “ANJIR”, “BABI” dan “TAI”.

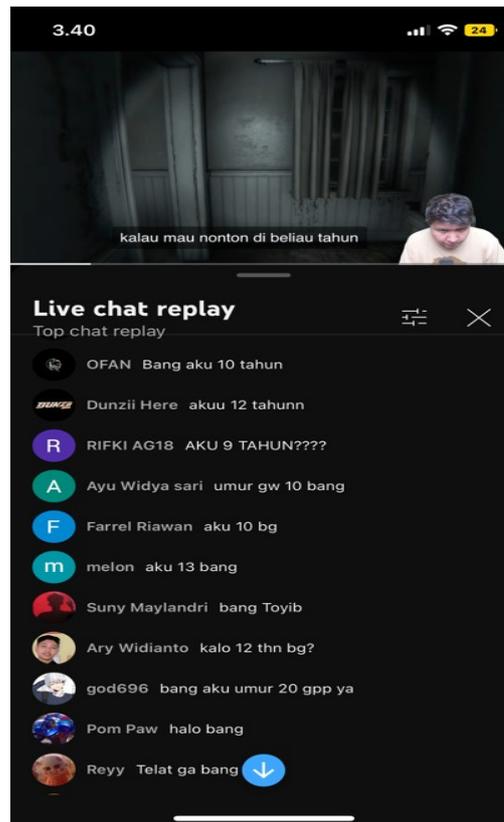
**Gambar 1.1 Contoh penggunaan kata kasar pada salah satu konten Windah Basudara**



Sumber : channel YouTube Gerry XD

Sebelum memulai live streaming, tidak jarang Windah memberi peringatan pada viewersnya yang dibawah usia untuk tidak menonton. Namun hal ini berbanding terbalik dari penonton dari channel YouTube Windah Basudara yang kebanyakan diantaranya juga merupakan anak dibawah umur. Hal ini dapat dilihat dari seksi *live comment* Windah Basudara saat melakukan *live streaming*. Dimana banyak diantaranya adalah anak yang tergolong dibawah umur sehingga ada juga yang berusia 9, 12, 13 tahun.

**Gambar 1.2 Menunjukkan sejumlah penonton channel YouTube Windah Basudara yang banyak diantaranya masih berusia dibawah umur**



(Sumber : YouTube Channel Windah Basudara)

Media memiliki pengaruh yang cukup besar dalam perilaku agresif pada anak. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Ozochukwu (2021) yang menunjukkan bahwa media sosial (paparan program televisi kekerasan, menonton film dengan unsur agresif, video/video game serta menilai berbagai situs sosial) memiliki dampak yang sangat negatif pada remaja karena mempromosikan perilaku agresif di antara mereka.

Wibowo (dalam Wibowo dan Parancika 2018 : 176) menyatakan pembentukan kepribadian disusun dari bagaimana cara keluarga mendidik terutama orang tua. Di sini orang tua memiliki peran penting sebagai pemberi contoh, pembiasaan, dan tindakan (modelling, habit and acting).

Pendidikan oleh orang tua lebih berpengaruh karena anak-anak dengan usia muda diajarkan dan dibiasakan untuk melakukan tindakan-tindakan positif. Jika orang tua kurang mengawasi tindakan yang dilakukan oleh anak-anaknya maka akan lebih rentan terpengaruh oleh hal-hal negatif.

Keluarga terutama orang tua mempunyai kewajiban untuk mendidik anaknya serta memberikan arahan yang positif. Untuk mengoptimalkan upaya menjauhkan anak-anak mereka dari pengaruh negatif dari internet maka orang tua juga memiliki kewajiban untuk memantau kegiatan yang anak mereka lakukan di internet (James & Kur, 2020 : 301).

