

BAB II

Profil Channel YouTube Windah Basudara, Kasus Perilaku Agresif Verbal dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Remaja

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.

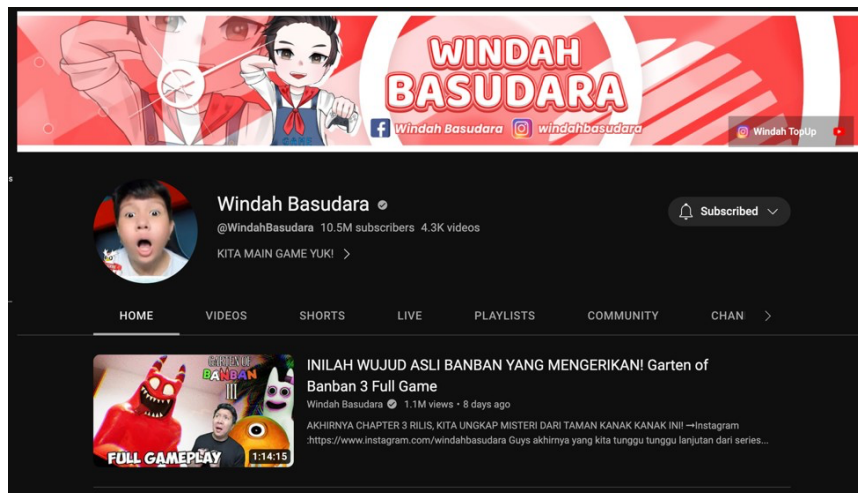
Windah Basudara sebagai salah satu konten kreator yang cukup influensial sering melakukan penggalangan dana melalui sumbangan yang diterimanya saat melakukan *livestreaming*. Salah satunya adalah yang dilakukannya tanggal 14 Mei 2023 lalu, dimana ia melakukan *livestreaming* selama 5 jam tanpa henti hingga terkumpul uang senilai 1 milyar rupiah yang kemudian akan didonasikan.

Hingga beberapa subscriber Windah Basudara membuat konten kompilasi Windah Basudara berbicara ‘toxic’ atau mengatakan kata-kata yang dianggap sebagai agresi verbal. Sebelum memulai live streaming, Windah Basudara memberi peringatan pada penontonnya 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 anak dibawah umur yang masih berusia 9, 10 hingga 12 tahun.

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 Shimme tersebut bahkan telah memiliki empat ratus dua ribu *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 "AKHIRNYA AKU MELANJUTKAN PAMALI KUNTILANAK! Pamali : The White Lady GAMEPLAY #1" Windah mengatakan kata kasar seperti "ANJING" pada waktu ke 1:07:47 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".



Sumber : Channel Youtube Windah Basudara

2.1 Kasus Agresi Verbal di Indonesia

Perilaku agresif verbal merupakan perilaku negatif yang menunjukkan tindakan penyiksaan yang dilakukan dengan disengaja dengan tujuan untuk menyakiti atau mencelakai orang lain secara lisan atau verbal. 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.

Salah satu bentuk tindakan agresi yang sering dijumpai adalah tindakan *bullying* atau perundungan. Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia (KemenPPPA RI) *bullying* atau dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai penindasan/perundungan adalah segala bentuk

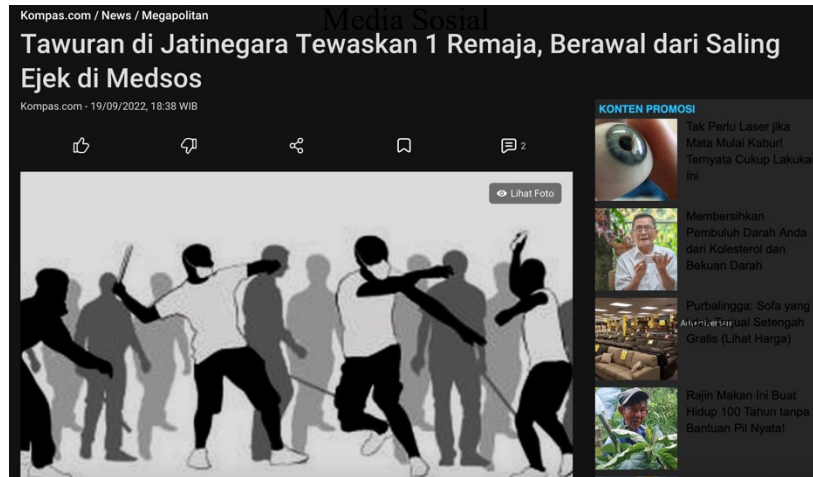
kekerasan yang dilakukan dengan disengaja oleh seorang individu atau sekelompok orang terhadap pihak lain, dengan tujuan untuk mencelakai secara berkelanjutan.

