

BAB IV

Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijabarkan secara deskriptif hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara dan kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk memperoleh informasi mengenai jenis *vlog* yang lebih banyak dilihat oleh siswa. Hasil penelitian dari kuisisioner yang diperoleh melalui 92 siswa disajikan dalam tabel 4.1 sampai dengan 4.5. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mengetahui secara lebih dalam mengenai proses imitasi yang berlangsung pada siswa di SMP Negeri 9 Semarang. Pada proses wawancara, sejumlah 17 siswa melakukan wawancara secara mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, pada sub bab berikutnya penulis melakukan kegiatan analisis proses imitasi *vlog* yang dilakukan oleh siswa SMP Negeri 9 Semarang.

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian penulis mendeskripsikan motivasi siswa SMP N 9 Semarang dalam melakukan akses internet, khususnya *Youtube*. Diawali bahwa siswa memiliki *smartphone* yang telah berlangganan internet untuk dapat mengakses *Youtube*, serta jenis *vlog* yang diakses siswa SMP N 9 Semarang. Selain itu hasil penelitian juga mendeskripsikan perilaku imitasi yang dilakukan oleh siswa SMP N 9 Semarang.

4.1.1. Motivasi Kepemilikan *Smartphone*

Berdasarkan kuisisioner menunjukkan bahwa, sebagian besar siswa di SMP Negeri 9 telah mempunyai *smartphone*. Terlihat bahwa yang mempunyai *smartphone* berjumlah 87 siswa dan yang tidak adalah 5 siswa. Diketahui semakin naik kelasnya akan semakin banyak yang memiliki

smartphone masing-masing. Kepemilikan *smartphone* oleh siswa ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel. 4.1. Kepemilikan *Smartphone*.

Memiliki <i>Smartphone</i>	Ya	Tidak
kelas VII	27	4
Kelas VIII	30	1
Kelas IX	30	0
Jumlah	87	5

Sumber : *Olahan Penulis*

Bagi siswa SMP N 9 Semarang, *smartphone* berguna untuk menunjang kegiatan dan proses pembelajaran. Hal ini dinyatakan oleh Danan sebagai motivasinya untuk memiliki *smartphone*, "Iya, karena kalau mau akses internet dan komunikasi jadi lebih mudah."³⁹ Mengakses internet pun tidak hanya untuk bermain, namun bagi beberapa dari mereka internet dapat membantu mereka untuk mencari keperluan untuk sekolah siswa, seperti rumus pelajaran, membuat video, dan mendapatkan informasi yang berkaitan dengan sekolah. Seperti yang dikatakan oleh Beatris, "Tadinya Cuma buat main, tapi lama-lama kepakai buat belajar lewat internet, sama buat dapat informasi dari temen-temen kalo ada tugas."⁴⁰

³⁹ Wawancara dengan informan Dananjaya Arya pada hari Jumat, 28 juli 2017, pukul 09.50 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁴⁰ Wawancara dengan informan Helena Beatris Gumolung pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.15 di SMP Negeri 9 Semarang.



Gambar 4.1. Suasana kelas saat mengisi kuisisioner

Sejumlah lima siswa yang tidak memiliki *smartphone* menyatakan bahwa akses internet dilakukan melalui *laptop*, *personal computer*, hingga *wamet* (*warung internet*), hal ini dikatakan oleh Mutia, “ada *wifi* sih Kak, cuma aku ikut tetangga. Biasanya ke warnet. Kalau gitu aku sering pakai *laptop*”⁴¹. Baik dengan alasan karena belum diperbolehkan ataupun memang belum bisa untuk memiliki *smartphone*.

4.1.2. Berlangganan Internet

Selanjutnya jumlah dari langganan *internet* di rumah atau bisa dikatakan berlangganan *wifi* ditunjukkan pada tabel 4.2. Terhitung, sebanyak 54 siswa berlangganan *wifi*. Hal ini memudahkan mereka untuk mengakses *internet* dalam rumah, seperti *Youtube* dan media sosial yang lain tanpa menghabiskan kuota yang ada dalam *smartphone* masing-masing, dan terdapat beberapa yang mempunyai kedua sarana tersebut. Sedangkan sebanyak 38 siswa tidak berlangganan *wifi*.

Bagi mereka yang mempunyai kedua sarana tersebut, sebagian besar dari mereka lebih memilih untuk menggunakan *wifi* daripada kuota

⁴¹ Wawancara dengan informan Adinda Mutia Aulia Rahma pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.45 di SMP Negeri 9 Semarang.

internet dengan alasan yang beragam. Seperti lebih cepat aksesnya, tidak seboros saat menggunakan kuota, dan terlebih, karena mereka lebih sering mengakses internet saat mereka sepulang sekolah. Sehingga akan lebih menghabiskan waktu untuk mengakses internet di dalam rumah masing-masing, seperti yang dilakukan oleh Danan yang lebih memilih wifi dalam rumah, “Aku pakainya wifi, tapi MiFi punya orang tua.”⁴²

Tabel 4.2. Langganan *Internet* (*Wifi* dalam rumah)

Berlangganan <i>Internet</i>	Ya	Tidak
Kelas VII	22	9
Kelas VIII	14	17
Kelas IX	18	12
Jumlah	54	38

Sumber : Olahan Penulis

Namun terdapat beberapa siswa yang masih menggunakan sarana warung internet (*warnet*) untuk mengakses *internet* bahkan bermain *game on-line*. Seperti yang dikatakan oleh Wafa, “Saya ke *warnet*, Kak. Saya lebih sering di luar rumah, itupun hanya *weekend*.”⁴³ Sehingga dalam mengakses *internet*, baik *Youtube* atau *game on-line* beberapa siswa tidak harus memakai *wifi* dalam rumah, mereka masih dapat memakai kuota atau paket data masing-masing *smartphone* mereka atau memilih untuk ke *warnet*.

⁴² Wawancara dengan informan Dananjaya Arya pada hari Jumat, 28 juli 2017, pukul 09.50 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁴³ Wawancara dengan informan Wafa Maulana pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 09.30 di SMP Negeri 9 Semarang.

4.1.3. Akses Internet

Seringnya mengakses internet bisa dilihat dalam tabel 4.3, yaitu tingkat intensitas siswa dalam mengakses internet, baik membuka media sosial ataupun bermain *game on-line* dalam sehari. Dalam tabel ini terdapat tiga tingkatan. Pertama adalah jarang, yaitu siswa hanya mengakses 1 sampai 2 jam dalam sehari. Kedua, adalah kadang-kadang, yaitu siswa mengakses 3 sampai dengan 6 jam dalam sehari. Ketiga adalah sering, yaitu siswa dapat mengakses lebih dari 6 jam dalam sehari. Ditemukan hasil dimana terdapat 14 siswa yang jarang mengakses internet, 60 siswa kadang-kadang mengakses internet, dan 18 siswa sering mengakses internet.

