



UNIVERSITI  
PENDIDIKAN  
SULTAN IDRIS

اونيورسيتي قنديديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

# PROSIDING

## Seminar Internasional

### Budaya Komunikasi dan Teknologi

**21-23 Januari 2020**

Penyunting :

**Rizky Hafiz Chaniago | Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin  
Nordiana Hamzah | Hasrina Baharum**

ISBN : 978-979-190-72-4-8

# BUDAYA KOMUNIKASI DAN TEKNOLOGI

Cabaran Masa Depan Serumpun

# BUDAYA KOMUNIKASI DAN TEKNOLOGI

Cabaran Masa Depan Serumpun

**Penyunting**

Rizky Hafiz Chaniago  
Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin  
Nordiana Hamzah  
Hasrina Baharum

PENERBIT UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS  
TANJONG MALIM, PERAK  
2020

Terbitan 2020

© Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris 2020

Hak Cipta Terpelihara.

Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan cara elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan terlebih dahulu.

Diterbitkan di Malaysia oleh  
Universiti Pendidikan Sultan Idris  
35900 Tanjong Malim, Perak Darul Ridzuan, Malaysia  
Tel: 05-4506000, Faks: 05-4595169  
Laman Sesawang : [www.upsi.edu.my](http://www.upsi.edu.my)  
E-mel : [penerbit@upsi.edu.my](mailto:penerbit@upsi.edu.my)

Aturhurf: Nur Nadia Abd Mubin

Perpustakaan Negara Malaysia

Data Pengkatalogan-dalam-Penerbitan

BUDAYA KOMUNIKASI DAN TEKNOLOGI : Cabaran Masa Depan Serumpun /

Penyunting Rizky Hafiz Chaniago, Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin, Nordiana Hamzah,  
Hasrina Baharum.

Mode of access: Internet

eISBN 978-967-2908-20-3

1. Communication and technology--Social aspects.

2. Information technology--Social aspects.

3. Government publications--Malaysia.

4. Electronic books.

I. Rizky Hafiz Chaniago. II. Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin.

III. Nordiana Hamzah. IV. Hasrina Baharum.

303.4833

eISBN 978-967-2908-20-3



9 789672 908203 >

# KANDUNGAN

<i>Prakata</i>	iv
<i>Pengenalan</i>	v
1. <b>Urgensi Strategi Komunikasi dalam Implementasi <i>Corporate Social Responsibility</i> Pertambangan dan Perbankan di Sumatera Utara Indonesia</b> <i>Arifin Saleh</i>	1
2. <b>A Review of Social Media Use in Malaysian Higher Institution</b> <i>Haslinda Abdull Rahman &amp; Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin</i>	5
3. <b>Aktualisasi Diri Mahasiswa di dalam Media Sosial Instagram.</b> <i>Fadhil Pahlevi Hidayat</i>	9
4. <b>Analisis Emosi Marah Pemimpin Melayu Dahulu dalam Hikayat Raja Pasai</b> <i>Nurul Norasuwat Rosli &amp; Nordiana Hamzah</i>	12
5. <b>Analisis Framing Berita Vonis Penista Agama di Republika.co.id dan Detik.com</b> <i>Anang Anas Azhar &amp; Fuad Akba</i>	16
6. <b>Citra Presenter Perempuan dalam Siaran Olah Raga di Televisi Indonesia</b> <i>Corry Novrica AP Sinaga</i>	20
7. <b>Penerapan Fungsi Komunikasi dalam Keluarga Untuk Membentuk Anak Sholeh</b> <i>Yan Hendra</i>	23
8. <b>Dampak Aplikasi Youtube Terhadap Psikologi Anak</b> <i>Billa Dea Pramusinta, Nafa Audina, Nurlela Sari &amp; Akhyar Anshori</i>	26
9. <b>Kritikan Pemimpin Melayu dalam Novel Patriarch</b> <i>Nordiana Hamzah, Hasrina Baharum, Farra Humairah Mohd, Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin, Azhar Wahid, Bazrul Bahaman &amp; Nur Farakhanna Muhd Rusli</i>	30
10. <b>Hijab: Wanita, Globalisasi dan Budaya Patriarki</b> <i>Rizky Hafiz Chaniago</i>	33