Perilaku agresif adalah suatu tindakan yang berupa siksaan yang dilakukan secara sengaja untuk melukai orang lain. Perilaku agresif verbal dapat diartikan sebagai siksaan yang dilakukan secara disengaja dengan tujuan untuk menyakiti mengintimidasi atau melakukan tindakan *bullying* terhadap orang lain secara lisan atau verbal. (Baron & Byrne, 2005 : 170). Perilaku agresif verbal bukanlah hal yang dapat dianggap sepele. Salah satu bentuk tindakan agresif verbal adalah perilaku *bullying*. Pada tanggal 2 Maret 2023 lalu seorang anak berusia 11 tahun bunuh diri akibat dibully secara verbal oleh teman-teman sebayanya dimana mereka mengolok-olok dan meledek korban karena tidak memiliki seorang ayah.

Bandura dalam (Pratama, 2022) menyatakan perilaku agresif bukanlah sifat dasar namun merupakan suatu kebiasaan yang diajarkan atau dicontoh berdasarkan yang dilihat dari lingkungan sekitar yang ditemukan sehari-hari seperti keluarga, teman sekelas dan juga media. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Anggreani (2017) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara intensitas menonton tayangan kekerasan dan perilaku agresif pada anak.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Media memiliki pengaruh yang cukup besar dalam perilaku agresif pada anak. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Ozochukwu (2021) yang menunjukkan bahwa media sosial (paparan

program televisi kekerasan, menonton film kekerasan, video/video game serta menilai berbagai situs sosial) memiliki dampak yang sangat negatif pada remaja karena mempromosikan perilaku agresif di antara mereka.

Orang tua memiliki peran untuk melindungi anak-anaknya dari pengaruh negatif yang dapat diakses secara bebas melalui internet. Berdasarkan riset yang dilakukan KOMINFO dan UNICEF menemukan masih banyak anak-anak yang tidak terlindungi dari konten negatif yang terdapat di internet, dan orang tua harus lebih mengawasi kegiatan yang dilakukan anak mereka di internet, termasuk mengakses YouTube dan konten yang mereka tonton di YouTube.

Berdasarkan jbaran latar belakang diatas, maka penelitian ini ingin mengetahui seberapa besar hubungan antara intensitas menonton channel YouTube Windah Basudara dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar intensitas menonton konten Youtube Windah Basudara memiliki pengaruh serta pengawasan yang dilakukan orang tua memiliki hubungan dengan perilaku agresif secara verbal.

### **1.4 Kegunaan Peneltian**

Penelitian ini terdapat kegunaan yang dibagi menjadi tiga aspek, yaitu :

#### **1.4.1 Kegunaan Akademik**

Kajian penelitian ini adalah untuk membuktikan pemikiran secara teoritis dari teori *General Aggression Model (GAM)* dan *parental mediation theory*.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan juga dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya dengan tema yang serupa, yaitu yang berkaitan dengan hubungan media terhadap perilaku agresif pada anak.

### **1.4.3 Kegunaan Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi khalayak dengan memberi pengetahuan tentang bagaimana dampak menonton konten Youtube dapat berdampak terhadap perilaku anak.

## **1.5 Kerangka Teori**

### **1.5.1 Paradigma Penelitian**

Paradigma pada penelitian ini menggunakan paradigma positivistik dengan tujuan meneliti suatu populasi tertentu. Data yang dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, seperti kuisioner atau angket. Penelitian yang menggunakan paradigma postivisme ini bersifat kuantitatif. Penelitian yang memiliki tujuan untuk melaksanakan uji hipotesis yang telah ditentukan. Paradigma positivisme melihat bahwa suatu gejala dapat dikelompokkan, dikuantifikasi, dan bersifat kausal sehingga penelitian hanya dapat terfokus pada beberapa variable. (Sugiyono, 2014: 42). Paradigma ini memiliki asumsi bahwa realitas yang ada merupakan sesuatu yang bersifat empiris atau nyata sehingga dapat di observasi.

### **1.5.2 State of The Art**

**1.5.2.1** *“The Influence of Social Media on Aggressive Behaviours of In-School Adolescents in Anambra State”* oleh Okeke Nkechi Uzochukwu dan Elizabeth Ifeome Anierobi pada tahun 2021. Studi ini menguji pengaruh media sosial terhadap perilaku agresif remaja sekolah di negara bagian Anambra. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Social Learning Theory* oleh Albert Bandura. Mengadopsi desain penelitian survei deskriptif, penelitian ini menggunakan 200 responden yang dipilih melalui administrasi inventarisasi agresi yang dikembangkan oleh Buss dan Perry. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial (paparan program kekerasan di televisi, menonton film kekerasan, video/video game serta menilai berbagai situs sosial) memiliki dampak yang

sangat negatif pada remaja karena mendorong perilaku agresif di antara mereka.