Tabel 4.3. Intensitas mengakses internet

Intensitas mengakses <i>Internet</i>	Jarang (1-2 jam)	Kadang-kadang (2-6 jam)	Sering (>6 jam)
Kelas VII	7	24	0
Kelas VIII	3	24	4
Kelas IX	4	12	14
Jumlah	14	60	18

Sumber : Olahan Penulis

Untuk waktu mengakses pun beragam, ditemukan paling banyak adalah pada waktu pulang sekolah hingga sebelum tidur, yaitu pukul 13.00 WIB hingga pukul 21.00 WIB. Untuk beberapa siswa yang mempunyai waktu lebih sering mengakses mengaku bahwa mereka mengakses hingga dini hari, "Lama sih, biasanya setelah pulang sekolah aku udah main *handphone*,

dan itu sampe dini hari, sekitar jam 3.00.”⁴⁴ hal tersebut diungkapkan oleh Galuh saat penulis melakukan wawancara.



Gambar 4.2. Suasana saat pengisian kuisioner

Ada beberapa alasan yang dikatakan oleh informan mengenai intensitas mengakses internet ini, seperti Faneza misalnya, “Ga boleh lama-lama buka *hape* Kak. Biarpun aku kalo aksesnya pake *laptop*, aku ga boleh lama lama, bentar banget.”⁴⁵ Atau yang seperti Diva lakukan, “Habis pulang sekolah sampai malam Kak, *hehehe*.”⁴⁶

Beda tingkat intensitas ini juga tergantung pada faktor orang tua, ada yang membolehkan siswa menggunakan *handphone* mereka hingga larut malam dan ada yang tidak, “Kalau dari *handphone* jarang, soalnya masih dibatasin sama orang tua. Paling lama mungkin 2 jam aja, itupun setelah pulang sekolah,”⁴⁷ ucap Anggi saat ditanyai mengenai intensitas dalam mengakses *internet*. Bahkan dikarenakan masih menginjak sekolah

⁴⁴ Wawancara dengan informan Galuh Anindya pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.30 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁴⁵ Wawancara dengan informan Faneza Putri A pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 10.00 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁴⁶ Wawancara dengan informan Diva Shaula pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 09.30 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁴⁷ Wawancara dengan Devina Anggi pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.00 di SMP Negeri 9 Semarang.

menengah pertama, terdapat beberapa dari siswa masih bisa mengontrol keinginan untuk mengakses dan membaginya untuk pekerjaan rumah yang didapatkan siswa di sekolah, seperti yang dikatakan oleh Beatris, “habis pulang sekolah sampai jam 20.00, soalnya ngerjain pekerjaan rumah, Kak.”⁴⁸

4.1.4. Akses Youtube

Untuk mengetahui seberapa seringkah siswa SMP Negeri 9 Semarang mengakses *Youtube*, hasil penelitian disajikan dalam tabel 4.4. Dalam tabel terdapat dua kategori, yaitu mengakses dan tidak mengakses. Dalam kategori “tidak mengakses”, yaitu untuk siswa yang tidak sering bahkan tidak mengakses *Youtube*, biasanya dalam kategori ini siswa kebanyakan lebih sering membuka media sosial mereka atau bahkan bermain *game on-line*. Didapatkan hasil bahwa terdapat 61 siswa yang sering mengakses *Youtube* dalam sehari, dan 31 siswa yang tidak sering mengakses *Youtube*.

Tabel 4.4. Intensitas Mengakses *Youtube*

Intensitas mengakses <i>Youtube</i>	Mengakses	Tidak Mengakses
Kelas VII	21	10
Kelas VIII	22	9
Kelas IX	18	12
Jumlah	61	31

Sumber : Olahan Penulis

Youtube, menyediakan berbagai video dengan bermacam isi di dalamnya akan lebih menarik untuk dilihat, seperti yang telah dikatakan oleh Alifiya, “Lebih suka buka *Youtube* karena durasinya panjang, isinya lebih

⁴⁸ Wawancara dengan informan Helena Beatris Gumolung pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.15 di SMP Negeri 9 Semarang.

enak macem-macem, makanya kalo sekali buka bisa sampe 3 jam.”⁴⁹
Disamping itu, tentunya Youtube mempunyai kekurangan, salah satunya adalah karena pemakaian yang tidak cuma-cuma, untuk mengakses *Youtube* membutuhkan kuota yang cukup besar agar dapat mengakses dengan tidak ada hambatan. Sehingga itulah yang menjadi salah satu penyebab beberapa dari mereka memilih untuk tidak sering atau bahkan tidak mengakses Youtube, salah satunya adalah jawaban dari Melvi, “Karena habisin kuota, cuma kadang buka *vlog* juga.”⁵⁰

Bedasarkan hasil wawancara, beberapa informan menyatakan bahwa pada sekolah dasar (SD) rentang kelas 5 sampai dengan 6 sudah mengenal *vlog*. Lebih lanjut dinyatakan bahwa mereka mengenal *vlog* melalui beberapa hal seperti, ada yang berasal dari teman, mencari sendiri, hingga tahu karena sebelumnya bermain *game on-line*.

Sekarang siswa tentu sudah mempunyai berbagai media sosial masing-masing, maka jenis aplikasi yang siswa buka saat mengakses pun beragam. Ada yang membuka media sosial mereka (seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Line*, *Blackberry Messenger*, dan lainnya), *Youtube*, dan *game on-line*. Seperti yang dikatakan oleh Alya, “Aku ga sering liat *Youtube* Kak, lebih sering media sosial, tapi kalau senggang aja buka *Youtube*, paling video DIY”⁵¹⁵².

⁴⁹ Wawancara dengan informan Alifiya Zahrani Sabrina pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 09.00 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁵⁰ Wawancara dengan informan Melvi Izza pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 08.45 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁵¹ Do It Yourself, biasanya berisi mengenai cara-cara untuk membuat sesuatu dengan mudah untuk diikuti secara mandiri.

Media yang di pakai juga beragam, yaitu bisa melalui *smartphone* mereka, laptop, atau *private computer (PC)* yang terdapat di rumah masing-masing. Sebelumnya terdapat aturan di sekolah mengenai siswa tidak diperbolehkan membawa *handphone*. Namun, untuk beberapa mata pelajaran, diperbolehkan membawa laptop masing-masing dikarenakan menunjang kegiatan belajar para siswa. Hal ini membuat beberapa siswa lebih sering mengakses internet di laptop mereka. Seperti Alifiya, “Aku lebih sering buka laptop, soalnya *medsos* juga ada yang bisa dipasang di *laptop* kan kak, jadi ya gitu, gampang.”⁵³ Dengan tersedianya media sosial untuk PC, maka mereka tidak harus bersusah payah untuk membuka dua media saat mengakses, cukup dengan laptop atau PC masing-masing.

4.1.5. Jenis-jenis Vlog yang Diakses

Dilihat dari *Youtube*, *vlog* mempunyai bermacam-macam jenis dan konten, yaitu *Daily vlog* (keseharian), *Game vlog* (permainan), Tutorial *vlog*, *MV (music video)*, parodi, film pendek, dan lain-lain. Dalam penelitian ini penulis akan mengerucutkan jenis *vlog* menjadi tiga jenis, yaitu *daily vlog*, *game vlog*, dan tutorial. Alasan dipilihnya ketiga jenis tersebut adalah hasil dari kuisioner yang dibagikan kepada sejumlah siswa di SMP Negeri 9 Semarang, hasil tersebut bisa dilihat dalam tabel 4.5. Berdasarkan hasil penelitian, ditunjukkan bahwa tingkat akses *vlog* dapat diurutkan sebagai berikut: (1) *Game Vlog*, (2) Tutorial *Vlog*, dan (3) *Daily Vlog*. Lain-lain disini banyak jenisnya yang turut dijawab oleh siswa, beberapa diantaranya adalah *review mobil*, olah raga, *MV (music video)*, dan *Kpop*.