11.	<b>Hubungan Kemahiran Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Kadazandusun Abad ke-21 dengan Sikap Murid Sekolah Menengah di Negeri Sabah</b> <i>Minah Sintian, Rosliah Kiting, Alizah Lambri</i>	37
12.	<b>Identitas Orang Perlis Semenanjung di Desa Perlis Pangkalan Brandan Sumatera Utara</b> <i>Leylia Khairani</i>	42
13.	<b>Jurnalis Menghadapi Era Konvergensi</b> <i>Puji Santoso</i>	47
14.	<b>Impak Inovasi Sigar Terhadap Budaya Masyarakat Kadazandusun</b> <i>Rosliah Kiting &amp; Farayneld Bryn Fabian</i>	51
15.	<b>Kepentingan Literasi Media Untuk Pengguna Media di Era Keuntungan Maklumat: Kajian Semula</b> <i>Muhammad Anhar</i>	54
16.	<b>Pemaparan Visual Pakaian Bercirikan Nilai Budaya di Malaysia Pada Siri Animasi Televisyen Kanak-Kanak Tempatan</b> <i>Nur Nadia Abd Mubin &amp; Mohammad Yaacob</i>	57
17.	<b>Penerapan Model ‘Sosialiasi Spiritual Quotion’ Terhadap Motivasi Usaha Bisnis Makanan Halal Produksi Rumah Tangga</b> <i>Nurhasanah Nasution &amp; Asmawita AM</i>	61
18.	<b>Ilmu Perancangan Landskap Budaya Melayu Dalam Teks Rangkaian Mustika Adat Basandi Syarak di Minangkabau</b> <i>Hasrina Baharum, Nordiana Hamzah &amp; Farra Humairah Mohd</i>	66
19.	<b>Persepsi Masyarakat Terhadap Acara Islam itu Indah di Trans TV (Studi Deskriptif Ibu-Ibu Perwiran Lorong Pipa Kelurahan Sari Rejo Kecamatan Medan Polonia)</b> <i>Sigit Hardiyanto, Faizal Hamzah Lubis &amp; Fadil Pahlevi Hidayat</i>	72
20.	<b>Pola Komunikasi Adaptasi Mahasiswa Asal Malaysia (Studi Pada Program ‘Student Exchange’ di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara)</b> <i>Muhammad Thariq</i>	76
21.	<b>Program Siaran Bersama ‘Maya Kabe’ di TMFaceLive dan UMSUM Radio dalam Pelestarian Budaya Melayu di Era Digital</b> <i>Ribut Priadi</i>	81
22.	<b>Teori Situasional Orang Awam: Kajian Persepsi Pelajar Terhadap Kebersihan Tandas di Institusi Pengajian Tinggi Malaysia</b> <i>Kamaruzzaman Abdul Manan &amp; Zeti Azreen Ahmad</i>	84

23.	<b>Uncertainty Reduction Strategies Towards Social Adaptation Among International Students in a Malaysian University.</b> <i>Roslan Ali, Kamaruzzaman Abdul Manan &amp; Ssemuddu Imran</i>	88
24.	<b>Menyulusuri Adat dan Budaya Berbahasa Bugis dalam Masyarakat Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi</b> <i>Makmur Haji Harun &amp; Sitti Rachmawati Yahya</i>	93
25.	<b>Exploring Cultural Diversity and Communication Technology in Early Years Among Preschool Children</b> <i>Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin, Azizah Zain, Jamilah Mohd Basir, Azhar Buhari &amp; Norazimah Zakaria</i>	99
26.	<b>Pemikiran Budaya dalam Cerpen Kanak-Kanak Dari Tahun 2012 Hingga 2015 dan Kesan Positif Kepada Kanak-Kanak</b> <i>Farra Humairah Mohd, Nordiana Hamzah, Hasrina Baharum, Nur Farakhanna Mohd Rusli, Nik Rafidah Nik Muhamad Afendi &amp; Nur Farakhanna Mohd Rusli</i>	103
27.	<b>Fungsi Campur Kod Remaja Melalui Laman Sosial Twitter</b> <i>Puteri Najihah Zulkeffi, Dahlia Janan &amp; Siti Saniah Abu Bakar</i>	109
28.	<b>Wasiat Raja-Raja Melayu</b> <i>Bazrul Bahaman</i>	113
29.	<b>Pendekatan Didik Hibur Memantapkan Komunikasi Interpersonal Pelajar</b> <i>Azhar Wahid &amp; Fathin Noor Ain Ramli</i>	116
30.	<b>Tanda dan Simbol Sebagai Lambang Akal Budi dalam Majlis Perkahwinan Melayu</b> <i>Khairul Azam Bahari &amp; Husna Faredza Mohamed Redzwan</i>	119
31.	<b>Pengaruh Bahasa Pertama dan Kedua dalam Interaksi Latihan Lisan Bahasa Jerman dalam Kalangan Pelajar Universiti Pendidikan Sultan Idris</b> <i>Robe'ah Yusuf, Norjietta Julita Taisin &amp; Zarima Mohd Zakaria</i>	123
32.	<b>Penggunaan Bahasa Rojak dalam Aplikasi Whatsapp: Analisis Teori Relevans</b> <i>Khairun Dzuria Azniza Mat Yazid, Nur Farakhanna Mohd Rusli, Nordiana Hamzah, Farra Humairah Mohd, Hasrina Baharum &amp; Norfaizah Abdul Jobar</i>	127
	<i>Penutup</i>	133
	<i>Indeks</i>	134