**1.5.2.2** “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif” Pada Remaja oleh Anggi Rizki Putra pada tahun 2021. Penelitian ini berfokus untuk melihat korelasi antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan teori pembelajaran sosial oleh Albert Bandura. Populasi dari penelitian ini adalah remaja usia 12-20 tahun yang bermain game online di Kota Padang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling sebanyak 70 orang, menggunakan skala intensitas bermain game online dengan 4 pernyataan dan skala kecenderungan perilaku agresi dengan 29 pernyataan, dengan nilai reliabilitas 0,916. Teknik analisis data menggunakan teknik korelasi Product Moment Karl Pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja dengan koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,265 dan  $p=0,02$  ( $p < 0,05$ ).

**1.5.2.3** “*The Effect of Accessing Intensity The Brandonkent Everything YouTube Gaming Channel on Subscriber Aggressive Behavior*” oleh Koza Pramudya Pratama pada tahun 2022. Studi ini menganalisis pengaruh mengakses konten dari channel Youtube *gaming* Brandonkent terhadap perilaku agresif. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan Teknik accidental sampling dengan jumlah responden sebanyak 400 responden. Untuk data primer dari penelitian ini diperoleh dengan menggunakan kuesioner dan diuji reliabilitasnya menggunakan regresi linier sederhana. Uji validitas menggunakan analisis faktor konfirmatori (CFA), dan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha menggunakan SPSS versi 21 for Windows. Uji t diperoleh nilai thitung sebesar 20,020, koefisien

regresi (b) sebesar 0,908, dan probabilitas (p) sebesar 0,000. Probabilitas (p)  $> 0,05$  mengimplikasikan bahwa intensitas akses berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku agresif. Nilai R<sup>2</sup> (R Square) sebesar 0,502 atau 50,2% menunjukkan bahwa variabel intensitas akses berpengaruh terhadap variabel perilaku agresif sebesar 50,2%. Sisanya 49,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti lingkungan sekitar, frustrasi, kejadian tidak menyenangkan, kebangkitan, sinyal agresi, dan pengaruh kelompok. Salah satu faktor yang menjadi penyebab mengapa intensitas pengaksesan Channel Youtube *Gaming BrandonKent Everything* berdampak pada perilaku agresif terhadap subscriber adalah karena dalam kontennya Brandonkent sering melakukan tindakan kekerasan verbal seperti membentak, berkata kasar, memaki. Hal inilah yang menjadi tontonan para subscriber dan cenderung ditiru oleh para penonton, apalagi dalam penelitian ini didominasi oleh pelajar usia 12-16 tahun dimana pada usia ini anak-anak akan mengaktualisasikan dirinya untuk diakui oleh teman sebayanya.

**1.5.2.4** “Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah” oleh Ganjar Safari pada tahun 2020. Studi ini untuk mengetahui hubungan antara bermain game online dan perilaku agresif terhadap siswa kelas IV dan V. Rancangan penelitian menggunakan rancangan penelitian cross sectional dengan pendekatan deskriptif korelasi. Total sampling dengan jumlah responden sebanyak 36 anak berusia 10-11 tahun mengambil sampel. Instrumen penelitian menggunakan lembar angket dengan uji statistik Spearman Rank. Hasil penelitian sebanyak 36 responden, dimana perilaku agresi fisik termasuk dalam kategori agresi fisik rendah dan perilaku agresi verbal termasuk dalam kategori agresi verbal rendah. Hasil bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara

bermain game online dengan perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal.

“Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Pada Anak” (Anniez Rachmawati, 2021) Penelitian ini untuk meneliti peran pola asuh orang tua terhadap perilaku agresif anak. Perilaku anak dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain pola asuh dan kelompok teman sebaya. Salah satu pola perilaku pada anak yang sering dijumpai dalam pergaulannya dengan teman sebaya adalah perilaku agresif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran pola asuh terhadap perilaku agresif pada anak. Penelitian menggunakan metode wawancara mendalam. Sebelum melakukan wawancara dengan partisipan, peneliti melakukan screening untuk menentukan partisipan dengan memberikan dua kuesioner yaitu: *The Parenting Styles and Dimensions Questionnaire (PSDQ)* untuk mengetahui jenis pola asuh dan *The Aggression Scale: A-Self Report Measure of Aggressive Behavior* for Remaja Muda untuk mengetahui tingkat agresivitas pada anak. Setelah dilakukan screening, peneliti memilih 3 orang tua dengan perwakilan dari masing-masing jenis pola asuh untuk dijadikan partisipan dalam penelitian. Berdasarkan hasil analisis, pola asuh yang berpotensi memicu perilaku agresif pada anak adalah pola asuh otoriter dan pola asuh permisif.

Berdasarkan jbaran dari penelitian sebelumnya, media dan pengawasan orang tua memiliki pengaruh yang cukup tinggi terhadap bagaimana anak-anak berperilaku. Penelitian ini dilakukan untuk meneliti pengaruh konten *gaming* YouTube dari konten kreator Windah Basudara terhadap perilaku agresif pada anak.

### **1.5.3 Intensitas Menonton YouTube**

Intensitas adalah suatu kekuatan dari tingkah laku yang mendukung suatu sikap yang dapat diukur secara kuantitatif (Chaplin, 2011 : 254).

Menurut Ajzen dalam (Frisnawati, 2012 : 51) intensitas dapat diartikan sebagai suatu usaha seseorang dalam melakukan suatu tindakan.

Brando Franco Windah atau secara professional lebih dikenal dengan sebutan Windah Basudara adalah seorang konten kreator yang dikenal melakukan siaran langsung dirinya bermain video game di platform Youtube. Konten *gaming* Windah Basudara sangat dikenal hingga konten-konten yang ia unggah tidak jarang menjadi viral di media sosial.

Intensitas menonton YouTube adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara intens memperhatikan konten yang ditayangkan dan bukan hanya sekadar melihat sebuah cuplikan saja. Dalam menentukan intensitas seorang individu dalam mengakses media dapat ditentukan dengan frekuensi dan durasi seseorang tersebut menggunakan media (Sari, 1993 : 29)

#### **1.5.4 Pengawasan Orang Tua**

Pengawasan orang tua merupakan suatu strategi yang dilakukan oleh orang tua dengan tujuan untuk mengawasi, mengendalikan serta menginterpretasikan konten yang diakses oleh anak mereka dalam media.

Dalam melakukan pengawasan, terdapat empat tipe mediasi yang dapat dilakukan, yaitu : (1) *Active co-use*; dimana orang tua secara aktif mengawasi dengan cara menggunakan internet dengan waktu yang bersamaan dengan anaknya (2) *Interaction Restriction*; mediasi yang dilakukan orang tua untuk membatasi inaktivitas yang dilakukan anak mereka di internet. Orang tua melakukan mediasi kepada anaknya dengan memberikan edukasi mengenai dampak positif ataupun negatif saat berinteraksi menggunakan media. (3) *Technical Restriction*; adalah strategi yang dilakukan orang tua dengan cara membatasi akses penggunaan internet secara teknis, serta membatasi apa saja yang dapat dan tidak dapat diakses oleh anak mereka dengan memasang beberapa aplikasi secara internal dalam perangkat yang digunakan anak-anak mereka. (4) *Monitoring*; strategi dimana orang tua melakukan monitoring

atau memeriksa kembali kegiatan yang dilakukan anak mereka saat menggunakan internet. (Livingstone dan Helsper, 2008 : 4).

