

Kekerasan Verbal di Konten Youtube Indonesia Dalam Perspektif Kultivasi

Moh. Adli Ahdiyat

Pascasarjana Universitas Indonesia
Jalan Salemba Raya No.4, DKI Jakarta, 10440, Indonesia
adliahdiyat@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan Youtube sebagai media penyaing televisi untuk menjadi media pembelajaran bagi masyarakat. Kebebasan berekspresi melalui konten Youtube menghadirkan konten-konten dengan unsur kekerasan verbal yang nampaknya menjadi perhatian sebagian besar khalayak Youtube di Indonesia. Sayangnya, kreator konten dan khalayak sering mengabaikan efek yang dihasilkan dari mengonsumsi konten dengan unsur kekerasan verbal. Dari latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini dalam bentuk pertanyaan: apa saja efek yang dihasilkan dari mengonsumsi konten kekerasan verbal di Youtube dalam perspektif kultivasi?, dan apa saja bentuk kekerasan verbal yang ada dalam konten Youtube di Indonesia?. Hasil penelitian menemukan dua jenis efek yang terjadi dari mengonsumsi konten kekerasan verbal di Youtube. Pertama, pembentukan budaya berkomentar dengan bahasa kasar di konten Youtube. Kedua, peningkatan agresivitas verbal khalayak dan peningkatan pengabaian khalayak terhadap efek dari kekerasan verbal. Hasil berikutnya mengemukakan kategorisasi kekerasan verbal yang ada di Youtube. Pertama, konten Youtube dengan penggunaan bahasa kasar. Kedua, konten Youtube dalam bentuk cyberbullying. Berdasarkan perspektif kultivasi, intensitas khalayak dalam menonton bentuk-bentuk kekerasan verbal tersebut memiliki pengaruh dalam membentuk perilaku verbal khalayak, baik dalam berkomentar di kolom komentar video Youtube ataupun dalam berperilaku secara verbal. Hal ini tentunya berpengaruh kepada perubahan sosial di masyarakat.

Kata Kunci: *Youtube, Kekerasan verbal, Teori Kultivasi, Efek kekerasan media.*
Diterima : 30-06-2020 Disetujui :27-12-2020 Dipublikasikan : 04-01-2021

Verbal Violence In Indonesian Youtube Content From A Cultivation Perspective

Abstract

The development of information technology has presented Youtube as a competitor for television to become a learning medium for the community. Freedom of expression through Youtube content presents verbal violence contents that seems to be the concern of most Youtube audiences in Indonesia. Unfortunately, content creators and audiences often ignore the effects from consuming verbal violence contents. From this background, the researcher formulated the research question: what are the effects from consuming verbal violence content on YouTube in a cultivation perspective ?, and what are the forms of verbal violence that exist in YouTube content in Indonesia?. The results found two types of effects that occur from consuming verbal violence content on Youtube. First, culture of commenting with abusive language on Youtube content.

Second, the increase in verbal aggressiveness of the audience and an increase in audience disregard for the effects of verbal violence. The next results reveal the categorization of verbal violence in YouTube content. First, YouTube content that using abusive language. Second, YouTube content in the form of cyberbullying. Based on a cultivation perspective, the intensity of watching forms of verbal violence has an influence in shaping the verbal behavior of the audience, both in commenting in the YouTube video comment column or in verbally behaving. This certainly affects social change in society.

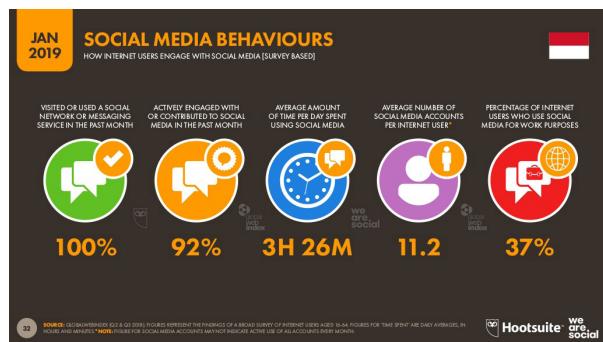
Keywords: *Youtube, Verbal violence, Cultivation theory, Media violent effect.*

1. Pendahuluan

Latar Belakang dan Rumusan Masalah

Dinamika kehidupan masyarakat di Indonesia telah mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan teknologi informasi adalah salah satu pendorong utama dari perkembangan tersebut. Perkembangan teknologi informasi menyediakan ruang bagi masyarakat berupa media sosial untuk saling berkomunikasi, menyampaikan ide, saran, bahkan kritikan terhadap hal yang tidak disetujui. Informasi yang telah dihimpun penulis dari situs We Are Social (2019) menyatakan bahwa pada tahun 2019, Indonesia adalah negara yang menempati peringkat ketiga berdasarkan waktu yang dihabiskan untuk mengonsumsi media sosial, dengan rata-rata mengonsumsi media sosial 3 jam 26 menit dalam sehari. Berbagai macam konten media sosial telah menghiasi kehidupan masyarakat sehingga mempengaruhi perubahan sosial masyarakat di Indonesia.

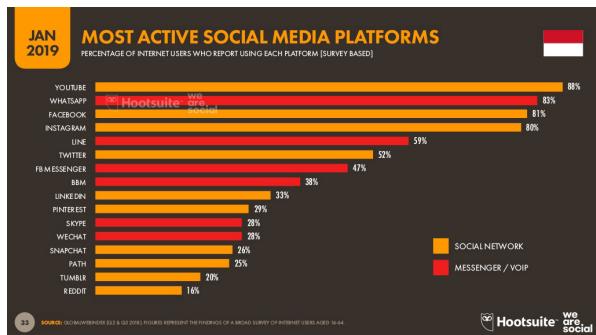
Gambar 1. Satistik perilaku masyarakat Indonesia dalam menggunakan media sosial



Sumber: We Are Social (2019)

Youtube adalah salah satu situs media sosial yang berkembang pesat dan paling populer di dunia. Youtube merupakan situs yang berfungsi sebagai sarana untuk berbagi video secara online. Situs ini memfasilitasi penggunaannya untuk meng-upload video yang diakses oleh pengguna lain diseluruh dunia secara gratis. Di Indonesia, peran Youtube sebagai sarana publikasi informasi audio-visual terus meningkat. Pada tahun 2019, Youtube menjadi jejaring sosial yang paling sering digunakan oleh khalayak di Indonesia dengan presentase 88% (We Are Social, 2019).