## PRAKATA

Alhamdulillah, setinggi-tinggi kesyukuran dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala limpah Rahmat-Nya, e-book ini dapat disiapkan dalam tempoh masa yang telah ditetapkan. E-book ini merupakan hasil kertas kerja para pembentang daripada Seminar Antarabangsa Komunikasi dan Budaya 2020. Seminar tersebut telah disertai oleh para pensyarah dan mahasiswa/mahasiswi Malaysia dan Indonesia yang telah dianjurkan oleh Jabatan Komunikasi dan Media, Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris dengan kerjasama Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara, Indonesia.

Dalam menghasilkan e-book yang berkualiti, pelbagai cabaran dan rintangan telah ditempuh sebelum dapat menghasilkan penulisan kertas kerja yang bersifat akademik serta mempunyai isi penyampaian yang baik. Pelbagai kumpulan kertas kerja dalam e-book ini mendedahkan masalah terhadap pesatnya perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia masa era milenium sekarang ini. Kertas kerja yang dibentangkan dalam Seminar ini bukan sahaja mengupas permasalahan budaya dan teknologi dalam kehidupan di rantau ASEAN, tetapi juga turut menganalisis pengaruh globalisasi terhadap masyarakat lokal, masyarakat nasional dan masyarakat antarabangsa. E-book ini mempunyai keunikan tersendiri di mana kombinasi tiga bahasa dikekalkan iaitu Bahasa Melayu, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggeris dalam pembentangan kertas kerja agar e-book ini dapat menjangkau khalayak pembaca yang lebih besar dan meluas.

Selain itu, dalam e-book ini juga membincangkan cara-cara pentingnya peranan komunikasi terhadap perkembangan budaya khususnya Malaysia dan Indonesia sebagai Negara serumpun. Akhir sekali, saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada seluruh Ahli Jawatankuasa Seminar Antarabangsa Komunikasi dan Budaya 2020 yang terlibat dalam menjayakan Seminar tersebut. Saya juga mengucapkan berbilang terima kasih yang tidak terhingga kepada pihak editorial dan ilustrator atas usaha gigih dalam menilai, menyunting, dan menyusun semua kertas kerja bagi menghasilkan e-book ini. Semoga penerbitan kertas kerja yang terkandung dalam e-book ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh semua penulis, ahli akademik, mahasiswa/ mahasiswi mahupun masyarakat di luar.

E-book ini memuatkan artikel-artikel penyelidikan terpilih yang telah dibentangkan semasa Seminar Antarabangsa Komunikasi dan Budaya 2020 yang telah dilaksanakan pada 22hb Januari 2020. Artikel-artikel yang diterbitkan dalam e-book ini telah melalui proses double-blind peer-reviewed dan dipilih semata-mata kerana merit akademik dan relevannya untuk menggambarkan kesarjanaan kami.