Kasus *bullying* di dalam ranah pendidikan Indonesia dapat dikatakan cukup memprihatinkan. Berdasarkan penelitian dari Konsorsium Nasional Pengembangan Sekolah Karakter tahun 2014 menyatakan, hampir semua sekolah di Indonesia melaporkan adanya kasus *bullying*, yang diantaranya terjadi *bullying* secara verbal untuk menjatuhkan pihak lain secara psikologis atau mental. Kasus-kasus perilaku senioritas dimana senior menganiaya asik kelas mereka terus bermunculan. Statistik kasus pengaduan anak di sektor pendidikan dari Januari 2011 hingga Agustus 2014 tergambar sbb: Tahun 2011 terdapat 61, tahun 2012 terdapat 130 kasus, tahun 2013 terdapat 91 kasus, tahun 2014 terdapat 87 kasus.

Kasus tindakan *bullying* sering terjadi di Indonesia dan tidakjarang dipicu oleh media dan media sosial. Salah satu contohnya merupakan kasus kekerasan yang diawal dari media sosial terjadi saat bulan September lalu di daerah Jakarta Timur. “*Kepolisian Sektor (Kapolsek) Jatinegara Kompol Entong Raharja menyebutkan kedua geng yang mengatasnamakan Bembem dan Kamboja awalnya saling ejek di WhatsApp. "Komunikasi melalui chat WA, tidak menggunakan media lain, hanya chat WA. Sehingga satu sama lain sepakat*

menentukan lokasi," ujar Entong di Mapolsek Jatinegara, Jakarta Timur, Senin (19/9/2022)".

Gambar 2.1 Artikel Kekesaran Antar Remaja yang Diawali dari



Sumber : Kompas.com

Dampak dari erilaku agresif verbal bukanlah hal yang dapat dianggap sepele. *Bullying* merupakan salah satu tindakan agresi verbal yang sering disorot dan dikenal menyebabkan dampak yang merugikan. 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.

Gambar 2.2 Artikel Dampak Perilaku Agresi Verbal

Siswa SD Banyuwangi Bunuh Diri, Diduga Sering Diolok karena Anak Yatim
CNN Indonesia
Kamis, 02 Mar 2023 15:14 WIB
Bagikan :



Sumber : cnn.com

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.

2.2 Pengawasan Orang Tua terhadap Akses Media Anak dan Remaja

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.

Menurut psikolog klinis anak dan remaja Vera Itabiliana Hadiwidjodjo sangatlah krusial bagi orang tua untuk terus meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan mereka tentang

literasi digital sebagai salah satu sarana pembantu dalam pengawasan anak dan remaja saat menggunakan media sosial. Saat ini di Indonesia, anak-anak dan remaja dapat dijuluki sebagai digital native yang hadir saat teknologi telah berkembang secara pesat. Anak-anak dan remaja tentu menginginkan kemandirian dalam menjelajah internet tidak terkecuali media sosial. Dalam upaya mencapai *openness* atau keterbukaan oleh anak mereka, maka orang tua harus lebih melek dalam perihal literasi digital dengan tujuan memudahkan dalam memahami dunia maya saat mengawasi anak mereka saat mengakses dunia maya.

Vera juga menyatakan tujuan primer dalam pemantauan media sosial oleh orang tua adalah sehingga anak-anak mereka kemudian dapat mempunyai *self control* atau pengawasan diri untuk melakukan pengawasan terhadap diri mereka sendiri. Oleh itu, orang tua pun kemudian dapat secara perlahan mempercayai anak mereka dalam penggunaan media sosial seutuhnya. (Puspita, 2022)

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).

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.

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.