Gambar 2. Presentase penggunaan media sosial di Indonesia



Sumber: We Are Social (2019)

Sebelum kehadiran Youtube, masyarakat Indonesia menikmati informasi audio-visual melalui media televisi atau layar lebar. Televisi merupakan salah satu media komunikasi massa yang mempunyai fungsi yaitu; memberi informasi, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi (Onong, 1992 dalam Ahmadi & Yohana, 2007). Dengan berkembangnya teknologi informasi, Youtube hadir sebagai media baru yang dapat menyaingi peran televisi sebagai sumber informasi audio-visual. Menurut (Swara, 2014) terdapat beberapa kelebihan youtube yang dapat menyaingi peran televisi, diantaranya adalah:

1. Youtube menawarkan konten yang lebih beragam jika dibandingkan dengan televisi.
2. Youtube memiliki daya penetrasi yang lebih kuat daripada televisi didukung dengan kemampuan Youtube yang dapat diakses di berbagai alat selain komputer, seperti tablet, smartphone, dan bahkan televisi (smart TV).
3. Televisi adalah media massa yang menyebarkan informasi secara satu arah, tanpa ada interaksi langsung dari khalayak. Sedangkan pada Youtube, khalayak dapat saling berinteraksi satu

sama lain dan berkomentar ataupun memberikan penilaian secara langsung terhadap informasi yang didapatkan dari menonton konten Youtube.

Dengan megikuti perkembangan Youtube di Indonesia, dapat dilihat bahwa kreator konten Yotube didominasi oleh kalangan remaja. Konten yang diciptakan juga didominasi oleh konten hiburan seperti konten gaming, musik, infotainment, dan komedi. Dalam konten tersebut, para *Youtubers* (sebutan bagi kreator konten youtube) senantiasa berbagi informasi pengalaman dan kegiatan sehari-hari dengan pembawaan dan ciri khasnya masing-masing. Sayangnya, dalam konten-konten tersebut sering ditemukan bentuk-bentuk kekerasan verbal yang dilakukan oleh para kreator konten yang tentunya memiliki pengaruh kepada perilaku khalayaknya. Khalayak yang juga didominasi oleh kalangan remaja dan bahkan anak-anak sudah menganggap para *Youtubers* sebagai figur publik yang menjadi panutan mereka.

Efek dari konten-konten yang mengandung kekerasan verbal ini patutnya menjadi perhatian seluruh elemen masyarakat. Mungkin sebagian masyarakat berpikir bahwa konten tersebut tidak memberikan efek kepada khalayak karena dianggap tidak terlalu berpengaruh secara signifikan. Dengan gencarnya konten dengan kekerasan verbal di Youtube, patutnya kita merasa khawatir akan terbentuknya karakter, sikap, dan tingkah laku masyarakat khususnya kalangan muda dan remaja yang mana adalah khalayak aktif di Youtube.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan permasalahan

penelitian dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: 1) Apa saja efek yang dihasilkan dari mengonsumsi konten kekerasan verbal di Youtube dalam perspektif kultivasi?, 2) Apa saja bentuk kekerasan verbal yang ada dalam konten Youtube di Indonesia?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efek-efek yang diakibatkan dari mengonsumsi konten Youtube dengan unsur kekerasan verbal dan mendeskripsikan bentuk-bentuk kekerasan verbal yang ada pada konten Youtube di Indonesia dalam perspektif kultivasi.

1.1. Kajian Pustaka

1.3.1. Teori Kultivasi

Pada tahun 1960-an, George Gerbner merancang sebuah teori efek media yang dinamakan kultivasi. Gerbner dan para koleganya mengembangkan teori kultivasi atau analisis kultivasi berdasarkan ide bahwa televisi adalah media yang berkontribusi dalam mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai realitas dunia. Seperti Marshall McLuhan, Gerbner menganggap televisi sebagai kekuatan dominan dalam membentuk masyarakat modern. Namun tidak seperti McLuhan yang melihat medium sebagai pesan, Gerbner meyakini bahwa kekuatan televisi berasal dari simbol-simbol atau gambaran kehidupan nyata yang ada pada konten televisi yang disajikan berulang-ulang dan setiap saat. Pada dasarnya, televisi menjadi lembaga penyaji cerita kehidupan masyarakat, dan cerita yang disajikan memberikan "gambaran koheren tentang hal yang ada dan terjadi, hal yang penting, hal-hal yang memiliki keterkaitan, dan

kebenaran" (Griffin et al., 2012).

Teori kultivasi menyatakan bahwa televisi merupakan media yang unik. Keunikan tersebut ditandai oleh karakteristik televisi yang bersifat: a) Pervasive (menyebar dan hampir dimiliki seluruh keluarga); b) Assesible (dapat diakses tanpa memerlukan kemampuan literasi atau keahlian lain), dan c) Coherent (mempersentasikan pesan dengan dasar yang sama tentang masyarakat melintasi program dan waktu) (Junaidi, 2018). Gerbner menyatakan bahwa televisi dapat mempengaruhi kepercayaan dan sikap khalayak terhadap dunia di sekitarnya (Griffin et al., 2012).

Hipotesis utama dalam analisis kultivasi adalah terdapat perbedaan antara orang yang sering menonton televisi (heavy viewers) dengan orang yang jarang menonton televisi (light viewers) dalam menganggap realitas dunia yang sebenarnya. Terdapat 3 fokus penelitian dalam analisis mengenai kultivasi yaitu: (1) Analisis kultivasi pada proses institusional, bagaimana alur pesan diproduksi dan diatur, bagaimana keputusan dibuat, dan bagaimana fungsi dari suatu organisasi media, (2) Analisis mengenai sistem pesan mengamati pesan apa saja yang paling kuat, stabil dan meresap pada penonton, (3) Analisis mengenai kultivasi yang mengamati kontribusi televisi pada bagaimana pandangan orang melihat dunia. Pada analisis mengenai kultivasi pesan diasumsikan tidak netral dimana dalam pesan tersebut disisipkan beberapa nilai atau prioritas dari organisasi media yang memproduksi pesan. Penelitian lebih lanjut mengenai analisis ini mengarahkan media sebagai alat propaganda. Pada

penelitian masa mendatang, analisis kultivasi dapat diterapkan mengikuti perkembangan media baru (Morgan dalam Nabi & Oliver 2009).