**Dr. Rizky Hafiz Chaniago**

Jabatan Komunikasi dan Media

Fakulti Bahasa dan Komunikasi

Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim, Perak

2020



# DAMPAK APLIKASI YOUTUBE TERHADAP PSIKOLOGI ANAK

Billa Dea Pramusinta, Nafa Audina, Nurlela Sari & Akhyar Anshori  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
[nafaudina2309@gmail.com](mailto:nafaudina2309@gmail.com)

## Pendahuluan

Komunikasi merupakan sebuah proses yang terjadi dalam kehidupan setiap manusia sehari-hari antarindividu sampai menggunakan media yang biasa dikenal dengan komunikasi massa. Komunikasi bermedia juga berdasarkan teknologi, pola penyebaran, sampai pada bagaimana khalayak mengakses media lambat laun semakin berkembang sehingga dikenal dengan media lama (old media) dan media baru (new media). Jadi komunikasi bermedia menggunakan media baru dalam bentuk internet dan media sosial mulai menggeser posisi media lama dalam penyampaian informasi. Media sosial bisa diakses kapan dan dimana saja dan memiliki sumber tanpa batas membuat posisinya menjadi lebih mendominasi. Media sosial berbasis video yang paling sering diakses di gadget/smartphone adalah Youtube. Mulai dari berita, klip musik terbaru, komedi, semua ada di Youtube. Situs Youtube menyediakan berbagai informasi berupa video, termasuk di dalamnya audio. Youtube ditujukan bagi mereka yang ingin mencari informasi dalam bentuk video. Media televisi yang menyampaikan informasi secara audio-visual mulai bersaing dengan kehadiran Youtube (David, 2017).

Wahyudi (2017) menyebutkan pengguna smartphone di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 86.600.000 dan lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia akan mencapai lebih dari 100.000.000 orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Data tersebut menunjukkan bahwa kehidupan manusia tidak lepas dari smartphone dan internet, bahkan saat ini apabila seseorang tidak pernah menggunakan internet dan telepon akan dianggap ketinggalan zaman. Kebutuhan informasi dan gaya hidup masyarakat modern pada era globalisasi menjadi faktor mendorong para pelajar menggunakan smartphone. Fitur di smartphone juga membuat seseorang menjadi kecanduan. Media sosial berbasis video yang paling sering diakses di smartphone adalah Youtube. Mulai dari berita, klip musik terbaru, komedi, semua ada di Youtube. Situs Youtube menyediakan berbagai informasi berupa video, termasuk di dalamnya audio. Youtube ditujukan bagi mereka yang ingin mencari informasi dalam bentuk video. Selain mencari video, pengunjung situs ini juga dapat mengunggah video mereka ke Youtube dan membagikannya ke seluruh dunia (Muhaemin, 2017).

Youtube merupakan sebuah platform untuk memublikasikan video, platform ini dapat diakses oleh semua orang di negara manapun. Platform ini resmi berdiri pada tahun 2005. Pendirinya adalah Chad Hurley, Steve Chen, Jawed Karim dimana mereka bertiga adalah mantan karyawan PayPal. Kemudian platform Youtube dibeli oleh Google dan diperkenalkan kembali pada tahun 2006. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh hootsuite sangat jelas bahwa Youtube sangat digemari oleh masyarakat Indonesia, dengan menduduki most active social media. Youtube telah memudahkan milyaran orang dalam menemukan, menonton, dan membagikan berbagai macam video. Youtube menyediakan forum bagi orang-orang untuk saling berhubungan, memberikan informasi, menginspirasi orang lain di seluruh dunia, serta bertindak sebagai platform distribusi bagi pembuat konten dan pengiklan, baik yang besar maupun kecil. Youtube menjadi pemimpin untuk situs pencarian video di internet, dengan lebih dari 100.000.000 video ditonton oleh pengunjung setiap harinya. Lebih dari 65.000 video kini diunggah setiap hari ke Youtube (Lely, 2017).

Pada era globalisasi ini hampir semua kalangan masyarakat memiliki gawai. Namun ironisnya, saat ini gawai mengakrabi kehidupan anak usia 0 sampai 6 tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gawai (Novitasari & Khotimah, 2016). Anak prasekolah merupakan anak-anak yang berada pada masa awal kanak-kanak yaitu anak usia 2-6 tahun (Hurlock, 2012). Dalam hal ini, Brooks (2011) mengungkapkan