#### **1.5.5 Perilaku Agresif Verbal**

Perilaku agresif dapat diartikan sebagai perilaku yang berupa penyiksaan yang dilakukan secara sengaja untuk mencelakai orang lain. Perilaku agresif adalah perilaku yang bersifat negatif dimana seseorang memiliki suatu dorongan untuk menyakiti orang lain baik secara verbal atau secara non verbal (Baron dan Bryne : 170)

Perilaku agresif verbal merupakan perilaku yang menunjukkan penggunaan kata-kata secara lisan yang bertujuan untuk menyelakai, menyakiti dan menintimidasi orang lain secara disengaja. Perilaku agresif verbal merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresif. Perilaku agresif verbal seperti mencaci maki, penggunaan kata kasar, menghina orang lain, melakukan tindakan *bullying*, dan sebagainya (Rosner, Winter dan Kramer, 2016).

#### **1.5.6 Hubungan Intensitas Menonton Konten YouTube *Gaming* Windah Basudara terhadap Perilaku Agresif Verbal**

Menurut Bandura (dalam Yasaroglu, 2020) segala hal yang disajikan secara simbolik melalui media secara audio visual merupakan sumber pembelajaran sosial yang paling berpengaruh bagi manusia. Bandura juga mengatakan simbolik tersebut menunjukkan besarnya efek dari komunikasi massa. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa media memiliki kontribusi pada budaya agresif. Secara psikologis, agresi adalah istilah yang dapat dikaitkan pada serangkaian perilaku yang memungkinkan terjadinya kerugian secara psikologis atau fisik terhadap orang lain, diri sendiri, maupun suatu objek di lingkungan. Perilaku tersebut berpusat pada menyakiti pihak lain baik secara mental atau secara fisik (Ozochukwu, 2021).

Untuk memahami hubungan intensitas menonton YouTube *gaming* terhadap perilaku agresif pada anak dan remaja dapat menggunakan teori *General Aggression Model* (GAM) oleh Allen, Anderson & Bushman (2002). *General Aggression Model* (GAM) adalah kerangka kerja yang integratif serta komprehensif, untuk memahami agresi. Ini mempertimbangkan peran faktor sosial, kognitif, kepribadian, perkembangan, dan biologis pada agresi. Proses terdekst GAM merinci bagaimana faktor orang dan situasi memengaruhi kognisi, perasaan, dan gairah, yang pada gilirannya memengaruhi proses penilaian dan keputusan, yang pada gilirannya memengaruhi hasil perilaku agresif atau non-agresif. Setiap siklus proses terdekst berfungsi sebagai percobaan pembelajaran yang mempengaruhi pengembangan dan aksesibilitas struktur pengetahuan yang agresif. Proses distal GAM merinci bagaimana faktor lingkungan biologis dan genetik dapat memengaruhi kepribadian melalui perubahan dalam struktur pengetahuan. GAM telah diterapkan untuk memahami agresi dalam banyak konteks termasuk efek kekerasan yang terdapat di media (Allen, Anderson & Bushman, 2017).

Secara psikologis, agresi adalah istilah yang dapat dikaitkan pada serangkaian perilaku yang memungkinkan terjadinya kerugian secara psikologis atau fisik terhadap orang lain, diri sendiri, maupun suatu objek di lingkungan. (Ozochukwu, 2021). Seperti yang telah dijelaskan dari teori GAM tersebut, konten agresif atau yang memiliki konten kekerasan yang muncul dari video yang ditonton di YouTube dapat menstimulus penontonya untuk mengeluarkan kata-kata yang agresif secara verbal.

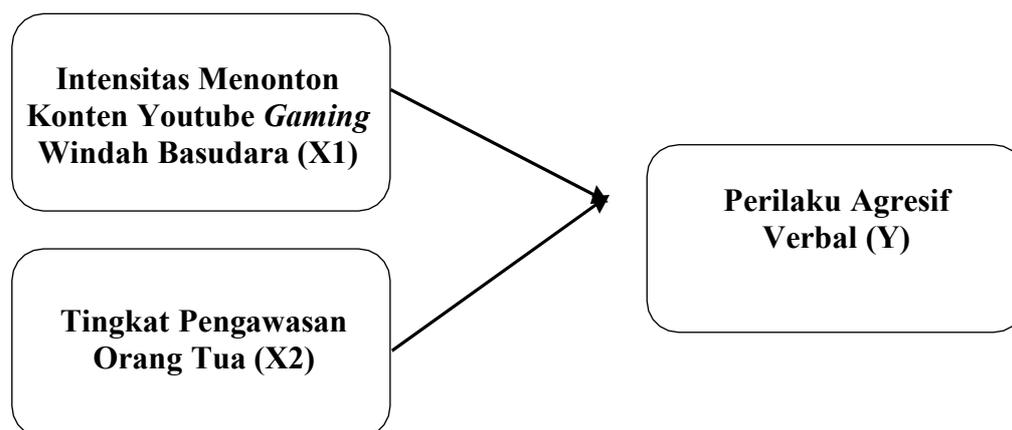
### 1.5.7 Pengaruh Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Verbal