Ahmadi dan Yohana (2009) mengemukakan bahwa menurut perspektif kultivasi, televisi menjadi media pembelajaran utama bagi masyarakat untuk mempelajari lingkungan dan dunia sekitarnya. Dengan demikian, televisi berpengaruh dalam membangun persepsi, nilai-nilai, dan perubahan sosial yang ada di masyarakat. perspektif kultivasi pada awalnya lebih berkonsentrasi kepada studi televisi dan khalayak, khususnya mengenai tema-tema kekerasan di televisi. Dengan perkembangan teknologi informasi, perspektif kultivasi juga dapat diterapkan pada penelitian tentang efek kekerasan yang ada di media baru seperti media sosial dan video game.

1.3.2. Efek Kekerasan di Media

Bushman, Huessman, dan Whitaker (n.d.) dalam Nabi dan Oliver (2009) membahas tentang efek konten kekerasan yang ada di media terhadap khalayak. Hasil penelitian tentang efek konten kekerasan di media terhadap khalayak menemukan adanya tiga jenis efek, diantaranya:

1. The Aggressor Effect

Hasil meta analisis yang dilakukan oleh Bushman dan Anderson (2002) dalam Nabi dan Oliver (2009) mengemukakan bahwa semakin seseorang sering mengonsumsi konten kekerasan di media maka semakin tinggi tingkat agresifitas yang ada di dalam dirinya. Yang menjadi konsentrasi pada pembahasan ini bukan hanya tentang efek secara langsung yang

dihasilkan dari mengonsumsi konten kekerasan di media, tetapi juga efek jangka panjang yang dihasilkan darinya. Hasil penelitian oleh Huessmann, Titus, Podolski, dan Eron (2003) dalam Nabi dan Oliver (2009) mengemukakan bahwa konten kekerasan yang dikonsumsi oleh anak-anak akan berpengaruh kepada perilaku agresif ketika dia beranjak dewasa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ružić (2011) menemukan bahwa internet dan media baru pada umumnya membuka peluang bagi kalangan muda untuk memperoleh ketenaran dengan ciri khas yang mereka miliki. Salah satu cara yang dilakukan kalangan muda adalah dengan mengunggah video dengan konten kekerasan baik verbal ataupun non-verbal di Youtube. Berdasarkan hal tersebut internet secara umum memberikan dampak pada peningkatan intensitas terjadinya perundungan siber atau *cyberbullying*.

2. The Fear of Victimization Effect

Secara umum, efek *the fear of victimization* atau takut menjadi korban kekerasan terjadi ketika seseorang berada di lingkungan baru yang tidak bersahabat baginya, sehingga memicu ketersediaan heuristik atau tendensi seseorang untuk menilai keadaan di sekitarnya berdasarkan informasi yang paling mudah diakses di pikirannya. Infomasi tersebut bisa jadi yang dihasilkan dari menonton konten kekerasan di televisi, sehingga menimbulkan perasaan takut.

3. The Conscience-Numbing Effect

Efek *the conscience-numbing* terjadi ketika seseorang kurang memiliki simpati kepada korban kekerasan, perasaan kurang

simpati tersebut dihasilkan dari banyaknya mengonsumsi konten kekerasan di media. Yang terus menjadi perhatian penting adalah efek dari video game terhadap pemainnya. Bushman dan kawan-kawan (2004) dalam Nabi dan Oliver (2009) mengemukakan bahwa di dalam video game dengan konten kekerasan, pemain dipaksa untuk menjadi karakter yang agresif dan melakukan tindak kekerasan. Hal tersebut dapat perlahan mengurangi rasa simpati pemain video game terhadap korban kekerasan, dan justru menjadikan pemain menikmati apa yang dia lakukan.

Penelitian yang dilakukan Montes-Vozmediano, García-Jiménez, dan Menor-Sendra (2018) yang berjudul *Teen videos on Youtube: Features and Digital Vulnerability* mengemukakan bahwa kalangan remaja adalah kreator konten Youtube dan sekaligus khalayak konten Youtube. Penelitian ini telah menemukan bahwa konten-konten yang diminati untuk dijadikan konten dan dikonsumsi kalangan remaja adalah konten-konten yang berisikan konten seks, perundungan (*bullying*), kehamilan, dan obat-obatan terlarang. Penelitian ini memberikan bukti-bukti kenyamanan kalangan remaja untuk menggunakan konten-konten tersebut untuk membangun identitas mereka, sehingga mereka tidak melihat resiko, kerentanan, dan efek yang ditimbulkan dari mengonsumsi konten-konten tersebut.

1.3.3. Kekerasan Verbal

Menurut Bosch (2007), kekerasan verbal atau pelecehan verbal adalah perilaku yang dilakukan pelaku kekerasan menggunakan kata-kata atau “permainan pikiran” untuk membangun rasa dominasi

dan kontrol serta menanamkan keraguan kepada diri korban kekerasan. Pelecehan verbal adalah bentuk kekerasan yang sering menjadi pelopor kekerasan fisik.

Kekerasan verbal biasanya berupa perilaku verbal dimana pelaku melakukan pola komunikasi yang berisi penghinaan, ataupun kata-kata yang melecehkan. Pelaku biasanya melakukan tindakan perundungan, menyalahkan, melabeli, atau juga mengkambinghitamkan. Kekerasan lebih sering dilakukan tanpa ada unsur kesengajaan karena pada dasarnya pelaku kekerasan menganggap sudah terbiasa mengucapkan kata-kata tersebut atau menganggap apa yang diucapkan hanya sebuah candaan, tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa banyak juga pelaku yang sengaja melakukan kekerasan verbal kepada orang lain (Putra, 2015).

