

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Media sosial sekarang ini semakin dekat dengan manusia dalam segala umur, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Dari banyaknya media sosial yang digunakan oleh banyak orang, *Youtube* adalah salah satunya. *Youtube* adalah media sosial dengan konten video yang bisa dinikmati secara gratis di mana saja dan kapan saja. Dengan banyaknya media yang dapat digunakan, seperti *smartphone* dan laptop (*notebook*) semakin memudahkan untuk mengakses *Youtube*.

Konten yang sedang *digandrungi* saat ini adalah konten *video blog*, atau lebih akrab terdengar dengan sebutan *vlog*. *Vlog* berisikan sama seperti blog namun ditampilkan dalam audio visual atau dengan video. Kontennya beragam, seperti aktivitas keseharian (*daily*), tutorial, gaya hidup, *fashion*, kuliner, parodi, dan permainan. Orang yang menampilkan *vlog* disebut *vlogger* dan kegiatan yang dilakukan di dalamnya merupakan *vlogging*. Perangkat untuk produksi *vlog* cukup sederhana, yaitu dengan kamera atau *handycam* ditambah dengan isi cerita yang bagus, sudah dapat menarik perhatian masyarakat.

Sebagian besar aktivitas produksi *vlog* dipraktikkan melalui empat tahap, yaitu:

1. Merekam video, merekam dengan perangkat yang dimiliki.

2. Mengedit video (jika diperlukan), untuk merampingkan ukuran file, mengubah format video, atau membuang bagian-bagian tertentu yang tidak diperlukan.
3. Mengunggah video, ke dalam situs-situs penyedia, seperti *Youtube.com*.
4. Memanggil (meng-embed) video ke dalam halaman web yang dimiliki. Memanggil artinya adalah menuliskan sepenggal kode HTML ke halaman web untuk memanggil video Anda, sehingga halaman web tersebut menampilkan *media player* yang akan menampilkan video Anda.<sup>1</sup>

*Vlog booming* pada tahun 2005 dan mulai muncul di Indonesia pada tahun 2014. Populernya *vlog* memunculkan berbagai *vlogger* kreatif di Indonesia dengan konten yang berbeda dan kreatif, seperti Raditya Dika, Edho Zell, Bayu Skak, dan ChandraLiow.

Peningkatan *video streaming* terutama terjadi di kalangan anak muda.<sup>2</sup> Bandura menyatakan bahwa faktor perilaku, lingkungan, dan pribadi atau kognitif, seperti keyakinan, perencanaan, dan berpikir, dapat berinteraksi secara timbal balik.<sup>3</sup> Remaja akan mengikuti yang terjadi pada lingkungannya. Remaja, khususnya di Indonesia, sangat dekat dengan media sosial dan akan suka mengakses *video streaming* di *tablet* dan *smartphone*. Maka dari itu, bisa dilihat jaman sekarang ini remaja

---

<sup>1</sup> Raf Knowledge. 2010. *Video Blogging untuk Pemula*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. hal 2

<sup>2</sup> Internet. 5 Februari 2017. <http://www.harianjogja.com/baca/2016/06/17/hasil-penelitian-remaja-indonesia-gemar-nonton-youtube-729795>

<sup>3</sup> Santrock, John. *Remaja*. Jakarta : Erlangga. hal.57.

akan lebih memilih untuk berduaan saja dengan *handphone* masing-masing.

Memiliki emosi yang tidak stabil akan membuat remaja sulit untuk menemukan identitasnya. Berkumpul bersama teman dan mengerjakan sesuatu yang lain akan membuat remaja tersebut mengetahui apa yang diinginkannya. Seperti yang diungkapkan oleh Goleman, bahwa gejolak emosi remaja dan masalah remaja lain pada umumnya disebabkan antara lain oleh adanya konflik peran sosial. Di satu pihak ia sudah ingin mandiri seperti orang dewasa, di lain pihak ia masih harus terus mengikuti kemauan orang tua.<sup>4</sup>

Selain itu, remaja juga mempunyai keinginan untuk meniru (imitasi), baik dari orang yang lebih dewasa maupun idolanya. Perilaku imitasi tersebut dilakukan dengan kurun waktu yang relatif panjang, sehingga remaja akan lebih puas akan dirinya yang seperti idolanya. Seperti yang diungkapkan oleh Miller dan Dollard dalam Sarwono<sup>5</sup>, hal tersebut merupakan "Tingkah Laku Salinan", dimana si peniru memperhatikan juga tingkah laku model di masa lalu maupun yang akan dilakukan di masa mendatang. Perkiraan tentang tingkah laku model dalam kurun waktu yang relatif panjang ini akan dijadikan patokan oleh si peniru untuk memperbaiki tingkah lakunya sendiri di masa yang akan datang sehingga lebih sesuai dengan tingkah laku model.

Hasil penelitian yang dilakukan Lembaga PBB untuk anak-anak yang berjudul "Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan

---

<sup>4</sup> dalam Sarwono, Sarlito. W. 2013. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT. RAJAGRAFINDO PERSADA. hal.101

<sup>5</sup> dalam Sarwono, Sarlito W. 1983. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta : CV. Rajawali. hal. 26

Remaja di Indonesia”, menyebutkan bahwa masih ada kesenjangan digital yang kuat antara anak dan remaja yang tinggal di wilayah perkotaan (lebih sejahtera) di Indonesia dengan mereka yang tinggal di daerah pedesaan (dan kurang sejahtera). Di daerah perkotaan hanya 13 persen dari anak dan remaja yang tidak menggunakan internet, sementara di daerah pedesaan ada 87 persen anak dan remaja tidak memakai internet.<sup>6</sup> Akses internet yang mudah dilakukan anak di perkotaan membuka peluang untuk aktivitas peniruan melalui *vlog*.

