

Dampak Penggunaan Bahasa Youtuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur

Yosephine Manullang¹, Juniar Andrean Rifky Efendy², Arya Irfandi Yoga Dewanto³, Muhantyo Ramadhani⁴, Oktavia Rahmadani⁵, Ani Nurhayati⁶

¹ Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur dan yosephine5341@gmail.com

² Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur dan juniarkiki98@gmail.com

³ Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur dan Muhantyo@gmail.com

⁴ Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur dan aryairfandiyogadewanto@gmail.com

⁵ Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur dan rahmadanioktavia06@gmail.com

⁶ Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur dan eninurhayati188@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan media hiburan yang semakin maju yakni smartphone dengan berbagai aplikasi penunjang yang sering digunakan salah satunya YouTube. Konten- konten yang menjadi pusat perhatian terutama bagi kaum muda yaitu konten gaming. Konten gaming biasanya berisikan tentang video gameplay dimana mereka bermain suatu game sambil menciptakan sebuah tips and trick atau hanya review game yang sedang populer dan tentunya dengan segala penggunaan bahasa yang kurang layak di tonton oleh anak dengan usia yang masih butuh pendampingan. Tujuan dari adanya observasi ini adalah sejauh apa dampak menonton YouTube gaming khususnya channel YouTube Windah Basudara terhadap perilaku anak di bawah umur. Adapun metode yang diaplikasikan pada penelitian ini berupa metode deskriptif kualitatif dimana mendeskripsikan, menjelaskan dan pemahaman yang mendalam tentang segala gejala, peristiwa, kejadian dalam masyarakat tersebut. Berdasarkan banyaknya umpatan atau kata- kata kasar yang kami dapati dari video YouTube gaming Windah Basudara baik secara sengaja atau pun tidak yang merupakan bahasa sehari- hari mempengaruhi perilaku anak di bawah umur saat berbicara sehari- hari dengan orang lain. Anak- anak menilai itu pantas untuk dilakukan dan spontanitas sensor tubuh karena terbiasa mendengar hal- hal dari channel tersebut. Penggunaan tata bahasa yang kurang baik melalui media sosial berdampak langsung terhadap perilaku anak di bawah umur baik dari perilaku juga kesehatan mental tiap individu. Maka dari itu orang tua perlu bertindak tegas dalam pengawasan, pengarahan guna memberikan tontonan yang sehat dan sesuai untuk anak di bawah umur.

Kata Kunci: Penggunaan Bahasa, Dampak Penggunaan Bahasa

ABSTRACT

The use of increasingly advanced entertainment media, namely smartphones with various supporting applications that are often used, one of which is YouTube. The content that is the center of attention, especially for young people, is gaming. The gaming content itself contains gameplay videos where they play a game to make tips and tricks or just review the booming game with all the use of language that is not suitable for minors to watch. The purpose of this study is the extent of the impact of watching YouTube gaming, especially the Winda basudara YouTube channel on the behavior of minors. The method used in this research is a qualitative descriptive method which describes, explains and understands in depth all the symptoms, events, events in the community. Based on the amount of swearing or harsh words that we find from Winda basudara's YouTube gaming videos, whether intentionally or not, which is everyday language, it affects the behavior of minors when talking daily with others. Children consider it appropriate to do and spontaneity of body sensors because they are used to hearing things from the channel. The use of poor grammar through social media has a direct impact on the behavior of minors both from behavior and mental health of each individual. Therefore, parents play an important role in supervision, direction to provide healthy and appropriate viewing for minors.