Penggunaan bahasa dalam kekerasan verbal dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Pertama, menggunakan kata umpan yang diasosiasikan kepada binatang, seperti: anjing, babi, cebong, kampret, dan lain-lain. Kedua, Kata umpan dan hinaan dengan menggunakan kata yang berkonotasi negatif, seperti: bajingan, goblok, dan kata-kata dengan unsur seksual. Ketiga, menggunakan eufimisme yaitu penggunaan kata-kata baik untuk menggantikan kata-kata kasar dalam menekankan arti negatif. Keempat, menggunakan disfemisme yaitu kata-kata kasar yang digunakan untuk menekankan arti negatif dari apa yang ingin diucapkan. Dua kategori terakhir sering digunakan untuk menyindir atau mengkambinghitamkan pihak-pihak tertentu yang tidak sejalan dengan persepsi atau pandangan pelaku kekerasan verbal (Putra, 2015).

Informasi yang telah dihimpun penulis dari Tri Wahyuni (2016) dari situs berita online cnnindonesia.com mengemukakan bahwa menurut Psikolog Klinis Liza Marielly Djaprie, kekerasan verbal memiliki dampak yang lebih serius jika dibandingkan dengan kekerasan fisik. Liza menuturkan bahwa efek dari kekerasan verbal tidak terlihat secara kasat mata atau secara fisik, tetapi dapat memberikan tekanan mental kepada korban kekerasan verbal. Oleh sebab itu, tingkat bunuh diri lebih banyak disebabkan dari perundungan secara verbal baik melalui interaksi langsung ataupun melalui interaksi di media sosial atau yang biasa disebut *cyberbullying*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Peneliti menggunakan metode studi literatur komprehensif (comprehensive literature review) yang mana dalam melakukan studi melewati tujuh tahapan (*exploring beliefs and topics, initiating search, storing and organizing information, selecting/deselecting information, expanding the search, analyzing and synthesizing information, presenting the CLR report*) (Onwuegbuzie & Frels, 2016). Tujuh langkah tersebut terangkum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Tujuh langkah dalam Studi Literatur Komprehensif

No	Langkah	Deskripsi
1	<i>Exploring beliefs and topics</i>	Peneliti berangkat dari keyakinan bahwa saat ini Youtube memiliki pengaruh terhadap khalayaknya seperti layaknya televisi yang dibahas di dalam teori Kultivasi. Dari keyakinan tersebut peneliti mengekplorasi beberapa topik yang berkaitan dengan pengaruh Youtube terhadap khalayaknya sehingga menemukan topik yang lebih spesifik yaitu bentuk kekerasan verbal dan efek yang terjadi diantara para penggunanya.
2	<i>Initiating search</i>	Peneliti mulai mencari sumber-sumber informasi berkaitan dengan topik penelitian. Dalam studi literatur, data dapat diambil dari berbagai sumber seperti kata-kata, angka, gambar, hyperlink, audio, dan video (Onwuegbuzie & Frels, 2016).
3	<i>Storing and organizing information.</i>	Peneliti menyimpan beberapa link video Youtube yang memuat konten kekerasan verbal dengan memanfaatkan fitur <i>bookmarks</i> pada <i>browser</i> .
4	<i>Selecting/deselecting information.</i>	Peneliti memilih beberapa sumber data yang paling relevan untuk digunakan sebagai sumber data penelitian. Diantaranya adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1. Video dan kolom komentar pada kanal Youtube Ericko Lim (https://www.youtube.com/watch?v=V01uul1ZmQk, https://www.youtube.com/watch?v=3Ks1H1Hwo20) 2. Video dan kolom komentar pada kanal Youtube Young Lex 3. Video-video diss-track terhadap Young Lex (https://www.youtube.com/watch?v=pdcZFhmviVA, https://www.youtube.com/watch?v=Y9eWapGgs1E, https://www.youtube.com/watch?v=QTdFRCoZQcg, https://www.youtube.com/watch?v=GPBH6gLc1TA) 4. Tagar #salahbeli di Youtube

No	Langkah	Deskripsi
5	<i>Expanding the search</i>	Peneliti menambahkan sumber informasi yang dapat memperkuat analisis atas data yang telah terkumpul. Sumber informasi tambahan tersebut berasal dari buku dan artikel ilmiah yang telah dipublikasikan.
6	<i>Analyzing and synthesizing Information</i>	Peneliti menganalisa data yang telah didapatkan berdasarkan teori dan konsep yang digunakan di dalam penelitian.
7	<i>Presenting the CLR Report</i>	Peneliti menulis dan mempublikasikan artikel ilmiah.

Sumber: Methodology of Literature Review (Onwuegbuzie & Frels, 2016).

Penelitian ini berfokus pada analisis terhadap konten-konten Youtube dari para Youtubers di Indonesia yang bermuatan unsur kekerasan verbal. Analisis dilakukan dengan mengamati secara detil isi konten video yang telah diunggah di laman Youtube yang telah dipilih dan relevan dengan topik penelitian ini (lihat tabel.1). Berikutnya peneliti melakukan sintesis antara hasil analisis konten video Youtube dengan penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan hasil analisis tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.2. Dampak Kekerasan Verbal di Youtube Terhadap Khalayak

Peneliti merumuskan dampak kekerasan verbal menjadi dua jenis. Dampak yang pertama adalah konten kekerasan verbal di Youtube dapat membentuk budaya berkomentar dengan bahasa kasar. Kedua, Konten kekerasan verbal di Youtube dapat meningkatkan agresivitas verbal khalayaknya, dan meningkatkan pengabaian khalayak terhadap efek kekerasan verbal.