Menurut Halstead dan Taylor (dalam Yasaroglu, 2020) Orang tua memiliki peran sebagai panutan dari kehidupan dan perkataan secara verbal oleh anak-anak mereka, maka anak-anak mulai mempelajari nilai-nilai sejak dini dalam kehidupan, awalnya dari keluarga mereka. Menurut Lickona (dalam Yasaroglu, 2020) orang tua dianggap sebagai guru moral pertama anak-anak dan orang tua juga memiliki pengaruh yang paling bertahan lama. Bandura juga menemukan bahwa respon anak-anak secara agresif terhadap panutan yang juga bersifat agresif. Pengawasan orang tua merupakan suatu strategi yang dilakukan oleh orang tua dengan tujuan untuk mengawasi, mengendalikan serta menginterpretasikan konten yang diakses oleh anak mereka dalam media.

Teori *parental mediation* oleh Lynn S. Clark (2011) mengkaji tentang bagaimana interaksi orang tua dengan penggunaan media anaknya dapat bermanfaat sebagai sarana untuk meminimalisir pengaruh negatif media terhadap kesehatan anak-anak secara emosional, fisik dan juga psikologis (Mendoza, 2013). Pemberian gadget atau perangkat elektronik merupakan salah satu bentuk sarana media yang tersedia di lingkungan mereka, yang bermanfaat sebagai sarana hiburan, baik untuk intermisi dan lainnya. Meskipun demikian, berbagai kegiatan dilakukan dan dikembangkan oleh orang tua dengan tujuan untuk memandu pemakaian media oleh anak-anak yang juga dapat disebut sebagai *parental mediation*. Terdapat beberapa kajian mengenai parental mediation yang menerangkan bahwa kebiasaan atau rutinitas tersebut dapat terbagi menjadi beberapa hal yaitu penggunaan aktif bersama, pembatasan interaksi, pembatasan secara teknis, serta pemantauan orang tua.

Perkembangan media baru atau *new media*, memiliki membawa pengaruh yang negatif dan juga pengaruh positif. Dengan menggunakan media secara tidak bijak dapat menghasilkan efek negatif terhadap anak-

anak dan remaja yang dapat menghambat pertumbuhan mereka secara mental. Peran *parental mediation* merupakan salah satu hal yang harus dilakukan dalam pengawasan penggunaan media pada anak. Anak-anak dan remaja belum mampu menggunakan elektronik secara bijak, dan masih kurang keterampilan secara kognitif dan emosional. Dengan itu, anak-anak dan remaja lebih rentan terhadap risiko terpengaruh oleh media termasuk perilaku yang dapat digolongkan sebagai perilaku agresif. *Parental mediation* merupakan salah satu faktor pembantu untuk memperkecil dampak negatif dalam penggunaan media pada remaja dan juga anak. Dalam melakukan pengawasan, terdapat empat tipe mediasi yang dapat dilakukan, yaitu : (1) *Active co-use*; dimana orang tua secara aktif mengawasi dengan cara menggunakan internet dengan waktu yang bersamaan dengan anaknya (2) *Interaction Restriction*; mediasi yang dilakukan orang tua untuk membatasi inaktivitas yang dilakukan anak mereka di internet. Orang tua melakukan mediasi kepada anaknya dengan memberikan edukasi mengenai dampak positif ataupun negatif saat berinteraksi menggunakan media. (3) *Technical Restriction*; adalah strategi yang dilakukan orang tua dengan cara membatasi akses penggunaan internet secara teknis, serta membatasi apa saja yang tidak dapat dan dapat di akses oleh anak mereka dengan memasang beberapa aplikasi secara internal dalam perangkat yang digunakan anak-anak mereka. (4) *Monitoring*; strategi dimana orang tua melakukan monitoring atau memeriksa kembali kegiatan yang dilakukan anak mereka saat menggunakan internet. (Livingstone dan Helsper, 2008 : 4).