Keywords: Language Use, Impact of Language Use

PENDAHULUAN

Semakin dinamisnya Perkembangan teknologi komunikasi yang akhirnya mengakibatkan munculnya banyak produk teknologi baru (Yuliani et al., 2020) yang mudah dijangkau oleh khalayak umum, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Akses ke teknologi ini bisa dilakukan melalui *smartphone*, komputer, laptop, dan alat elektronik lainnya yang dapat disambungkan dengan internet. Jika dulu teknologi komunikasi hanya berupa *hardware* atau perangkat keras, sekarang teknologi komunikasi dapat kita jumpai dalam bentuk *software* ataupun perangkat lunak. (Barkatullah, 2019). Teknologi yang dimaksud bisa berupa Whatsapp, Instagram, Tiktok, Youtube dan masih banyak lagi Berbagai informasi dalam aplikasi ini dapat diakses untuk semua pengguna selama 1 x 24 jam . Akses internet yang semakin mudah didapatkan juga mendukung cepatnya suatu informasi digapai berbagai kalangan. Kehadiran internet yang semakin pesat telah memungkinkan media sosial untuk berkembang dan bertumbuh secara luas, cepat, dan efisien. Hal ini memungkinkan semua pengguna yang terhubung dengan jaringan internet untuk melakukan proses pengedaran sebuah berita ataupun konten, tanpa Batasan waktu (Laila Fitriani, dkk, 2023). Salah satu contoh media sosial yang kerap dimanfaatkan oleh masyarakat yaitu Youtube. Tentu saja, kemudahan mengakses media sosial ini memiliki dampak baik secara positif maupun negatif

Youtube merupakan platform yang menyajikan beragam jenis video yang dapat dinikmati atau dimanfaatkan oleh para penggunanya. Menurut Santoso & Fatimah (2021:3), konten yang tersedia meliputi politik, kecantikan, kesehatan, musik, komedi, ilmu pengetahuan, dan gaming. Dalam 5 tahun terakhir, YouTube telah menjadi salah satu platform media sosial yang paling populer. Banyak pengguna internet memanfaatkan YouTube untuk menikmati berbagai jenis konten atau bahkan membangun ide-ide kreatif mereka sendiri. Selain itu, pembuatan konten di YouTube juga telah menjadi peluang pekerjaan baru yang mampu menghasilkan pendapatan yang signifikan.

Anak-anak sekarang lebih suka menonton video kesukaannya di YouTube karena tayangan yang disajikan lebih beragam dan tidak perlu menunggu iklan yang memakan waktu. Salah satu tayangan yang digemari sebagai tontonan anak-anak masa kini adalah konten gaming. Target penonton dari konten atau streaming YouTube lebih merujuk pada anak dibawah umur. Wibowo & Rusdi (2019:32) menjelaskan, Maraknya kalangan anak dibawah umur dengan rupa tontonan yang memiliki pengaruh buruk terhadap perilaku bahasa mereka. Dalam konten *streaming* yang disebutkan, terdapat beberapa kekhasan variasi bahasa yang digunakan oleh Youtuber *gaming*. Berikut ini adalah beberapa poin penting yang terkait dengan variasi bahasa yang digunakan yang pertama umpatan dan kata-kata kotor, Dalam konten *streaming*, terdapat kekerasan verbal berupa umpatan dan kata-kata kotor yang diucapkan oleh Youtuber gaming, yang kedua Ketergantungan penonton hal ini mengakibatkan ketergantungan penonton terhadap tontonan yang dianggap sebagai hiburan, yang ketiga peminat konten, keanekaragaman minat terhadap konten atau streaming menyulitkan dalam menyaring konten yang sesuai untuk anak-anak dan orang dewasa. Hal ini seringkali menyebabkan anak-anak mengatakan kata-kata yang tidak seharusnya mereka katakan, terutama anak-anak di bawah umur, karena terbiasa mendengarnya di platform seperti Youtube, yang kemudian ikut memarakan kata-kata tersebut. Inilah salah satu dampak negatif yang sangat perlu menjadi fokus saat ini. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana variasi bahasa digunakan oleh Youtuber *gaming* dan bagaimana dampaknya terhadap penonton,

karena hal ini mengancam kualitas konten yang disajikan serta menjadi dampak negatif pada anak-anak.