3.1.1. Budaya Berkomentar dengan Bahasa Kasar

Youtube adalah bentuk media baru yang akhir-akhir ini disebut

dapat menyaingi peran televisi dalam mempengaruhi perubahan sosial yang ada di masyarakat. Berbeda dengan televisi, bentuk komunikasi di Youtube adalah dua arah, dimana khalayak di Youtube dapat saling berinteraksi secara langsung. Komentar adalah bentuk komunikasi yang populer sekaligus kontroversial, khususnya di media sosial Youtube. Berkomentar di media sosial seperti Youtube adalah bentuk interaksi khalayak terhadap informasi yang diterima dari mengonsumsi konten Youtube, ataupun untuk menanggapi komentar lain dari sesama khalayak Youtube. Komentar positif digunakan khalayak untuk menanggapi ide, gagasan, dan argumen yang sejalan dengan pandangan khalayak, sedangkan komentar negatif digunakan untuk menyerang, menyudutkan, dan melawan ide, gagasan, dan argumen yang berseberangan dengan pandangan khalayak. Ada hal yang sama dari kedua sudut pandang khalayak yang berbeda tersebut, yaitu perihal penggunaan bahasa. Bahasa yang digunakan dalam dua sudut pandang tersebut sama-sama bahasa kasar seperti penggunaan kata umpatan ‘*goblok, tolol*, dan kata-kata umpatan dengan unsur seksual’.

Penggunaan kata-kata kasar lebih sering di temukan pada komentar khalayak

yang menonton konten di kanal youtube yang juga menampilkan kekerasan verbal. Contohnya adalah komentar-komentar yang ditinggalkan di kolom komentar video pada kanal Youtube Ericko Lim dan Younglex yang sering menggunakan unsur kekerasan verbal dalam konten mereka. Berdasarkan hal tersebut penulis menemukan bahwa konten kekerasan verbal yang disampaikan para kreator konten Youtube dapat membentuk budaya berkomentar yang negatif.

Salah satu hasil penelitian yang dilakukan Schultes, Dorner, dan Lehner (2013) yang bertemakan *Leave a Comment! An In-Depth Analysis of User Comments on YouTube* mengemukakan bahwa budaya berkomentar dengan bahasa negatif di Youtube memiliki potensi menyisihkan budaya berkomentar yang substansial atau yang menggunakan bahasa positif. Karakteristik komunikasi media baru seperti Youtube yang tidak terjadi secara face-to-face menuntun khalayak untuk menumbuhkan persepsi bahwa diri mereka lebih kuat dan agresif (Smith, 2011). Berdasarkan perspektif kultivasi, intensitas menonton tayangan kekerasan verbal dapat membentuk budaya berkomentar yang buruk. Hal ini dapat berpengaruh terhadap perubahan sosial yang ada di masyarakat.

3.1.2. Konten kekerasan verbal di Youtube meningkatkan agresivitas verbal khalayaknya, dan meningkatkan pengabaian khalayak terhadap efek kekerasan verbal

Penelitian tentang efek kekerasan di konten media terhadap khalayaknya yang dilakukan oleh Bushman, Huessman, dan

Whitaker (n.d) dalam Nabi dan Oliver (2009) menemukan tiga efek kekerasan dua diantaranya yaitu *the aggressor effect* yang mengemukakan bahwa semakin seseorang sering mengonsumsi konten kekerasan di media maka semakin tinggi tingkat agresifitas yang ada di dalam dirinya, dan *the conscience-numbing effect* yang berasumsi bahwa semakin seseorang sering mengonsumsi konten kekerasan di media maka semakin tinggi tingkat pengabaian terhadap efek kekerasan.

Efek kekerasan yang dihasilkan dari penelitian Bushman dan kawan-kawan juga dapat dilakukan untuk meneliti efek dari kekerasan verbal di Youtube terhadap khalayaknya. Untuk meneliti hal tersebut, penulis berfokus pada pengamatan khalayak yang berlangganan kanal Youtube Ericko Lim. Ericko Lim adalah seorang *Vlogger* dan kreator konten *gaming* yang mana khalayaknya didominasi oleh kalangan remaja dan anak-anak. Penulis melakukan pengamatan pada video yang menayangkan acara *meet and greet* yang diadakan Ericko Lim dengan para penggemarnya yang juga merupakan khalayak di kanal Youtube miliknya. Di dalam video tersebut penulis menemukan bahwa para penggemar Ericko Lim sering kali menyoraki Ericko Lim dengan menyebutkan kata-kata kasar yang sarat dengan unsur seksual. Dalam video tersebut sangat terlihat bahwa para penggemar sangat senang berjumpa dengan sosok yang mereka idolakan. Hal tersebut terlihat dari ekspresi kegembiraan para penggemarnya, dan kegembiraan tersebut tetap diungkapkan dengan kata-kata kasar.

Berdasarkan pegamatan tersebut, penulis menemukan dua efek yang terjadi pada khalayak kanal Ericko Lim. Pertama,

telah ditemukan bahwa konten kekerasan yang terdapat di video-video Ericko Lim telah meningkatkan perilaku agresivitas verbal khalayaknya terutama dalam pergaulan sehari-hari. Kedua, telah ditemukan bahwa para khalayak tersebut dengan sangat mudah menyebutkan kata-kata kasar yang diikuti dengan perasaan gembira tanpa mempedulikan efek dari kata-kata kasar yang mereka ucapkan.

Berdasarkan perspektif kultivasi, Youtube adalah media pembelajaran khalayak dalam membentuk realitas sosial. Intensitas khalayak Youtube dalam menonton bentuk-bentuk konten kekerasan verbal di Youtube dapat mempengaruhi perilaku khalayaknya khususnya dalam berperilaku secara verbal. Melalui pengamatan ini, penulis menemukan bahwa khalayak yang secara intens menonton konten dengan unsur kekerasan verbal cenderung menirukan apa yang disampaikan secara verbal oleh konten kreator Youtube. Peniruan kekerasan verbal tersebut dilakukan dengan meninggalkan komentar dengan bahasa kasar, dan penggunaan bahasa kasar dalam pergaulan sehari-hari. Pembentukan realitas dari menonton konten kekerasan verbal juga dilakukan dengan cara menganggap penggunaan bahasa kasar adalah hal yang biasa dan wajar, bahkan tidak jarang yang menganggap penggunaan bahasa kasar adalah hal yang dianggap 'keren' dan 'gaul'.