⁵² Wawancara dengan informan Alya Azzahra Nurlaily pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 9.30 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁵³ Wawancara dengan informan Alifiya Zahrani Sabrina pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 09.00 di SMP Negeri 9 Semarang.

Tabel 4.5. Jenis Vlog

Jenis Vlog	Daily	Game	Tutorial	Lain-lain
Kelas VII	8	17	9	10
Kelas VIII	13	14	11	14
Kelas IX	8	12	11	10
Jumlah	29	43	31	34

Sumber : Olahan Penulis

Game vlog disini lebih banyak diakses karena sebagian besar siswa di SMP Negeri 9 Semarang adalah penyuka *game*, baik *game on-line* maupun *game off-line*, baik di *handphone* maupun *laptop*, tidak hanya siswa laki-laki tetapi juga ada siswa perempuan. Itulah yang menjadi salah satu alasan Naufal yang sering mengakses *game vlog* begitu pula dengan tutorial *game* tersebut, “Sebenemnya Kak, gini, aku buka *Youtube* awalnya cuma nyari lagu. Nah berhubung aku *ngegame* kan, lah aku cari di *youtube* gimana caranya ini itu, nah mulai nyari terus kan. Baru deh aku tau *vlogger game-game* itu.”⁵⁴ Begitu pula dengan siswa perempuan yang juga mengakses *game vlog*, Faneza mengatakan bahwa, “Lebih suka buka permainan, semacam tutorial gitu.”⁵⁵

⁵⁴ Wawancara dengan informan Naufal Almasah pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 10.15 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁵⁵ Wawancara dengan informan Faneza Putri A pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 10.00 di SMP Negeri 9 Semarang.



Gambar 4.3. Salah satu game vlog dari Reza Arap.

Sumber : Youtube

Selain itu, sebagian siswa perempuan terutama di kelas IX lebih banyak menonton tutorial, baik itu tutorial memasak, hijab, bahkan *make up*. Selain itu terdapat *daily vlog* yang dimana *vlogger* tersebut terlihat *fashionista*, seperti Tiara Pangestika (Tipang), Ria Sukma Wijaya, dan Ria Ricis, seperti pernyataan Adinda, “*Daily vlog* kalo luar negeri aku juga sering lihat Niana, tapi kalau dalam negeri biasanya aku lihat Rachel Goddard, Bayu Skak, Raditya Dika, Ria Sukma Wijaya, dan Jun Chef. *Vlog* tutorial biasanya lihat tutorial memasak, itu juga dari *vlog* Jun Chef biasanya makanan jalanan Korea.”⁵⁶ Tidak hanya itu, namun juga terdapat video *Do It Yourself* atau lebih sering didengar *DIY*, dimana konten video tersebut adalah membuat berbagai barang dengan berbagai cara yang mudah, seperti yang dikatakan oleh Alya, “...paling video *DIY*, aku juga langsung bikin kalo ada bahannya aja kak.”⁵⁷

⁵⁶ Wawancara dengan informan Adinda Mutia Aulia Rahma pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.45 di SMP Negeri 9 Semarang

⁵⁷ Wawancara dengan informan Alya Azzahra Nurlaily pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 9.30 di SMP Negeri 9 Semarang.



Gambar 4.4. Salah satu daily vlog dari Raditya Dika
Sumber : infobiografi.com



Gambar 4.5. Salah satu vlog tutorial dari Cantika Abel
Sumber : pinkcloudsy.blogspot.co.id

4.1.6. Imitasi siswa SMP Negeri 9

Pada tabel 4.6 dibawah akan ditemui berbagai keterangan mengenai apa yang dirasakan oleh para siswa dalam kuisisioner yang telah dibagikan. Kali ini penulis yang menentukan akan masuk ke dalam empat kolom keterangan apa saja jawaban-jawaban dari para siswa. Dibawah terdapat berbagai kategori, motivasi, aspek pengaruh, keinginan imitasi, dan jenis imitasi. Dalam setiap kolom keterangan terdapat berbagai kategori, hal tersebut untuk memudahkan penulis dalam mengkategorikan jawaban-jawaban tersebut.

4.1.6.1 Motivasi

Setelah melakukan penelitian di SMP Negeri 9 Semarang, penulis menemukan terdapat motivasi dalam diri siswa. Motivasi ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Motivasi mengakses vlog

Motivasi dimana kolom tersebut menampilkan alasan mengapa siswa tersebut mengakses *Youtube*. Dalam kolom tersebut terdapat tiga kategori, yaitu mengisi waktu luang, pengetahuan, dan hiburan. Dan diketahui jumlah yang mengakses *Youtube* karena mengisi waktu luang adalah sebanyak 24 siswa, pengetahuan sebanyak 17 siswa, dan hiburan adalah 51 siswa. Lebih banyak siswa yang memilih untuk hiburan karena sudah lama mengakses, sehingga menjadi kebiasaan mereka untuk melihat *vlog* yang baru di keluarkan oleh *vlogger* favoritnya tersebut. Dalam mengisi waktu luang karena sebagian besar siswa tersebut lebih sering membuka media sosial yang lain, dan *Youtube* atau *vlog* menjadi sebuah selingan saat waktu senggang. Namun ada juga beberapa siswa yang menyatakan bahwa mereka mendapat berbagai informasi dalam *vlog*, yang kemudian penulis berikan dalam kategori pengetahuan. Pengetahuan tersebut bermacam-macam, seperti pengetahuan mengenai *game*, makanan, hingga keseharian yang dialami *vlogger* tersebut.

2. Motivasi untuk mengimitasi

Motivasi untuk mengimitasi bisa dilihat baik dalam jawaban dari beberapa kuisisioner yang diisi oleh siswa, maupun oleh informan saat wawancara. Yang banyak di dapatkan adalah adanya rasa ingin, seperti halnya menginginkan gaya seperti *vlogger* tersebut, baju yang dikenakan, *make up* yang digunakan, hingga cara bermain yang baik dan *pro*.

Seperti yang diungkapkan oleh Anita, "...pengen juga punya baju-baju kayak Tipang (Tiara Pangesti)."⁵⁸ Ada juga yang menyatakan bahwa memberikan pengaruh terhadap kegiatannya, baik di sekolah maupun di rumah. Terdapat juga siswa yang turut serta berkarya dalam *Youtube*, seperti yang diungkapkan oleh Diva dalam kuisisioner yang telah di dapatkan oleh peneliti, " Aku menjadi ingin berkarya di *Youtube*, ingin mencoba membuat video". Selain itu terdapat salah satu jawaban juga yang diungkapkan salah satu siswa dalam kuisisioner, yaitu "Saya jadi ingin meniru foto-foto dan *style* dia di *Instagram*."

