

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi sekarang juga ikut berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah berkembangnya teknologi komunikasi. Dibandingkan dengan awal masuknya Internet di Indonesia pada tahun 1990, kini Internet telah berkembang pesat. Internet yang awalnya hanya dapat diakses oleh segelintir orang saja, sekarang hampir semua orang, baik tua maupun muda, semuanya dapat mengakses Internet dalam kehidupannya sehari-hari. Salah satu contoh perkembangan internet adalah munculnya fitur baru di Internet yaitu media sosial.

Menurut Dr. Rulli Nasrullah, M.Si. (2015:11) menjelaskan bahwa media sosial adalah sebuah medium di Internet yang memungkinkan penggunanya untuk merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial ini banyak jenisnya, salah satunya adalah *YouTube*.

YouTube merupakan situs berbagi video asal Amerika Serikat yang didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada 2005. Dalam *YouTube* kita bisa mengunggah, menonton dan juga berbagi video dengan cakupan menjangkau seluruh dunia. Berdasarkan data yang diperoleh dari jurnal yang ditulis oleh Hendra Junawan, dan Nurdin Laugu (2020:42) *YouTube* menjadi media sosial paling favorit dan diminati di Indonesia. Pengguna *YouTube* di

Indonesia mencapai sekitar 88%, disusul dengan *Whatsapp* sebesar 84%, kemudian *Instagram* sebesar 79%, dan *Facebook* sebesar 79%.

Konten video di *YouTube* banyak macamnya, mulai dari edukasi, kuliner, *vlog*, *review*, musik, *gaming*, dan masih banyak lagi. Konten-konten tersebut masih terus berkembang dan semakin banyak variannya seiring berjalannya waktu. Tentu semua itu memiliki sisi positif dan juga sisi negatifnya tersendiri. Salah satu konten yang kini banyak diminati oleh pengguna *YouTube* adalah konten video *gaming*. Secara singkat konten video *gaming* adalah konten dimana kita menyaksikan seseorang bermain game atau memberikan komentar terhadap sebuah game, sembari berinteraksi dengan kita sebagai audiensnya secara tidak langsung. Konten video di *YouTube* juga sudah dikategorikan sesuai usia, baik untuk anak-anak, remaja, maupun dewasa. Namun terkadang masih ada saja pengguna *YouTube* yang menonton video yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Windah Basudara adalah salah satu kanal *YouTube gaming* yang sedang naik daun dan diminati oleh banyak pengguna *YouTube* belakangan ini. Sesuai dengan namanya, kanal *YouTube* Windah Basudara dimiliki oleh Brando Franco Windah yang biasa dipanggil Brando atau Windah dan lahir pada 14 Maret 1992 di Manado, Sulawesi Utara. Terhitung pada maret 2022, kanal *YouTube* Windah Basudara sudah memiliki 9,87 juta *Subscribers* dan total jumlah tayangan pada videonya sebesar 2.478.553.231 kali ditonton. Windah menggunakan istilah “Bocil Kematian” untuk menyebut para penontonnya, karena kebanyakan penontonnya yang masih berusia remaja dan bahkan anak-anak. Windah dikenal sebagai pribadi yang lucu, riang dan juga memiliki pribadi yang baik dan

dermawan karena tidak jarang juga dia melakukan *Streaming* untuk menggalang dana bagi korban bencana alam atau untuk mereka yang membutuhkan. Namun, tidak jarang saat bermain game atau *Streaming* pada kanal *YouTube*nya, Windah terkadang menggunakan kata-kata kasar atau kotor yang tidak pantas untuk audiensnya, mengingat rata-rata audiensnya adalah para remaja dan anak-anak. Orang yang sering berkata kasar, kotor atau tidak pantas ini adalah salah satu bentuk dari berperilaku *Toxic* atau dalam Bahasa Inggrisnya “*Toxic Behaviour*”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Aprilia, Aat Sriati, dan Sri Hendrawati di SMAs Plus (2020:50) didapatkan hasil bahwa sebagian besar dari responden mengalami kecanduan media sosial tingkat rendah, dan hampir setengah dari responden mengalami kecanduan media sosial tingkat tinggi. Itu berarti remaja khususnya pelajar lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain media sosial khususnya *YouTube*. Akan menjadi relevan apabila penulis bertanya tentang persepsi mereka terkait media sosial, mengingat mereka menghabiskan waktu lebih lama di media sosial. Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Persepsi Pelajar Tentang *Toxic Behaviour* Berkata Kasar dalam Konten *YouTube* Windah Basudara Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Plumbon”. Penulis memilih pelajar atau remaja sebagai informan penulis untuk penelitian ini juga dikarenakan rata-rata penonton atau audiens kanal *YouTube* Windah Basudara adalah remaja dan anak-anak. Adapun alasan penulis mengambil judul tersebut adalah karena penulis ingin mengetahui persepsi pelajar atau remaja khususnya yang mengetahui dan merupakan penonton kanal *YouTube* Windah Basudara, mengenai *Toxic Behaviour* Berkata

Kasar pada konten *YouTube* Windah Basudara. Adapun persepsi tersebut akan dibagi kedalam 3 komponen utama sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Alex Sobur (Sobur, 2003:447) yaitu seleksi, interpretasi dan juga reaksi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Seleksi pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Plumbon tentang *Toxic Behaviour* berkata kasar dalam konten *YouTube* Windah Basudara?
2. Bagaimana Interpretasi pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Plumbon tentang *Toxic Behaviour* berkata kasar dalam konten *YouTube* Windah Basudara?
3. Bagaimana Reaksi pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Plumbon tentang *Toxic Behaviour* berkata kasar dalam konten *YouTube* Windah Basudara?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah penulis rumuskan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Ingin mengetahui dan memahami Seleksi pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Plumbon tentang *Toxic Behaviour* berkata kasar dalam konten *YouTube* Windah Basudara.

2. Ingin mengetahui dan memahami Interpretasi pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Plumbon tentang *Toxic Behaviour* berkata kasar dalam konten *YouTube* Windah Basudara.
3. Ingin mengetahui dan memahami Reaksi pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Plumbon tentang *Toxic Behaviour* berkata kasar dalam konten *YouTube* Windah Basudara.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Harapan penulis agar penelitian ini dapat menambah dan melengkapi kajian Ilmu Komunikasi terutama untuk penelitian yang menyangkut dengan persepsi dan juga media sosial, sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan teori, acuan, dan juga referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

Harapan penulis agar penelitian ini bisa dijadikan sebagai pertimbangan dan masukan untuk pembaca dalam bermedia sosial. Penulis juga berharap agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai Pustaka atau bahan referensi untuk Universitas Swadaya Gunung Jati. Selain itu, dikarenakan penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Plumbon, penulis harap agar terjalinnya hubungan baik antara Universitas Swadaya Gunung Jati dan juga SMAN 1 Plumbon.