3.3. Kategorisasi Kekerasan Verbal di Youtube

Berdasarkan perspektif kultivasi mengenai kekerasan di media, penulis mengembangkan perspektif kultivasi untuk meneliti kekerasan verbal di media baru Youtube. Penulis mengkategorisasikan

bentuk kekerasan verbal dalam dua bentuk, yaitu: kekerasan verbal dalam bentuk penggunaan bahasa kasar di konten Youtube dan dalam bentuk perundungan siber (*cyberbullying*).

3.2.1. Kekerasan Verbal dalam Bentuk Penggunaan Bahasa Kasar di Konten Youtube

Penggunaan unsur kekerasan verbal di konten Youtube telah menjadi konsumsi harian khalayak Youtube, khususnya penggunaan bahasa kasar. Bahkan sebagian khalayak menganggap penggunaan bahasa kasar di Youtube adalah hal yang menghibur dan memberikan kesan atau ciri khas tersendiri dari kreator konten Youtube. Konten Youtube yang sering kali terdapat penggunaan bahasa kasar di Youtube adalah konten gaming. Video-video pada konten gaming menayangkan seorang kreator konten yang sedang memainkan game dan mengomentari apapun yang dihadapinya ketika bermain game. Para konten kreator gaming sering mengungkapkan kekesalan mereka ketika mengalami kekalahan atau hal-hal yang tidak disenangi ketika bermain game dengan ungkapan kasar dalam bentuk umpanan dan hinaan disertai dengan teriakan. Sebagai contoh, kanal dengan konten gaming dengan unsur kekerasan verbal yang populer di kalangan khalayak Youtube di Indonesia adalah kanal Rezaoktovian dan Ericko Lim.

Reza Oktovian atau yang kerap dipanggil Arap adalah seorang Youtuber asal Jakarta yang mengawali karir di Youtube sejak tahun 2012. Seiring dengan pesatnya jumlah subscriber yang dia miliki, konten video yang ia upload

semakin beragam. Reza Oktovian juga membuat konten video blog harian, review perangkat hingga video-video tentang pandangan politik dari sudut pandangnya. Reza Oktovian adalah kreator konten Youtube yang pertama kali muncul dengan ciri khas menggunakan bahasa kasar. Salah satu contoh videonya yang berjudul "KENAPA GUE SELALU DAPET GIM BEGINI" yang sudah melebihi dari 1,8 juta kali penayangan, dalam 2 menit Reza sudah menggunakan kata "anjing" sebanyak 10 kali, 4 kali menggunakan kata "tai" dan masih ada beberapa kata kasar yang mengandung unsur seksual (Wibawa & Pradekso, 2018). Pada bulan Oktober tahun 2018 Reza Oktovian membuat kanal Youtube baru dengan nama "yb", kanal tersebut berfokus pada konten gaming dengan ciri khas yang sama yaitu dalam memainkan game, Reza tetap menggunakan bahasa-bahasa kasar.

Contoh berikutnya adalah kanal Ericko Lim. Ericko Lim adalah seorang Youtuber yang dikenal dengan sebutan "*toxic*" karena hampir semua video dalam kanal tersebut berisikan konten kekerasan verbal dalam bentuk umpatan seperti 'anjing, goblok, tolol, dan kata-kata umpatan dengan unsur seksual'. Di antara video-video tersebut penulis menemukan penggunaan eufimisme dalam video dengan judul atau tema "TOBAT! GANGOMONG KASAR LAGI" yang saat ini mencapai lebih dari satu juta kali penayangan. Di dalam video tersebut Ericko Lim sebagai kreator konten mengusung tema tersebut dengan alasan bahwa video-videoanya yang berisikan bahasa-bahasa kasar telah diblokir oleh pihak Youtube. Faktanya, di pembukaan video tersebut masih terdapat adegan verbal yang dinyatakan dengan bahasa kasar. Video

tersebut dilanjutkan dengan mereview barang yang mengandung unsur seksual yang seharusnya tidak disajikan, mengingat bahwa khalayak Ericko Lim bukan hanya khalayak dengan usia delapan belas tahun keatas, tetapi juga terdapat khalayak yang masih dalam usia remaja ataupun anak-anak.

Berdasarkan perspektif kultivasi, khalayak membangun persepsi bahwa segala yang dikatakan oleh kreator konten adalah bentuk hiburan. Khalayak menganggap bahwa meskipun kreator konten mengucapkan bahasa kasar, hal tersebut bukanlah hal yang tabu. Khalayak yang didominasi dari kalangan remaja cenderung mengikuti penggunaan bahasa yang dilakukan oleh sosok yang mereka idolakan.

3.2.2. Kekerasan Verbal dalam Bentuk Perundungan Siber atau Cyberbullying

Perkembangan teknologi informasi di masa sekarang ini rupanya bagaikan pisau bermata dua, di satu sisi banyak manfaat yang bisa didapatkan, di lain sisi bisa ditemukan dampak negatif seperti munculnya kasus-kasus tindak kekerasan verbal. Salah satu bentuk kekerasan verbal yang sangat marak terjadi di kalangan masyarakat internet atau netizen adalah perundungan siber atau *cyberbullying*.

Perundungan siber adalah pemanfaatan teknologi informasi yang ditujukan untuk memermalukan, menakut-nakuti, melukai, atau menyababkan kerugian bagi pihak yang ditujukan. Perundungan siber adalah salah satu bentuk kekerasan verbal. Perlu diketahui bahwa kekerasan verbal memiliki dampak yang lebih serius jika dibandingkan kekerasan fisik. Korban perundungan siber sering kali merasakan tekanan mental seperti depresi,

merasa terisolasi, diperlakukan secara tidak manusiawi, dan merasa tidak berdaya ketika diserang oleh pelaku perundungan. Dampak serius dari perundungan siber adalah dapat menyebabkan korbannya kehilangan kepercayaan diri, depresi, dan mengarah kepada tindakan bunuh diri (Rahayu, 2013).