Penggunaan bahasa sangat penting bagi perkembangan anak. Anak perlu didampingi dan diawasi dengan baik oleh orang tua agar dapat memahami dan memperoleh bahasa dengan baik. Orang tua perlu memberikan tontonan yang baik agar anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik. Menurut Sudipa (Korespondensi dkk., t.t.) dalam bidang psikolinguistik, ada 3 aspek utama dalam bahasa, ialah uraian bahasa, pemerolehan bahasa, serta penciptaan bahasa. Kala orang tua kurang mencermati serta mengawasi anak-anak, penciptaan bahasa anak bisa jadi tidak maksimal. Survei JakPat pada tahun 2021 menampilkan aktivitas digital anak-anak semacam menyaksikan YouTube bertambah dari 68,5% jadi 72,3% sehabis pandemi. Pandemi mempengaruhi pendidikan anak sekolah, yang dicoba secara daring, dampaknya pendidikan kurang efisien. Anak-anak lebih memilah menghabiskan waktu buat menyaksikan konten YouTube ataupun media sosial yang lain. Sehabis menyaksikan konten YouTube gaming, anak-anak itu menirukan kata yang dilontarkan oleh kreator, yang dalam konteks negatif ataupun positif. Tetapi, sering kali kata yang dilontarkan merupakan yang kurang baik, yaitu kata yang tidak boleh dituturkan oleh anak usia dini. Hal ini terjadi akibat sang konten *creator* adalah orang dewasa yang tidak benar menyampaikan didikan untuk anak-anak. Beberapa konten kreator gaming seperti Jess No Limit, Windah Basudara, Dyland Pross dan beberapa konten *creator* lainnya. Saat ini konten kreator gaming yang akan dianalisa bahasa yang dituturkan dalam kontennya adalah Windah Basudara dengan pengikut yang cukup banyak sekitar 12 juta subscriber.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai pada penelitian ini berupa metode deskriptif kualitatif yang berupaya menggambarkan suatu indikasi, perihal, atau kejadian yang terjadi saat ini. Metode deskriptif memfokuskan tinjauan pada permasalahan aktual yang terjadi saat riset berlangsung dan berusaha mendeskripsikan peristiwa tanpa memberikan perlakuan spesial terhadap kejadian tersebut. Variabel yang dikaji bisa berupa variable tunggal ataupun variable ganda (Noor, 2011).

Tata cara deskriptif merupakan tata cara yang bersifat memaparkan riset yang dicoba (Chaer, 2007). Tata cara kualitatif merupakan tata cara yang digunakan buat mendapatkan penjelasan mendalam menimpa sesuatu indikasi ataupun sikap tertentu dalam warga ataupun kelompok warga itu (Wijayanti, 2013). Hasil riset ini berbentuk informasi deskriptif berupa uraian ataupun interpretasi mendalam serta merata menimpa aspek tertentu. Sampel data dari penelitian ini berupa rekaman video yang terdapat di channel Windah Basudara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa kata-kata kasar yang dilontarkan oleh Windah Basudara yang di ambil dari beberapa video atau *live streaming* yang diupload di channelnya yaitu kata-kata kotor yang terucap dari mulut Windah Basudara mungkin hanya spontan atau karena kebiasaan yang Windah Basudara lakukan di kehidupan sehari-hari dan kata-kata kasar tersebut terbawa dalam videonya atau dalam *live streaming*-nya. Berikut list kata-kata kotor yang digunakan Windah Basudara di dalam channelnya:

Sering = SR
 Kadang-kadang = KD
 Jarang = JR

No	Kata-Kata kasar	SR	KD	JR
1	Anjir	✓		
2	Anj*ng	✓		
3	G*bl*k	✓		
4	Ta*	✓		
5	Bab*		✓	
6	Ngen***	✓		
7	Dajjal			✓
8	Kon***		✓	
9	Mem**		✓	
10	Bangsat		✓	
11	C*k	✓		
12	Anak haram			✓
13	Tolol		✓	

PEMBAHASAN



Bersamaan dengan kemajuan teknologi, Bahasa makin kian berkembang serta ikut mempengaruhi bahasa kita sehari-hari (Rizkiansyah, dkk, 2017) menerangkan Sikap berbahasa berkaitan erat dengan perilaku berbahasa. Terdapat perilaku berbahasa yang positif dan negatif. Sikap negatif terlihat ketika penutur bahasa meremehkan kualitas bahasa dan tidak peduli terhadap tutur bahasa, yang dapat menimbulkan kebiasaan memakai bahasa yang agresif dalam berdialog atau bercanda dengan orang lain.