## 1.6 Hipotesis

H1 : Adanya hubungan positif antara Intensitas Menonton Konten Youtube *Gaming* Windah Basudara (X1) terhadap Perilaku Agresif Verbal (Y).

H2 : Adanya hubungan negatif Tingkat Pengawasan Orang Tua (X2) terhadap Perilaku Agresif Verbal (Y).

## 1.7 Definisi Konseptual

### 1.7.1 Intensitas Menonton

Intensitas menonton konten Youtube *Gaming* Windah Basudara juga adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam mendalami konten YouTube yang diunggah oleh konten creator Windah Basudara. Hal ini juga melibatkan durasi dan frekuensi menonton konten Youtube yang dilakukan seorang individu.

### 1.7.2 Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua merupakan suatu strategi yang dilakukan oleh orang tua dengan tujuan untuk mengawasi, mengendalikan serta menginterpretasikan konten yang diakses oleh anak mereka dalam media.

### 1.7.3 Perilaku Agresif Verbal

Perilaku agresif verbal merupakan perilaku yang menunjukkan penggunaan kata-kata secara lisan yang bertujuan untuk menyelaikai, menyakiti dan menintimidasi orang lain secara disengaja. Perilaku agresif verbal merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresif. Perilaku agresif

verbal seperti mencaci maki, penggunaan kata kasar, menghina orang lain, melakukan tindakan *bullying*, dan sebagainya.

## **1.8 Definisi Operasional**

### **1.8.1 Intensitas Menonton Konten Youtube *Gaming* Windah Basudara**

Intensitas menonton channel YouTube *Gaming* Windah Basudara adalah aktivitas yang dilakukan dengan melibatkan pengulangan persatuan waktu serta durasi waktu yang dilakukan anak dalam menonton channel Windah Basudara yang ditonton secara berulang. Indikator yang dapat digunakan adalah :

1. Frekuensi menonton channel Youtube Windah Basudara dalam waktu seminggu
2. Lama menonton channel Youtube Windah Basudara dalam waktu seminggu
3. Atensi menonton channel Youtube Windah Basudara dalam waktu seminggu

### **1.8.2 Tingkat Pengawasan Orang Tua**

Pengawasan orang tua adalah merupakan beberapa strategi yang dilakukan orang tua untuk kontrol, mengawasi serta menginterpretasikan konten yang diakses di media untuk anak-anak. Indikator yang dapat digunakan yaitu :

1. ***Interaction Restriction*** – Menyangkuti pelaksanaan mengontrol terkait dengan jumlah waktu yang digunakan remaja dan anak-anak dalam mengakses media serta konten-konten dalam media yang dibolehkan orang tua mereka. Mediasi aktif dapat bersifat normatif atau instruktif termasuk pemberian masukan dan kritik terkait dengan penjelasan tentang konten secara kompleks. Dalam *interaction restriction* orang tua dapat melakukan mediasi kepada anaknya terkait dengan dampak negatif atau dampak positif saat menggunakan internet dan mengakses YouTube :
  - a. Batasan waktu yang diberi oleh orang tua

- b. Edukasi dari orang tua pada dampak negative dan dampak positif pada konten *gaming* Windah basudara
- c. *Monitoring* atau mengingatkan anak mereka terkait dengan dampak negatif penggunaan internet dan media .