Cyberbullying juga bisa dikaitkan dengan fenomena *flaming* di Youtube. Menurut Moor, Heuvelman, dan Verleur (2010), *flaming* adalah menunjukkan ketidak senangan dengan mengejek, menghina, dan menyumpahi dengan bahasa yang ofensif. Terdapat dua hal yang menyebakan terjadinya *flaming*. Pertama, *Flaming* yang disebabkan oleh perilaku tidak normatif yang diterima khalayak. Kedua, *Flaming* yang ditujukan untuk menyudutkan seseorang di suatu komunitas tertentu.

Bentuk pertama perundungan siber yang sering ditemui di Youtube adalah ketika para khalayak menonton dan menanggapi video yang bersifat kontroversial menyangkut tingkah laku dan perkataan kreator konten yang disajikan pada video tersebut, hal ini berkaitan dengan jenis *flaming* yang disebabkan oleh perilaku tidak normatif yang diterima khalayak. Salah satu contohnya adalah kasus yang terjadi pada kreator konten Laurentius Rando. Rando diduga telah melakukan kesalahan fatal dengan menjual barang pemberian penggemarnya yang sebelumnya pernah ditunjukkan pada sesi video Mail Time (video dengan konten ulasan surat dan hadiah yang diterima Rando dari penggemarnya). Kesalahan fatal tersebut mengundang respon negatif dari khalayak di kanal Youtube miliknya. Cacian dan makian tertuju kepada Rando melalui komentar

di videonya. Menanggapi hal tersebut, Rando berusaha membuat video klarifikasi yang menjelaskan bahwa sebenarnya Rando telah membeli barang yang sama dengan barang pemberian penggemarnya. Nampaknya video klarifikasi tersebut tidak menjawab segala pertanyaan dari khalayak di Youtube. Bahkan kreator konten lain berusaha menyudutkan Rando dengan mengunggah video tentang fakta-fakta tindakan Rando tersebut dengan menyematkan tagar #salahbeli. Pada akhirnya sebagian penggemar Laurentius Rando berhenti untuk berlangganan kanal Laurentius Rando dan berbalik tidak menyukai Rando karena menganggap bahwa Rando memiliki perilaku buruk berdasarkan hal yang telah terjadi.

Bentuk kedua dari perundungan siber di Youtube adalah dalam bentuk lirik lagu *diss-track*. *Diss-track* adalah lirik lagu yang sengaja diciptakan untuk merendahkan, menyudutkan, dan menyerang pihak tertentu. lagu *diss-track* sering kali disajikan dalam bentuk lagu dan musik bergenre hip hop. Contoh dari lagu *diss-track* yang sempat tenar di Youtube adalah *diss-track* yang ditujukan kepada Young Lex. Young Lex adalah seorang musisi hip hop yang memperoleh ketenaran dengan menciptakan konten-konten musik hip hop di Youtube. *Diss-track* kepada Young Lex ini dilakukan oleh beberapa kreator konten musik hip hop yang lain karena mereka menganggap Young Lex telah merendahkan mereka. Pernyataan yang dianggap merendahkan tersebut dapat diketahui dari video wawancara Young Lex, dimana Young Lex menyebutkan bahwa para kreator konten Youtube musik hip hop yang lainnya hanya memperoleh ketenaran melalui lagu *diss-track* yang mereka buat.

Hal tersebut mendorong para kreator konten musik hip hop di Indonesia untuk berbalik menyindir dan merendahkan Young Lex melalui karya lagu *diss-track* terhadap Young Lex. Lagu *diss-track* tersebut sering menggunakan eufimisme dan disfemisme dalam penyusunannya. Kasus ini terkait dengan flaming yang ditujukan untuk menyudutkan seseorang di komunitas tertentu, mengingat bahwa Young Lex adalah musisi hip-hop yang mendapat caci dari orang lain di komunitasnya sendiri. Perseteruan ini mengundang perhatian khalayak Youtube. Banyaknya rapper yang melakukan *diss-track* kepada Young Lex pada akhirnya menciptakan persepsi bahwa Young Lex telah melakukan kesalahan karena Young Lex yang pertama kali menyulut kemarahan para musisi hip hop di Indonesia.

Menurut perspektif kultivasi, kedua bentuk *cyberbullying* yang ada di Youtube tersebut telah berkontribusi dalam membentuk persepsi dan kepercayaan khalayak tentang siapa yang salah dan siapa yang benar, dan pada akhirnya khalayak juga ikut berkomentar bahkan tidak sedikit yang berkomentar dengan bahasa kasar. Pada kasus Laurentius Rando, khalayak pada akhirnya membentuk persepsi bahwa Laurentius Rando bukan lagi figur publik yang harus diikuti. Pada kasus *diss-track* kepada Young Lex, di samping khalayak membentuk persepsi bahwa Young Lex adalah biang masalah, khalayak juga membentuk persepsi bahwa menyudutkan dan menghina bisa dituangkan dalam bentuk karya lagu.

4. Kesimpulan

Hadirnya Youtube yang disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi tampaknya telah berusaha menyaingi

peran televisi untuk menjadi media pembelajaran bagi masyarakat, khususnya dalam mempelajari realitas tentang kekerasan. Konten dengan kekerasan verbal nampaknya menjadi konten yang menarik untuk dikonsumsi masyarakat. Hal tersebut mendorong sebagian kreator konten untuk menyisipkan unsur kekerasan verbal dalam konten video yang diunggah di Youtube demi memperoleh kepuasan pribadi, profit, dan ketenaran. Sayangnya, para kreator konten dan khalayak masih sering kali menafikan efek yang terjadi akibat konten kekerasan verbal tersebut. Bushman, Huessman, dan Whitaker (2009) dalam Nabi dan Oliver (2009) mengungkapkan empat alasan mengapa khalayak masih sering mengabaikan efek kekerasan yang ada di dalam media. Pertama, khalayak menganggap bahwa mereka tidak akan melakukan kekerasan yang ditampilkan di media. Kedua, khalayak menganggap bahwa mereka tidak termasuk khalayak yang mudah terkena terpaan efek kekerasan di media, hal ini biasa disebut dengan third person effect. Ketiga, industri media menganggap konten kekerasan yang disajikan di media hanyalah sebatas hiburan. Keempat, sebagian besar khalayak tidak mengetahui proses psikologis ketika seseorang mengonsumsi konten kekerasan di media.