Ketertarikan untuk menonton *vlog* ini memberikan gaung yang cukup kuat. Remaja di Kota Semarang juga tidak kalah dari masyarakat pada umumnya untuk merespon tontonan akan *vlog*, salah satunya berada di SMP Negeri 9 Kota Semarang. Lokasi yang berada di pusat kota membuat siswa yang berada di dalamnya mempunyai konsumsi akan pemakaian internet yang cukup tinggi.

Tidak hanya itu, kepemilikan akan *smartphone* dan ketersediaan untuk mengakses internet pun juga menjadi salah satu alasan. Kebebasan remaja menggunakan *smartphone* mereka membuat intensitas mengakses media sosial maupun *Youtube* bertambah. Akhirnya membuat remaja lebih dekat dengan media sosial mereka maupun *vlog*.

Pada penelitian ini, fokus peneliti adalah *vlog* yang berkontenkan keseharian (*daily vlog*), permainan (*game vlog*), dan *tutorial vlog*. Alasan diambilnya ketiga konten tersebut adalah karena ketiga konten tersebut

---

<sup>6</sup> Aditya Pandji. “Hasil Survey Pemakaian Internet Remaja Indonesia” dalam <http://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.In.donesia> , diakses pada Senin 6 Februari 2017, pukul 14.00 WIB



lebih banyak diunggah dan cenderung lebih mudah ditemui dalam *Youtube*. Dengan banyaknya video yang ditemukan akan menjadi tontonan yang sering dilihat oleh para remaja dan keinginan untuk mengikuti atau imitasi cenderung besar.

Berangkat dari latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk meneliti mengenai *video blog* dan perilaku imitasi remaja melalui *video blog*. Tujuannya untuk melihat bagaimana perilaku imitasi yang dilakukan remaja, dalam hal ini siswa SMP Negeri 9 Semarang, setelah melihat *video blog* tersebut. Dalam perspektif komunikasi dampak remaja, berupa perilaku imitasi, dilihat sebagai sebuah dampak dari terpaan media. Perilaku imitasi yang di kaji adalah dalam hal berbusana, gaya hidup, tata cara berkomunikasi dalam pergaulan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka di temukan rumusan masalah yang akan diteliti, yaitu

“Bagaimana proses terjadinya imitasi yang dialami oleh remaja (siswa) SMP Negeri 9 Semarang?”

## **1.3 Tujuan penelitian**

Dari latar belakang rumusan masalah yang didapat oleh penulis, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses terjadinya perilaku imitasi yang dialami oleh siswa tersebut.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diberikan adalah :

1. Manfaat Akademis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi kontribusi kajian media baru yaitu Youtube, dengan teori pembelajaran sosial sebagai teori dasar.

## 2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberi pemahaman kepada masyarakat mengenai *video blog (vlog)*. Bagaimana media massa internet, khususnya Youtube dapat memberikan dampak kepada remaja.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Peneliti akan menggarap penelitian ini menjadi lima bab, yaitu di bab satu menjelaskan latar belakang masalah penelitian secara rinci mengenai keingintahuan peneliti mengenai permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian. Selanjutnya terdapat rumusan masalah yang dimana rumusan tersebut merupakan inti dari penelitian yang sedang dilakukan. Kemudian terdapat tujuan penelitian untuk mengetahui apa yang telah dirumuskan dalam pertanyaan penelitian. Kegunaan penelitian yang menjadi dua sifat, yaitu kegunaan teoritis dan praktis. Metodologi penelitian disini untuk menjelaskan secara singkat rancangan penelitian. Lokasi dan tatakala penelitian untuk menjabarkan lokasi dan waktu untuk meneliti, serta jadual yang dirancang untuk menyelesaikan penelitian.

Bab dua merupakan tinjauan pustaka, dimana peneliti menjabarkan akan teori yang relevan terhadap penelitian, terdapat pula uraian tentang data primer, sekunder atau tersier yang didapatkan oleh peneliti. Bab ini akan menjadi pendukung yang menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penting bagi khalayak.

Bab tiga merupakan metode penelitian, dimana dalam bab ini menjelaskan lebih rinci dan runtut mengenai rancangan, prosedur, teknik penarikan sampel, teknik analisis, dan metode lainnya yang terdapat dalam penelitian. Selain itu terdapat juga penelitian terdahulu yang menjadi pijakan peneliti dalam mengerjakan penelitian.

Bab empat yaitu hasil penelitian dan pembahasan, merupakan bagian yang menyajikan hasil penelitian dalam bentuk data dan dalam bentuk tabel. Temuan yang diperoleh akan dikaitkan dengan tujuan penelitian dan membandingkan hasil yang didapat dengan yang sudah ditemukan oleh peneliti. Dalam bab ini diutarakan pula kelemahan dan keterbatasan penelitian.

Terakhir, bab lima yaitu simpulan dan saran, merupakan pernyataan singkat dan jelas terhadap pembahasan penelitian. Selanjutnya, saran disini merupakan anjuran praktis dari peneliti untuk objek yang diteliti.

#### 1.6 Tatakala Penelitian

No	Kegiatan	Bulan															
		Juli-17		Agustus-17				Sept-17				Okt-17		Nov-17			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1.	Pengumpulan Data	■	■	■	■	■	■										
2.	Analisis Data							■	■	■	■	■					
3.	Penulisan Laporan												■	■	■	■	
4.	Penulisan Laporan															■	■