4.1.6.2 Aspek Pengaruh

Kedua adalah kolom aspek pengaruh, dalam kolom ini menunjukkan bagaimana *vlog* tersebut memberikan pengaruh, maka kategori yang dibuat oleh penulis adalah hiburan, edukasi, sosial, dan tidak ada pengaruh. Terhitung, dari 92 siswa terdapat 32 siswa masuk kedalam kategori hiburan, 24 siswa dalam kategori edukasi, 21 siswa

⁵⁸ Wawancara dengan informan Anita Wulandari pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 10.15 di SMP Negeri 9 Semarang.

ke dalam kategori sosial, dan 15 siswa tidak dipengaruhi oleh *vlog*. Hiburan disini adalah untuk memberikan kesenangan pada individu siswa. Edukasi adalah memberikan pengaruh yang baik dalam hal meningkatkan kualitas diri, misalnya, menjadi bisa berbahasa inggris, bisa bermain game dengan bagus, bisa tau *merk fashion* atau *make up* yang bagus dan sebagainya. Sosial adalah bagaimana *vlog* memberikan pengaruh terhadap perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dan yang terakhir adalah tidak adanya pengaruh *vlog* dalam kehidupan siswa tersebut.

Seperti yang dikatakan oleh Alifiya, *vlog* menjadi sumber pengetahuannya mengenai *merk make-up* yang baik dan yang buruk “Iya, aku tau *make up* yang bagus yang mana, yang jelek yang mana, Kak.”⁵⁹ Selain itu terdapat pula jawaban dari informan yang sama, bahwa *vlog* membuat mereka ingin tampil *fashionable* seperti *vlogger* favorit mereka, “Nah kalo gaya pakaian aku lebih suka niruin gayanya Tipang, soalnya dia *fashionable*. Sampe aku *stalk instagramnya*, Kak. Masalah pengen punya bajunya sih pengen.” Tidak hanya gaya berpakaian saja, bisa juga ada keinginan lain, seperti pernyataan Beatris, yaitu “Ya. Tapi aku cuma pingin sepatunya aja sih, Kak, *hehe*.”⁶⁰

Untuk edukasi lebih banyak untuk membuat mereka lebih jago dalam bermain *game*, karena lebih mengakses tutorial *game* tersebut,

⁵⁹ Wawancara dengan informan Alifiya Zahrani Sabrina pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 09.00 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁶⁰ Wawancara dengan informan Helena Beatris Gumolung pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.15 di SMP Negeri 9 Semarang.

namun juga ada untuk menambah pengetahuan membuat barang baru dari barang bekas. Pengetahuan tersebut didapat dari melihat tutorial *DIY*, contohnya seperti yang disampaikan oleh Alya "...kalau senggang aja buka *Youtube*, paling video *DIY*, aku juga langsung bikin kalo ada bahannya aja kak."⁶¹. Tidak hanya *DIY*, sebagian dari informan perempuan mempunyai minat memasak, seperti halnya Adinda, "...Vlog tutorial biasanya lihat tutorial memasak, itu juga dari *vlog* Jun Chef biasanya makanan jalanan Korea."⁶²

Kategori sosial, banyak jawaban yang di terima oleh penulis, seperti halnya mengikuti gaya bicaranya, gaya hidupnya, cara bermainnya, perilaku, dan masih banyak lagi. Yang terakhir adalah tidak adanya pengaruh yang dirasakan, biasanya ini dijawab oleh sebagian siswa yang tidak mengakses *Youtube* atau memang tidak tertarik untuk mengikutinya.

4.1.6.3 Keinginan Untuk Membuat Vlog

Kolom ketiga merupakan keinginan imitasi, yaitu ada atau tidaknya keinginan untuk imitasi untuk ikut membuat *vlog*. Terdapat tiga kategori yang mewakili jawaban para siswa, yaitu Ada, Tidak ada, dan Belum tahu. Terhitung, terdapat 55 siswa ada keinginan untuk imitasi, 31 siswa tidak ada keinginan untuk imitasi, dan terdapat 6 siswa yang masih belum tahu.

⁶¹ Wawancara dengan informan Alya Azzahra Nurlaily pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 9.30 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁶² Wawancara dengan informan Adinda Mutia Aulia Rahma pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.45 di SMP Negeri 9 Semarang

Keinginan imitasi ini pun terdapat reaksi dan jawaban yang berbeda beda dari setiap siswa. Seperti halnya jawaban Alya, yaitu “Kalo untuk buat *vlog DIY* sih aku belum tertarik”⁶³. Atau terdapat informan yang tidak berniat untuk membuat *vlog*, namun mengimitasi yang dilakukan oleh *vlogger* yang mereka lihat, seperti yang dikatakan oleh Naufal, “Gak ada niat buat bikin *vlog*, tapi kalau ada *game* baru di *vlog* baru aku mainin”⁶⁴. Selain itu, juga terdapat siswa yang mengimitasi untuk sama-sama membuat *vlog* seperti yang dilakukan oleh Diva, “aku udah buat *vlog* sendiri, *channel* aku Divaa Sano.”⁶⁵



Gambar 4.6. Chanel Divaa Sano

4.1.6.4 Jenis Imitasi

Terakhir adalah kolom Jenis Imitasi, yaitu jenis apa saja yang akan diimitasi oleh para siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dari awal penulis hendak mengerucutkan bahwa jenis imitasi yang akan di teliti adalah gaya berbusana, cara berkomunikasi, dan gaya hidup. Namun dalam beberapa jawaban terdapat siswa yang menyatakan tidak mengimitasi. Sehingga penulis membuat empat kategori dalam kolom

⁶³ Wawancara dengan informan Alya Azzahra Nurlaily pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 9.30 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁶⁴ Wawancara dengan informan Naufal Almasah pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 10.15 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁶⁵ Wawancara dengan informan Diva Shaula pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 09.30 di SMP Negeri 9 Semarang.

jenis imitasi, yaitu Berbusana, Berkomunikasi, Gaya Hidup, dan Tidak Ada.