Youtube sudah menjadi media baru yang berperan dalam menyebarkan informasi melalui konten-konten yang ada di dalamnya. Dengan demikian, segala bentuk konten kekerasan verbal harus menjadi perhatian utama semua pihak. Mengingat bahwa kekerasan verbal memiliki pengaruh yang lebih kuat dari kekerasan fisik dan memiliki efek negatif jangka panjang, dan tentunya berpengaruh

terhadap perubahan sosial di masyarakat.

Pihak pertama yang harus memiliki perhatian penting terhadap permasalahan ini adalah pemerintah. Pemerintah sebagai pihak yang bertanggungjawab terhadap masyarakat harus mengambil langkah pengambilan keputusan mengenai regulasi konten-konten yang ada di Youtube secara mendetail. Melalui Kementerian Komunikasi dan Informasi, pemerintah dapat melakukan riset dan observasi tentang konten-konten kekerasan verbal, dan melakukan teguran apabila mendapatkan hal-hal yang tidak sepatasnya untuk dijadikan konten di Youtube. Fungsi pemerintah untuk menjadi pengawas dan pengatur perkembangan teknologi informasi perlu bersinergi dengan berbagai pihak, baik organisasi sosial masyarakat dan institusi pemerintahan yang terkait untuk melakukan bimbingan dan literasi kepada masyarakat tentang efek kekerasan yang diakibatkan dari terpaan media.

Pihak kedua yang juga harus memiliki perhatian penting tentang masalah ini adalah pihak Youtube. Semua penyelenggara operasional di Youtube harus memiliki perhatian penting terhadap konten kekerasan verbal dengan memperketat regulasi konten dan melakukan tindakan tegas kepada kreator konten yang dengan sengaja menyisipkan unsur kekerasan verbal di video yang diunggah.

Ketiga, masyarakat berhak menerima informasi tentang dampak negatif dari kekerasan verbal yang di tampilkan di media baru seperti Youtube, dengan itu masyarakat dapat bertindak kritis ketika menonton konten di Youtube. Lingkup yang lebih kecil lagi adalah keluarga. Orangtua memiliki peran penting untuk memberikan arahan

kepada anak-anaknya untuk menggunakan media sosial dengan baik.

Dengan mengetahui efek dari kekerasan verbal di Youtube secara khusus dan efek kekerasan lain yang ada di media sosial secara umum. Diharapkan masyarakat dapat menjadi khalayak yang kritis dan cerdas, dan menyadari bahwa media baru seperti Youtube dapat mempengaruhi persepsi, kepercayaan, dan perilaku masyarakat. Masyarakat adalah pilar utama dalam menyebarkan nuansa positif dalam setiap tindakan dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, D., & Yohana, N. (2007). Kekerasan di Televisi: Perspektif Kultivasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*. <https://doi.org/10.29313/mediator.v8i1.1154>
- Bosch, K. (2007). When Words Are Used as Weapons: The Sign of Verbal Abuse. Retrieved from <http://extensionpublications.unl.edu/assets/html/g1814/build/g1814.htm>
- Bushman, B. J., Huesmann, L. R., & Withaker, J. L. (2009). Violent Media Effect. In R. L. Nabi & B. M. Oliver (Eds.), *The SAGE Handbook of Media Processes and Effects*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Griffin, E., Cossio, M. L. T., Giesen, L. F., Araya, G., Pérez-Cotapos, M. L. S., VERGARA, R. L., ... Héritier, F. (2012). *A First Look On Communication Theory, 8th Edition. Uma ética para quantos?* <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Montes-Vozmediano, M., García-Jiménez,

- A., & Menor-Sendra, J. (2018). Teen videos on YouTube: Features and digital vulnerabilities. *Comunicar*. <https://doi.org/10.3916/C54-2018-06>
- Moor, P. J., Heuvelman, A., & Verleur, R. (2010). Flaming on YouTube. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.05.023>
- Morgan, M. (2009). Cultivation Analysis and Media Effect. In R. L. Nabi & B. M. Oliver (Eds.), *The SAGE Handbook of Media Processes and Effects*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Onwuegbuzie, A. J., & Frels, R. (2016). *Methodology of the Literature Review. Seven Steps to a Comprehensive Literature Review A Multimodal and Cultural Approach*. Retrieved from <http://study.sagepub.com/sites/default/files/Onwuegbuzie %26 Frels.pdf>
- Putra, S. A. (2015). Analisis Isi Kekerasan Verbal pada tayangan PESBUKERS di ANTV. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 3, 284.
- Rahayu, F. S. (2013). CYBERBULLYING SEBAGAI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Sistem Informasi*. <https://doi.org/10.21609/jsi.v8i1.321>
- Ružić, N. (2011). the Internet and Video Games: Causes of Increased Aggressiveness Among Young People. *Medijske Studije*, 2(3–4), 16–27. Retrieved from https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=130748
- Schultes, P., Dorner, V., & Lehner, F. (2013). Leave a Comment! An In-Depth Analysis of User Comments on YouTube. In *11th International Conference on Wirtschaftsinformatik*.
- Smith, M. (2011). Web Gangsters: Juveniles' Expression of Aggression on Social Networking Sites. *Dean of Graduate Studies McNair Director and Principal Investigator Fall 2011*, 124.
- Swara, E. B. (2014). *Membedah Youtube sebagai New Media dengan Pemikiran Jean Baudrillard*. Universitas Indonesia.
- Wahyuni, T. (2016). Kekerasan Verbal Lebih Berbahaya Dibanding Fisik. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/gaya-idup/20160113210042-255-104124/kekerasan-verbal-lebih-berbahaya-dibanding-fisik>
- We Are Social. (2019a). Most Active Social Media Platform. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>
- We Are Social. (2019b). Social Media Behaviour. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>
- Wibawa, M. A., & Pradekso, T. (2018). Pengaruh Intensitas Menonton Channel Youtube Reza Oktovian dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif yang dilakukan Remaja Sekolah Menengah Pertama. *Interaksi Online*, 6, 307.