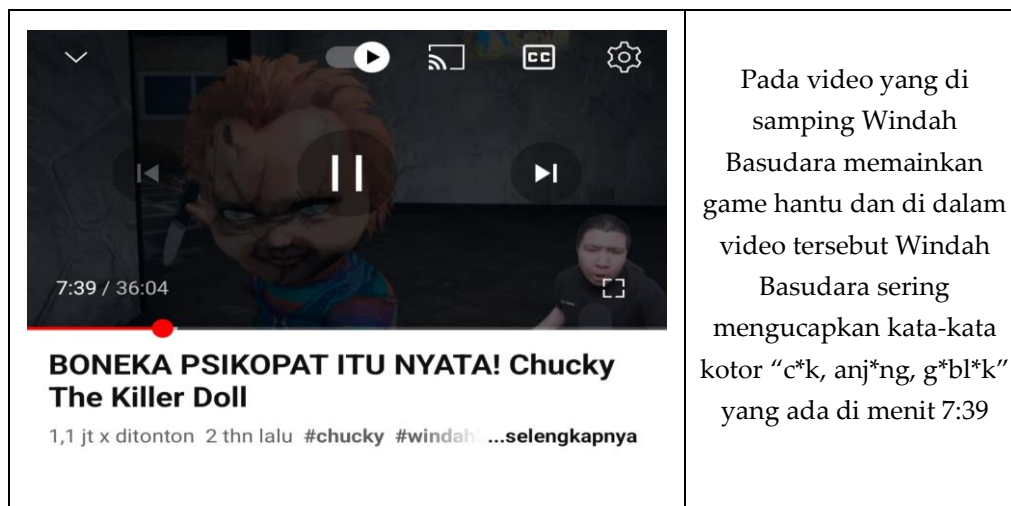
Salah satu sikap negatif dalam berbahasa merupakan Kerutinan dalam penuturan tiap hari, tampaknya perihal tersebut amat terjalin serta pula dipengaruhi oleh media sosial khususnya YouTube, salah satu faktor yang menyebabkan mereka mengucapkan kata kasar ialah Ketika mereka kalah bermain game atau mendapatkan *achievement-achievement* dalam game yang tidak sesuai dengan yang mereka mau, hal itulah yang melatarbelakangi mereka untuk mengucapkan kata-kata kasar.

Dalam mengucapkan perkataan kasar mereka tidak terlepas dengan sesuatu Kerutinan yang sudah tercipta dari pergaulan di lingkungan mereka. Aspek lingkungan pergaulan merupakan aspek yang sangat mempengaruhi berdialog perkataan kasar di dalam konten mereka, dari pergaulan tersebut Ketika mereka mengupload video atau sedang *live streaming* maka kata-kata kasar dari pergaulan tersebut terbawa atau terucap spontan dari mulut mereka, sehingga orang yang

menonton video mereka khususnya anak di bawah umur mendengar kata-kata kotor dari mulut mereka dan lebih parahnya anak-anak tersebut meniru kata-kata kotor mereka. Semakin sering anak-anak mendengarkan kata kotor tersebut semakin cepat pula memori mereka merekam, dan rangsangan spontanitas untuk berucap hal tersebut semakin cepat, sehingga saat berbicara dengan lawan bicara semakin menurun dan tidak bisa dikontrol.

Tugas orang tua sangat berpengaruh dalam pengawasan dan pendampingan anak-anaknya. Jika orang tua memberikan pengawasan dan pendampingan yang baik, anak akan terlindungi dari perkataan kasar. Sebaliknya, jika orang tua lengah, bahasa kasar dapat memengaruhi anak secara negatif. Hal ini penting karena anak cenderung meniru tindak tanduk dari orang dewasa di sekelilingnya. Sebagai contoh, Windah Basudara selalu menggunakan kata-kata kasar dalam video atau live streaming-nya