Imitasi dalam jenis berbusana dalam hal ini adalah siswa tertarik terhadap gaya berbusana, baik dalam hal baju, sepatu, tas, bahkan pernak-pernik yang dimiliki oleh para *vlogger* yang sering diakses oleh para siswa. Selain dalam *vlog* mereka, *vlogger* juga memperlihatkan berbagai jenis busana mereka dalam media sosial masing-masing, biasanya terdapat dalam *Instagram* mereka. Sedangkan para siswa sudah terbiasa menggunakan *instagram*, dan sudah beberapa dari para siswa yang memang mengikuti *Instagram* mereka. Sehingga mereka pun ikut memperhatikan barang-barang yang dimiliki oleh para *vlogger* tersebut. Setelah menghitung, terdapat 5 siswa yang mengimitasi pada jenis imitasi gaya berbusana. Seperti yang dikatakan oleh Galuh, "Palingan yang aku ikutin semacam *style* nya dia, biarpun agak ribet untuk pake hijab yang susah, Ria (Ricis) kan lebih sederhana."⁶⁶ Selain dengan gaya yang sederhana, juga terdapat pendapat lain yang diutarakan oleh Devina, "...jadi kekinian aja, niru gayanya aja sih, tapi dengan harga yang murah."⁶⁷

Tidak hanya busana, *vlog* juga menjadi alasan dimana mereka mengetahui merk *make up*. Beberapa dari mereka sudah mempunyai *make up*, seperti yang dikatakan oleh Putri, "Aku lebih sering memperhatikan *make up*, punya di rumah juga, terkadang pinjem

⁶⁶ Wawancara dengan informan Galuh Anindya pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.30 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁶⁷ Wawancara dengan informan Devina Anggi pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.00 di SMP Negeri 9 Semarang.

kakak juga.”⁶⁸ Biarpun mereka tidak memakai di dalam sekolah, namun beberapa juga ada yang menjawab bahwa mereka memakainya saat pergi, atau kondisional, seperti yang dinyatakan oleh Anita, “Kalo buat ke sekolah yang biasa aja kak, cuma kalau ada acara sampai pakai *eyeliner* gitu kak.”⁶⁹



⁶⁸ Wawancara dengan informan Putri Fadhillah pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 10.00 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁶⁹ Wawancara dengan informan Anita Wulandari pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 10.15 di SMP Negeri 9 Semarang.



Gambar 4.7 Berbagai Make Up yang digunakan oleh siswi SMP N 9 Semarang

Kategori untuk Berkomunikasi adalah jenis imitasi yang ada dalam para siswa untuk mengikuti gaya berbicara para *vlogger* yang sering diakses. Karena, *vlogger* Indonesia tidak hanya dalam satu wilayah saja, terdapat banyak *vlogger* yang terkenal dan berasal dari luar Pulau Jawa bahkan ada yang memakai bahasa asing dalam *vlog* nya. Sehingga, bahasa dan perilaku mereka pun berbeda-beda. Karena bahasa yang beragam dan lucu untuk didengar, bahasa tersebut akan sering didengar dan mudah untuk diikuti. Kebanyakan dari para siswa mengetahui berbagai karakteristik bahasa beberapa *vlogger* di Indonesia dan ada yang mengikuti atau hanya tahu saja. Bahasa tersebut diantaranya adalah, “*aduh, sakit bener!*”, “*dantjuk*”, “*sabeb*” atau “*sabi*”, dan “*kuy*”.

Mengimitasi cara berkomunikasi terdapat 6 siswa yang mengikuti, beberapa dari mereka mengikutinya hanya untuk bercanda dengan teman-teman atau hanya ke saudaranya saja. beberapa dari

merekapun mengaku tidak sengaja meniru karena bahasanya lucu dan asik. Seperti jawaban dari Alifiya, “Gaya bicara aku lebih ke Agung Hapsah, cuma ga ke sekolah juga paling sama temen yang sama2 suka sama Agung Hapsah.”⁷⁰ Walaupun begitu, ada beberapa siswa yang berusaha menahan agar tidak terlihat mengikuti *vlogger* tersebut, seperti yang dilakukan oleh Dananjaya, “itu kalau ngomong sama adek sih, kalo sama temen-temen ditahan biar ga keluar”⁷¹. Ada juga yang langsung menyatakan tidak mengikuti cara berkomunikasi, seperti yang dikatakan oleh Grace, “Ya gak sih, Kak. Soalnya aneh..”⁷² Namun ada juga yang menambah pengetahuan dengan melihat *vlog*, terutama yang menggunakan bahasa asing dalam *vlognya*, seperti yang telah diungkapkan oleh Valeri, “Aku kan, lancar bahasa inggris juga karena game, DIY *vlog*.”⁷³

Jenis imitasi dalam kategori gaya hidup adalah pernyataan siswa mengenai ingin mengikuti kehidupan *vlogger* secara umum. Dari ke empat kategori, keinginan imitasi gaya hidup *vlogger* memiliki paling banyak suara, yaitu sebesar 52 siswa. Sebagian besar dari mereka hanyalah ingin mempunyai kehidupan yang sama dengan *vlogger*

⁷⁰ Wawancara dengan informan Alifiya Zahrani Sabrina pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 09.00 di SMP Negeri 9 Semarang

⁷¹ Wawancara dengan informan Dananjaya Arya pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 09.50 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁷² Wawancara dengan informan Grace Tabita pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.00 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁷³ Wawancara dengan informan Valerinaya Fasya pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 10.20 di SMP Negeri 9 Semarang.

yang mereka akses, seperti yang dikatakan oleh Adinda “Jadi percaya diri, Kak, soalnya mereka ga malu-malu, walaupun *alay* gitu sih.”⁷⁴

Disisi lain juga terdapat pernyataan bahwa setelah melihat *vlog*, mereka juga ada keinginan untuk jalan-jalan ke luar negeri, seperti yang diutarakan oleh Najwa, “...pegen jadi *entertain*, menghibur orang biar ga jadi orang bosenin, yang paling penting jadi pingin jalan-jalan ke luar negeri.”⁷⁵

Terakhir, terdapat 34 siswa yang tidak ada keinginan untuk mengimitasi, alasan yang dipakai pun beragam, seperti hal nya tidak adanya piranti untuk mengikuti, tidak adanya akses, sampai tidak adanya finansial untuk mengimitasinya. Namun sebagian besar mengaku tidak tertarik untuk mengikuti karena *vlog* hanyalah sebagai hiburan saja. Sehingga sebagian besar hanyalah penikmat.