bahwa orangtua memberikan gawai kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Namun menurut Santy dan Irtanti (2017) bahwa pola asuh permisif yang digunakan oleh orangtua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkan. Sehingga anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (temper tantrum) untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Prasanti (2017) mengungkapkan bahwa orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gawai serta ikut berinteraksi saat anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Warisyah (2015) yang menyebutkan bahwa Modelling yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan gawai pada anak prasekolah. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke 3 bahwa modelling yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya. Terkait uraian diatas, peneliti melakukan survei awal terhadap 5 ibu dan 3 ayah untuk memahami fenomena tersebut. Seluruh informan dalam survei awal ini mengatakan bahwa orangtua selalu mendampingi ketika anak sedang bermain gawai, namun pada praktiknya orangtua lebih sering membiarkan anak bermain gawai sendiri sedangkan orangtua melakukan pekerjaan yang lain. Berdasarkan uraian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana dampak aplikasi youtube terhadap psikologi anak.

## **Metodologi**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan bahan audiovisual. Sedangkan keabsahan dalam penelitian ini menggunakan member check yaitu proses pengecekan data yang telah diperoleh oleh peneliti kepada informan pemberi data Sugiyono (2013). Kriteria informan untuk penelitian ini adalah: Kriteria informan dalam penelitian ini (a) orangtua yang terdiri dari ayah dan ibu, (b) memiliki anak prasekolah yang menggunakan gawai. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara semi terstruktur. Dalam melakukan wawancara, peneliti menggunakan bantuan pedoman wawancara untuk memudahkan dan memfokuskan pertanyaan yang akan diutarakan.

Menurut Creswell (2010), penelitian kualitatif merupakan metode – Metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya – upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan – pertanyaan dan prosedur – prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, dan menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ketema – tema umum, dan menafsirkan makna data. Berdasarkan asumsi dan pendapat diatas, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal – hal yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak usia dini. Dalam proses pengumpulan data dapat digunakan berbagai sarana seperti wawancara, dan observasi.

## **Hasil Dan Pembahasan**

Penelitian ini berhasil mengungkap tiga aspek sikap yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Serta dua faktor yang mempengaruhi terbentuknya sikap yaitu faktor internal yaitu psikologi pada anak, usia individu dan daya pilih individu dan faktor eksternal yang terdiri dari seseorang yang mengenalkan tayangan vlog, pengalaman langsung yang pernah dirasakan, acuan dalam berpikir, komunikasi dan interaksi sosial, tanggapan orang sekeliling, waktu, konten vlog, vlogger, kualitas vlog. Subjek berpendapat bahwa vlog adalah video blog yang diunggah di youtube yang berisi kegiatan sehari-hari vlogger, tutorial-tutorial, informasi, dan hiburan untuk penonton. Tayangan vlog lebih banyak memberikan pengaruh positif dibandingkan pengaruh negatif karena subjek merasa vlog sangat membantu meningkatkan suasana hati

dan menambah wawasan. Dari sebagian banyak vlogger tidak semua mengunggah vlog yang bermanfaat, semua subjek pernah menemukan vlog yang jelek, tidak bermanfaat dan memberikan pengaruh negatif, seperti menggunakan bahasa yang tidak santun, pakaian yang terbuka, isi yang tidak sesuai dengan judul, dan hal-hal yang tidak pantas untuk ditayangkan. Sehingga subjek berharap agar vlogger dapat meningkatkan kualitas, mengunggah yang bermanfaat dan berpengaruh positif (Iksanti, 2018).

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sarwono dan Meinarno (2011) sikap mempunyai komponen kognitif yang mengandung pemikiran serta ide-ide yang berkaitan dengan objek sikap dapat berupa keyakinan atau tanggapan, atribusi, kesan, dan penilaian tentang objek sikap. Menurut Mahmudah (2012) komponen kognitif menunjukkan gejala mengenai pikiran yang berwujud keyakinan dan harapan individu terhadap objek sikap.