Gambar	Penjelasan
 <p data-bbox="357 1077 893 1146">Kisah Awal Linda Berlanjut - NAMATIN DreadOut 1</p> <p data-bbox="357 1162 928 1187">359 rb x ditonton 3 thn lalu #DreadOut #win ...selengkapnya</p> <p data-bbox="357 1207 692 1272">Windah Basudara 12 jt Subscribe</p> <p data-bbox="379 1308 956 1339">8 rb Bagikan Remix Do</p>	<p data-bbox="1011 960 1299 1155">Pada menit ke 9:49 Windah Basudara mengucapkan kata-kata kasar seperti “anj*ng, g*bl*k, ta*”</p>
 <p data-bbox="379 1677 528 1697">Camera Flasher</p> <p data-bbox="389 1720 528 1736">9:37 / 1:01:53</p> <p data-bbox="379 1751 842 1769">SAAT MATI LAMPU HATI HATI ANIMATRONIC BUCKY AKAN DATANG! Bucky's Grounds</p> <p data-bbox="379 1774 496 1800">Windah Basudara 12 jt subscriber Disubscribe 19 rb Bagikan Download</p>	<p data-bbox="1011 1503 1299 1736">Di video yang lain pula Windah Basudara selalu menggunakan kata-kata kotor seperti “anjir, cok” yang terdapat di menit 8:37</p>



KESIMPULAN

Peneliti tidak merujuk kepada satu youtuber saja tetapi untuk semua youtuber yang selalu menggunakan kata-kata *toxic* atau kotor, dari video yang di upload di internet bahwasanya yang menonton bukanlah anak-anak remaja saja tetapi banyak anak-anak yang dibawah umur yang menonton juga Sebagian besar video yang ditemukan mengandung bahasa kotor, dan banyak video tersebut mengandung bahasa kotor. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kotor oleh youtuber gaming dalam video dapat mengarah pada konten yang tidak sehat dan mungkin menyebarkan informasi yang tidak benar atau mencurigakan hukum. Dampak negatif dari video yang mengandung bahasa kotor tidak hanya terbatas pada anak, tetapi juga dapat mempengaruhi perilaku dan kesehatan mental individu. Misalnya, sebuah video yang mengandung kalimat kotor dan ini yang diperoleh oleh anak dapat menjadi penyebab kecemasan, dan akhirnya, kekhawatiran. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membimbing anak-anak mereka dari dampak buruk video yang mengandung bahasa kotor. Beberapa langkah yang tepat oleh orang tua untuk melindungi anak-anaknya ialah menginstal perangkat lunak yang menghalangi akses ke situs web dan video yang mengandung bahasa kotor, mengawasi keberlanjutan anak di situs web yang menarik, dan mengajarkan anak tentang menggunakan internet dengan aman. Selain itu, orang tua juga perlu menjaga komunikasi yang terbuka dan transparan dengan anak, serta menyediakan informasi yang benar tentang keberlanjutan dan mengarah ke perilaku yang sehat.

REFERENSI

- Barkatullah, Abdul Halim. (2019). *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia: sebagai pedoman dalam menghadapi era digital Bisnis e-commerce di Indonesia*. Nusamedia.
- Databoks. (2022). <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/03/16/akses-anak-ke-konten-digital-meningkat-saat-pandemi>.
- Korespondensi, E., Nur, T., Jakarta, U. N., & Indonesia, B. (t.t.). *BAHASA ANAK BETAWI DI SEKOLAH: SEBUAH PERSPEKTIF*. 1–10.

- Laila Fitriani, Zaskia S. R., Aisyah, D.K, Eka, P.P, Salesa, A.F, Eni, N., (2023) *Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Media Sosial Sebagai Media Pemasaran online pendidikan: Teori dan penerapan*. Yayasan Kita Menulis.
- Mastanora, Refika. (2020). Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(1), 47–57.
- Rizkiansyah, R. A., & Rustono. (2017). Perilaku Berbahasa Pengembang Perumahan, Pengelola Hotel, dan Pengelola Toko. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 25–33. s
- Santoso, B. B., & Fatimah, F. (2021). Komunikasi antar Budaya Masyarakat Pedalaman Papua Melalui Model Komunikasi di Youtube Expedisi Segaris Episode 9. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 13(02), 1– 8. <https://doi.org/10.38041/jikom1.v13i02.154>
- Wibowo, A., & Rusdi, F. (2019). Analisis Personal Branding Youtuber Gim :(Studi Fenomenologi Michael Souw). *Prologia*, 3(1), 31–38. <https://doi.org/10.24912/pr.v3i1.6132>
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., Irawan, E., Ardiana, D. putu Y., Muttaqin, M., & Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran daring untuk*