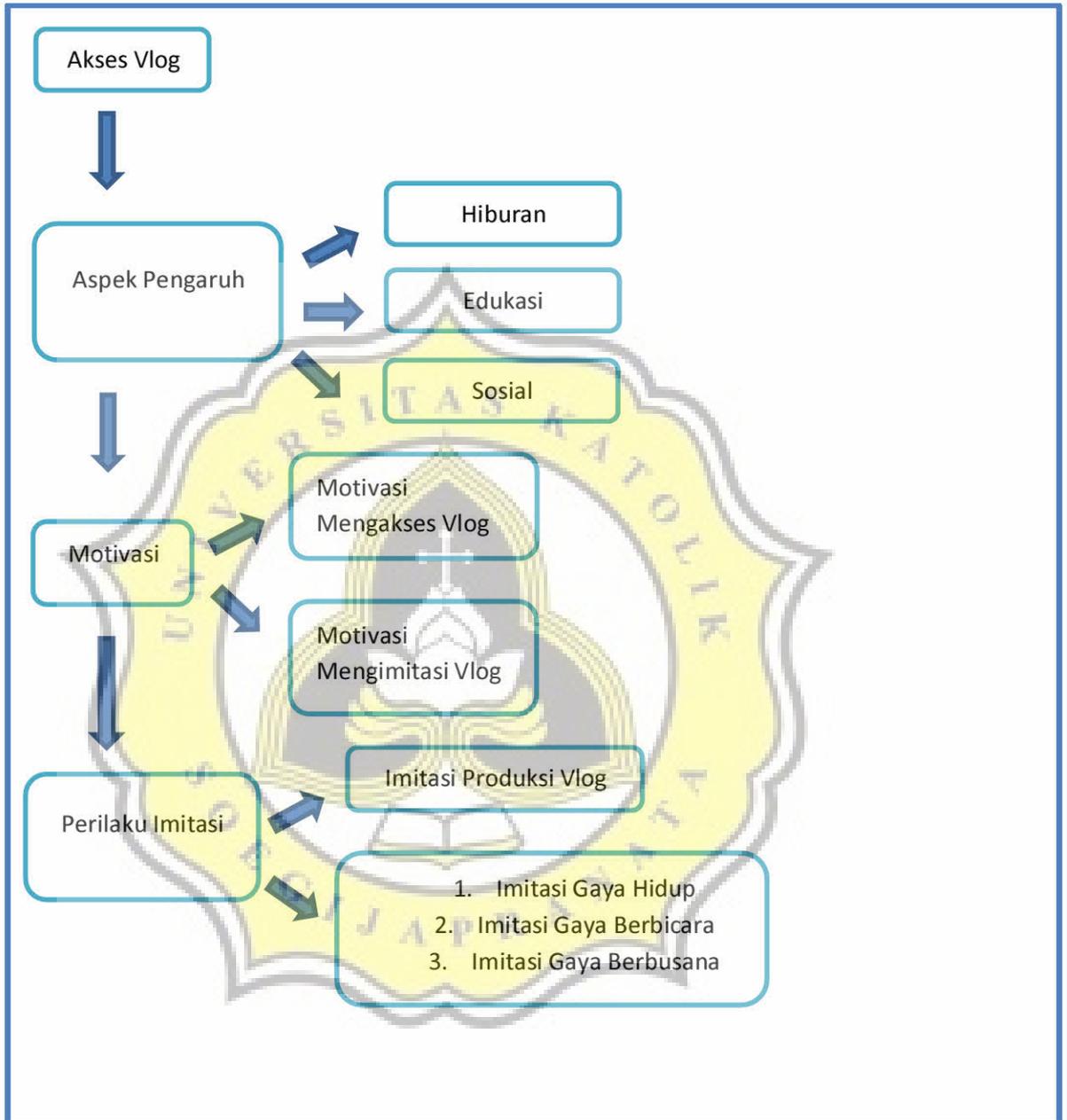
4.2 Pembahasan

Setelah melihat hasil dari penelitian yang telah dijabarkan oleh penulis diatas, maka telah didapatkan pengertian bahwa *vlog* memberikan dampak perilaku imitasi pada siswa SMP Negeri 9 Semarang. Terdapat alur yang menggambarkan secara singkat mengenai proses imitasi yang terjadi, alur tersebut dapat dilihat dalam diagram di bawah ini:

⁷⁴ Wawancara dengan informan Adinda Mutia Aulia Rahma pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 11.45 di SMP Negeri 9 Semarang.

⁷⁵ Wawancara dengan informan Najwa Kusuma pada hari Jumat, 28 Juli 2017, pukul 09.40 di SMP negeri 9 Semarang.

Diagram 4.1 Proses Imitasi pada Siswa SMP Negeri 9 Semarang



Sumber : Olahan Penulis

Perilaku imitasi siswa di SMP Negeri 9 terhadap vlog terbagi menjadi tiga tahap yang menjadi alur, pertama, yaitu:

4.2.1. Aspek Pengaruh Imitasi

Aspek pengaruh merupakan apa saja yang lebih dirasakan oleh siswa adalah perasaan terhibur dan senang saat mengaksesnya. Diluar ada atau tidaknya media untuk mengakses *vlog*, siswa masih dapat mengaksesnya. Disamping memberikan kesenangan, juga menambah kualitas diri, dengan berubahnya cara bicara dan gaya hidup mereka.

Berangkat dari teori Proses Pemodelan atau *Modelling Theory* ini, maka hal tersebut dapat memenuhi proses dalam pembentukan perilaku akibat terpaan komunikasi massa (*vlog*), yaitu:

1. Siswa dapat mengamati perilaku model, dalam hal ini *vlogger*, melewati media massa yang ada, yaitu *Youtube* dan media sosial yang ada. Siswa yang aktif menggunakan media sosialnya cenderung lebih banyak menggunakan waktunya untuk mengakses *vlog*. Sehingga siswa dapat mengamati dengan leluasa dengan media yang siswa miliki sekarang.
2. Lambat laun siswa siswa menyukai *vlogger* tersebut, ingin menjadi seperti mereka, dan menganggap *vlogger* mempunyai daya tarik tersendiri. Siswa mulai menunjukkan ketertarikannya melewati intensitas siswa dalam mengamati media sosial *vlogger* kesukaan masing-masing.
3. Siswa menjadi percaya bahwa perilaku *vlogger* mempunyai daya tarik lebih besar. Karena siswa sudah mempunyai *vlogger* kesukaan masing-masing, maka siswa akan cenderung mengikuti beberapa yang dilakukan oleh *vlogger* tersebut.

4. Siswa menjadi mengulangi apa yang telah ditiru sesuai dengan kondisi siswa masing-masing, baik itu di sekolah maupun di rumah masing-masing. Dengan pengulangan mengakses *vlog*, siswa menjadi lebih ingat apa saja sikap yang ditunjukkan *vlogger* saat berada dalam *vlog* masing-masing. Siswa akan cenderung mengikuti tingkah *vlogger* dalam lingkungan pertemanan dikarenakan motivasi yang sama atau kesukaan yang sama.
5. Karena perilaku yang diulang tersebut, maka membuat siswa semakin dekat dengan *vlogger* tersebut yaitu dengan lebih sering melihat *vlog* yang dipublikasikan dan mengikuti semua media sosial mereka.
6. Karena respon yang baik yang diterima siswa atas perilaku imitasinya, maka akan semakin sering siswa untuk mengimitasinya. Dengan banyaknya teman yang mempunyai kesukaan yang sama terhadap *vlog* maupun *vlogger*, siswa jadi mempunyai motivasi untuk terus mengakses dan mengimitasi *vlog*. Atau bahkan karena memperbaiki *softskill* siswa, seperti memasak, *make up*, dan lainnya, maka siswa akan lebih percaya diri untuk mengimitasi.

4.2.2 Motivasi Perilaku Imitasi Siswa

Motivasi untuk mengimitasi oleh siswa menjadi dua, yaitu motivasi untuk mengakses *vlog*, dan motivasi untuk mengimitasi *vlog*.

4.2.2.1 Motivasi untuk mengakses *vlog*.

Merupakan motivasi yang di miliki oleh sebagian besar dari siswa dalam keinginan untuk mengakses *vlog* dalam *Youtube*, atau bahkan media sosial yang lainnya. Motivasi

media massa mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas.¹¹

Unsur Unsur Komunikasi massa

Menurut Lasswell unsur-unsur dalam komunikasi massa adalah sebagai berikut:¹²

1. *Who* (Komunikator)

Sumber utama dalam komunikasi massa adalah lembaga atau organisasi atau orang yang bekerja dengan fasilitas lembaga atau organisasi (*institutionalized person*). Pengertian *institutionalized* adalah stasiun televisi, sedangkan yang dimaksud dengan *person* adalah redaktur atau kerabat kerja.