### **1.8.3 Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja**

Perilaku agresif secara verbal merupakan perbuatan yang merujuk ke perilaku yang menyakiti atau melukai orang lain secara disengaja tanpa adanya tujuan tertentu yang di lakukan secara verbal (lisan). Terdapat beberapa indikator berdasarkan yaitu :

1. Menghina orang lain
2. Memarahi dan memaki-maki orang lain
3. Penggunaan kata kasar
4. Menaikkan nada saat berbicara
5. Berbicara dengan sarkasme
6. Melakukan tindakan *bullying*

## **1.9 Metoda Penelitian**

### **1.9.1 Tipe Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksplanatoris. Penelitian eksplanatoris adalah penelitian yang memberi arti pengaruh antara variable independen yaitu Pengaruh Intensitas Menonton Konten Youtube *Gaming* Windah Basudara (X1) dan Tingkat Pengawasan Orang Tua (X2) terhadap variabel tidak bebas (dependen) yaitu Perilaku Agresif Verbal Remaja (Y) melalui pengujian terhadap hipotesis.

### **1.9.2 Populasi dan Sampel**

#### **1.9.2.1 Populasi**

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan (Sugiyono, 2007:90). Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah remaja berusia 12-19 tahun

(berdomisili di kota Semarang, dan mensubscribe channel Youtube Windah Basudara.

### **1.9.2.2 Sampel**

Penelitian ini menggunakan teknik *sampling non random / non probability sampling*. *Non-probability sampling* artinya setiap anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama sebagai sampel (Suryani & Hendryadi, 2015 : 201). Untuk Teknik yang digunakan adalah *purposive sampling* dikarenakan tidak diketahuinya jumlah populasi berusia 12-19 tahun di Kota Semarang. Sampel yang diambil untuk penelitian ini sebanyak 79 responden, dikarenakan jumlah populasi yang tidak diketahui. Hal ini didasarkan pedoman oleh Roscoe terkait dengan penentuan pengukuran sampel dimana ukuran sampel yang layak sebanyak 30 sampai 500 responden (Suryani & Hendryadi, 2015 : 193).

## **1.9.3 Alat dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1.9.3.1 Alat Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner tersebut merupakan rangkaian beberapa daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dijawab oleh responden untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

### **1.9.3.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu membagikan kuesioner atau angket yang telah disusun peneliti, dan membagikannya secara online melalui google form kepada responden untuk diisi. Setelah diisi, kuesioner kemudian akan diserahkan kembali ke peneliti untuk di observasi.

## **1.9.4 Jenis Data**

Jenis data yang digunakan adalah data primer. Data ini dapat diperoleh sebagai data pertama saat terjun lapangan. Sumber dari data tersebut

didapatkan melalui responden secara langsung atau subjek riset dari hasil pengisian angket atau kuesioner.

### **1.9.5 Teknik Pengolahan Data**

#### **1. Editing**

Editing merupakan tahap memeriksa data yang didapatkan di lapangan berupa angket yang telah diisi oleh responden yang bertujuan untuk meminimalisir kesalahan di dalam angket. Editing meliputi kelengkapan jawaban, kecocokan, kejelasan arti, dan hubungan jawaban.

#### **2. Koding**

Koding adalah tahapan yang bertujuan untuk mengelompokkan jawaban dari responden ke dalam beberapa kategori dengan memberi tanda berupa angka atau kode tertentu.

#### **3. Tabulasi**

Tabulasi diartikan sebagai proses penyusunan dan penyajian data yang sudah diberi tanda dalam bentuk tabel. Proses pengolahan data dengan tahap pengelompokan kode yang sesuai dengan analisis kebutuhan peneliti. Data yang telah dikelompokkan dan diklasifikasi disusun kembali. Setelah itu, data tersebut diberikan kode dan diinput ke dalam suatu tabel sesuai karakteristik data sehingga mempermudah peneliti untuk mendapatkan jawaban secara teratur. Lalu peneliti akan menghitung juga menjumlahkan jumlah data yang diperoleh pada kategori tertentu.

### **1.9.6 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji analisis koefisien korelasi *Pearson* untuk menguji hubungan atau hipotesis yang berkaitan dengan data yang berbentuk interval (Denis,

2018). Metode analisis tersebut didasarkan pada hasil penelitian untuk mengetahui Hubungan Intensitas Menonton Konten Youtube *Gaming* Windah Basudara (X1) dan Tingkat Pengawasan OrangTua (X2) terhadap variabel tidak bebas (dependen) yaitu Perilaku Agresif Verbal (Y).