2. *Says What* (Pesan)

Wright (1997), memberikan karakteristik pesan dalam komunikasi massa sebagai berikut :

- a) *Publicity*, pesan-pesan bersifat terbuka untuk umum atau publik,
- b) *Rapid*, pesan dalam komunikasi massa dapat mencapai pemirsa yang luas dalam waktu yang singkat serta terus menerus, dan
- c) *Transient*, pesan dalam komunikasi massa bersifat sementara dan bukan permanent

3. *In Which Channel* (Saluran atau Media)

Unsur ini menyangkut semua peralatan mekanik yang digunakan untuk menyebarluaskan pesan-pesan komunikasi massa, bisa juga disebut sebagai media penunjang untuk menyampaikan pesan.

¹¹ *Ibid*, 7

¹² Dalam Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, hal. 70-80

aktivitas yang terjadi di dalam *vlog* dan kemudian mengadopsinya dalam melakukan aktivitas di kehidupan siswa. Seperti yang telah dilakukan oleh beberapa siswa, setelah mengakses *vlog*, siswa mulai mengamati mana yang pantas untuk ditiru dan perlahan mengikuti atau mengimitasi, setelah itu akan menjadi sebuah kebiasaan yang ditunjukkan oleh siswa kepada lingkungannya.

Aktivitas tersebut bisa jadi merupakan masalah yang telah dialami siswa, misalnya adalah meningkatkan kualitas diri siswa, karena dengan menonton *vlog* tersebut, siswa akan merasa percaya diri dan positif dengan konten yang ada di dalam *vlog* tersebut. Hal ini merupakan dunia baru bagi siswa, karena dengan adanya *smartphone* yang dimiliki siswa dan dengan banyaknya media sosial sekarang, sehingga telah mempengaruhi siswa untuk mengikuti apa saja yang terjadi dan tidak merasa ketinggalan jaman. Selain itu dapat membangun persepsi siswa, bahwa *Youtube* lebih dari televisi pada masa sekarang, sehingga siswa SMP Negeri 9 Semarang lebih memilih untuk menonton atau mengakses *Youtube*.

Dengan adanya motivasi ini, maka hal ini merupakan tahap awal dari teori Bandura mengenai proses belajar mengikuti sesuatu, yaitu proses memperhatikan. Siswa dengan sendirinya memperhatikan apa saja yang ada dalam *Youtube* dan *vlog*, dan memilah apa yang disukai oleh siswa,

misalkan *vlog* sehari-hari, *vlog* permainan, *vlog* tutorial, atau *vlog* yang lain. Setelah itu siswa mengalami proses mengingatkan kembali, dengan intensitas *vlogger* dalam mempublikasikan *vlog* nya, siswa menjadi lebih sering mengakses *vlog* yang baru. Tidak berhenti pada *vlog* saja, namun siswa juga mengikuti media sosial yang dimiliki oleh *vlogger*. Sehingga siswa juga melihat apa yang dilakukan oleh *vlogger* tersebut di lain media, seperti instagram.

Hal ini meningkatkan intensitas siswa untuk kembali mengingat apa saja kebiasaan yang dilakukan oleh *vlogger* dan membuat siswa lebih mudah untuk mengikutinya, dikarenakan media membantu siswa untuk mendorong motivasi siswa, baik untuk mengakses *vlog* dan mengimitasinya. Terlebih karena dalam instagram akan lebih cepat dilihat oleh siswa dibandingkan *vlog*, dikarenakan *vlogger* mempunyai jadwal masing-masing untuk mempublikasikan *vlog* nya kedalam *Youtube*.

Selain motivasi ini juga berpengaruh terhadap intensitas siswa dalam mengakses *vlog*, dikarenakan masih menduduki bangku sekolah menengah pertama, sehingga bagi beberapa siswa tidak mempunyai waktu yang cukup untuk mengaksesnya, baik lewat *smartphone* maupun laptop masing-masing siswa. Selain itu dikarenakan SMP Negeri 9 Semarang juga mempunyai peraturan bahwa siswa tidak diperbolehkan membawa *smartphone*. Tidak hanya karena ini,

faktor keluarga juga mempunyai andil yang cukup besar dalam intensitas siswa untuk mengakses *vlog*. Waktu yang digunakan siswa untuk mengakses sebagian besar adalah sepulang sekolah hingga sebelum siswa tidur, dan saat petang hingga sebelum siswa tidur. Banyak tidaknya waktu siswa ini dapat mempengaruhi siswa untuk lebih banyak mengakses *vlog* dan media sosialnya. Sehingga siswa dapat mengamati apa saja yang dilakukan oleh para *vlogger*, baik dalam *vlog* ataupun media sosial *vlogger*.

Merambat dari hal diatas, kepemilikan atas *wifi* di dalam rumah juga menjadi salah satu alasan siswa dalam mengakses internet maupun *Youtube*. Adanya *wifi* atau akses internet di dalam rumah memudahkan siswa untuk mengakses internet lebih cepat, bahkan mengakses *Youtube* dengan tidak adanya hambatan seperti tersendatnya signal di tempat tersebut, sehingga mengakses *Youtube* menjadi tidak nyaman. Hal ini dapat memperjelas penjelasan Bandura atas Teori Kognitif Sosial, bahwa lingkungan dan perilaku siswa mempengaruhi motivasi untuk mengimitasi *vlog* yang diakses. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan tempat tinggal atau rumah siswa dan sekolah (SMP Negeri 9 Semarang).

4.2.3 Jenis Imitasi Siswa SMP Negeri 9 Semarang

Seperti yang telah dikatakan oleh Pierre Levy, bahwa dunia maya memberikan tempat pertemuan semu yang memperluas dunia sosial, menciptakan peluang pengetahuan baru, dan menyediakan

tempat untuk berbagi pandangan secara luas⁷⁸, perilaku imitasi siswa SMP Negeri 9 juga berangkat dari dunia maya, dalam hal ini adalah *Youtube*. Sebagian besar siswa telah memberikan pernyataan bahwa memang ada keinginan untuk mengimitasi, baik dalam cara berbusana, cara berkomunikasi, dan gaya hidup yang dilihat dalam *vlog*. Bahkan ada beberapa yang sudah mengikuti untuk membuat *vlog* kedalam *channel*nya sendiri dalam *Youtube*. Hal ini menunjukkan minat yang tinggi terhadap keinginan untuk mengimitasi *vlog* tersebut.

4.2.3.1 Imitasi Produksi *Vlog*

Imitasi produksi *vlog* merupakan keinginan siswa untuk meniru membuat *vlog* dan dipublikasikan melewati media *Youtube*. Imitasi untuk memproduksi ini terbilang kecil karena dari penelitian yang dilakukan, terdapat hanya satu siswa yang memproduksi *vlog* yaitu Divaa Sano seperti yang tampak dalam gambar 4.1 dan 4.2. Namun, terdapat beberapa siswa yang lebih sering menggunakan media sosialnya untuk membuat video atau bahkan *live* dalam *instagram*.



Gambar 4.8. Video yang ada dalam *vlog* Divaa Sano

⁷⁸ dalam LittleJohn. 2008. Teori Komunikasi : Theories of Human Communication edisi 9. Jakarta : Salemba Humanika. hal. 414

Hal ini sesuai dengan penjabaran Teori Nilai Dugaan dari Philip Palmgreen, kepuasan yang Anda cari dari media ditentukan oleh sikap Anda terhadap media keyakinan Anda tentang media tertentu apa yang dapat memuaskan Anda dan penilaian Anda tentang material ini.⁷⁹ Kebutuhan siswa adalah untuk mengakses *vlog* dan meniru beberapa sikap atau kegiatan *vlogger* di dalamnya, bukan untuk meniru memproduksi *vlog*.

4.2.3.2 Imitasi Gaya Hidup

Adanya imitasi yang dilakukan oleh siswa juga membantu dalam hal bersosialisasi, karena hal yang siswa imitasi tersebut dirasa baik dan positif, sehingga dapat menambah kepercayaan diri siswa untuk beradaptasi dengan orang-orang baru. Tidak hanya dengan orang-orang baru, namun bagi beberapa siswa juga berpendapat bahwa imitasi membuat percaya pada diri sendiri, mendorong diri siswa agar dapat maju dan berubah lebih baik. Hal ini memenuhi syarat terjadinya imitasi yaitu mendapat penghargaan sosial, yaitu diterima di dalam masyarakat atau komunitasnya. Keinginan untuk mengimitasi ini sama halnya seperti stimuli *Matched-dependent behavior* yang diungkapkan oleh Miller dan Dollard, yaitu siswa belajar untuk menyamai tindakan *vlogger*, karena sederhana dan siswa mendapat penghargaan dari perilaku imitasi tersebut. Sehingga mereka akan menjadi lebih percaya diri dalam lingkungannya, tidak hanya di sekolah, namun juga di tempat tinggal masing-masing.

⁷⁹ *ibid.* hal. 426

Perilaku siswa juga berubah seiring dengan banyaknya hal yang diimitasi. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam kehidupan sosialnya, dan banyak mencoba hal-hal yang baru. Dikarenakan siswa percaya terhadap apa yang disampaikan oleh *vlogger* dalam *vlog* nya, sehingga siswa mengikuti sedikit demi sedikit yang siswa lihat.

4.2.3.3 Imitasi Gaya Bicara

Imitasi terhadap gaya bicara juga ditemui dalam beberapa siswa, dimana siswa meniru ucapan yang dikatakan oleh *vlogger*, seperti halnya “*check sound, check sound*”, “*si anying*”, “sakit bener”, dan “*sialan*”. Tidak hanya dengan ucapan, namun juga gaya bicara pun juga turut diikuti walaupun tidak semuanya. Karena bagi beberapa siswa tersebut gaya bicara hanya di terapkan sesekali bersama teman-teman yang hanya sepaham dengan siswa tersebut, atau hanya dengan saudara yang paham saja.

Sama dengan penjabaran imitasi siswa untuk memproduksi *vlog*, hal ini juga terdapat hubungan dari Teori Nilai Dugaan dengan sikap imitasi siswa terhadap gaya bicara, kepuasan yang Anda cari dari media ditentukan oleh sikap Anda terhadap media keyakinan Anda tentang media tertentu apa yang dapat memuaskan Anda dan penilaian Anda tentang material ini. Kebutuhan dan kepuasan siswa hanyalah untuk bermain game dan mencari informasi mengenai *game* yang ada

dalam *vlog* tersebut, tidak untuk meniru ucapannya maka tidak banyak yang ditiru oleh siswa.

4.2.3.4 Imitasi Gaya Berbusana

Perilaku imitasi siswa ini juga dikarenakan untuk memenuhi kebutuhan, seperti halnya kebutuhan akan mempercantik diri, maka sebagian siswa perempuan akan mengikuti apa yang ada dalam tutorial *make up* dalam *vlog* yang diakses. Tentu saja tidak hanya *make up*, namun apa yang menjadi kebutuhan siswa tersebut. Hal ini membenarkan apa yang dikatakan oleh Gerungan, yaitu dengan cara imitasi, maka pandangan, sikap, ide siswa tersebut dapat lebih meluaskan hubungan dengan orang lain. Sehingga, siswa dapat lebih percaya diri dan memperluas pengetahuan mengenai *make up* atau yang lainnya.

Mekanisme tiruan atau imitasi yang dilakukan oleh siswa SMP Negeri 9 Semarang adalah mekanisme tingkah laku salinan, dimana siswa akan berperilaku atas dasar perilaku *vlogger* yang diakses. Siswa juga memperhatikan tingkah laku model dalam kurun waktu yang panjang dan akan dijadikan patokan untuk memperbaiki tingkah lakunya. Karena bagi sebagian siswa, sikap yang ditunjukkan oleh *vlogger* adalah positif dan patut untuk ditiru. Siswa juga sudah dapat mengetahui mana sikap yang perlu untuk ditiru dan tidak perlu. Sehingga siswa akan memperbaiki perilaku mereka dengan meniru sikap yang baik dari *vlogger* tersebut.

Perilaku imitasi siswa ini juga dikarenakan untuk memenuhi kebutuhan, seperti halnya kebutuhan akan mempercantik diri, maka sebagian siswa perempuan akan mengikuti apa yang ada dalam tutorial *make up* dalam *vlog* yang diakses. Tentu saja tidak hanya *make up*, namun apa yang menjadi kebutuhan siswa tersebut. Hal ini membenarkan apa yang dikatakan oleh Gerungan, yaitu dengan cara imitasi, maka pandangan, sikap, ide siswa tersebut dapat lebih meluaskan hubungan dengan orang lain. Sehingga, siswa dapat lebih percaya diri dan memperluas pengetahuan mengenai *make up* atau yang lainnya.

Jabaran diatas memenuhi syarat akan terjadinya imitasi yang terjadi dalam diri siswa SMP N 9 Semarang, yaitu:

1. Siswa menaruh minat yang besar akan *vlog*. Dimana minat tersebut menjadi motivasi siswa baik hanya dalam mengases *vlog* ataupun untuk mengimitasi. Minat tersebut dilanjutkan siswa dengan mengikuti *vlogger* hingga ke dalam media sosial masing-masing, seperti halnya *instagram* mereka. Sehingga diketahui tidak hanya menaruh minat terhadap *vlognya* saja namun juga minat terhadap *vlogernya*.
2. Terdapat sikap siswa yang mengagumi hal yang dilakukan oleh *vlogger* tersebut. seperti yang telah di jelaskan di atas, siswa mengagumi cara *vlogger* bermain *game*, berbusana, hingga cara berbicara mereka. Hal tersebut membuat siswa ingin mengikuti sikap tersebut.
3. Adanya respon positif dari mengimitasi *vlog* juga dirasakan oleh siswa. Siswa menjadi tau mengenai *make up* yang bagus atau tidak, mengerti akan cara

memakai hijab yang benar, dan tahu bagaimana cara untuk bermain *game online* dari *vlog-vlog* tersebut, membuat mereka terus mengikuti.