Subjek merasakan ada perubahan perasaan yang dirasakan setelah menonton tayangan vlog, seperti merasa senang, sedih, bahagia, terharu, takut, purno, terbayang-bayang, kagum, tenang, tentram, dan nyaman. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sarwono dan Meinarno (2011) yang menyatakan bahwa sikap memiliki komponen afektif yang mengandung emosi atau perasaan seseorang terhadap objek sikap. Isi emosi atau perasaan pada penilaian seseorang terhadap objek sikap inilah yang mewarnai sikap menjadi suatu dorongan atau kekuatan/daya. Subjek menyukai tayangan vlog yang berisi kegiatan sehari-hari vlogger, tutorial-tutorial, informasi, keagamaan, komedi, travelling, pendidikan, keluarga, dan ulasan mengenai motor. Dan tidak menyukai tayangan vlog yang berisi cover lagu, prank, meniru vlogger lainnya, absurd atau tidak jelas, unboxing, dan hal-hal yang tidak jelas. Walgito (2002) mengungkapkan bahwa komponen afektif adalah komponen yang menunjukkan arah sikap yaitu positif dan negatif. Arah yang positif memperlihatkan rasa senang dan arah yang negatif memperlihatkan rasa tidak senang.

Sarwono dan Meinarno (2011) mengutarakan sikap memiliki perilaku yang diketahui melalui respon subjek yang berkenaan dengan objek sikap. Respon yang dimaksud dapat berupa perbuatan atau tindakan yang dapat diamati dan dapat berupa niat atau intensi untuk melakukan perbuatan tertentu sehubungan dengan objek sikap. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang diperoleh bahwa dalam 1 minggu subjek menonton vlog  $\pm 4 - 14$  jam pada hari biasa dan  $\pm 8 - 21$  jam saat hari libur, setelah menonton vlog subjek cenderung berperilaku seperti halnya di vlog dengan memiliki dampak yang dapat mengganggu psikologi pada anak.

Hasil dari penelitian menemukan bahwa, terdapat perilaku anak yang mengalami perubahan setelah terlalu sering menonton melalui aplikasi youtube. Dari informasi yang diberikan oleh para informan, terdapat anak yang berubah dalam tingkah laku dan tutur kata, seperti nada pembicaraan yang kasar dan keras. Informasi lainnya yang ditemukan, terdapat anak yang mengalami perubahan menjadi anak yang pendiam dan tidak peduli, ada juga yang menjadi lebih agresif, aktif dan sensitive.

Perubahan sikap dan perilaku yang terjadi pada anak dikarenakan dampak dari aplikasi youtube, sebenarnya tidak sepenuhnya bernilai negative. Perlu pengawasan dan pendampingan dari orang dewasa/orang tua dalam menseleksi tontonan dan menjelaskan objek yang ditonton dari aplikasi youtube tersebut.

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata – rata anak menggunakan gadget untuk menonton youtube daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget. Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk menonton *vlog* youtube daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Sebagaimana data yang diperoleh dalam penelitian ini, penggunaan aplikasi youtube memiliki dampak positif maupun negative. Tinggal bagaimana informasi yang diperoleh dari aplikasi youtube, sesuai dengan batasan usia anak dalam menyaksikannya. Tayangan yang tidak sesuai dengan usia dan perilaku anak, akan memberikan dampak negative bagi tumbuh kembang anak. Sementara itu informasi yang diperoleh oleh anak, bilamana sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhannya, akan memberikan pengetahuan dan pola tingkah laku positif bagi anak.

## Penutup

Pendampingan dari orang dewasa atau orang tua, mutlak menjadi prasyarat utama dalam menseleksi konten yang terdapat di aplikasi youtube. Orang tua harus membatasi konten yang dapat diakses oleh anak. Berikan anak-anak konten pembelajaran yang mampu membangun jiwa aktif dan kreatifnya guna membantu tumbuh kembang anak. Bilamana terdapat konten yang tidak sesuai dengan batasan usia anak, secepatnya dilakukan koreksi dan memberi penjelasan kepada anak terkait sisi yang kurang baik dari konten tersebut.

## Rujukan

- Brooks, J. (2011). *The Process of Parenting*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 6(1).
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang*. Jakarta: Erlangga.
- Iksanti, I. N., Lestari, R., & Psi, S. (2018). *Sikap Remaja terhadap Tayangan Vlog* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Lely, M. (2017) *OKEZONE INNOVATION: Kisah YouTube yang Didirikan 3 Mantan Karyawan PayPal*. [Online]. 2017. techno.okezone.com. Available from: <https://techno.okezone.com/read/2017/08/25/207/1763207/okezone-innovation-kisah-youtube-yang-didirikan-3-mantan-karyawan-paypal>
- Mahmudah, M. (2012). Kemampuan Guru Bersertifikasi Membuat RPP di MIN Kertak Hanyar II Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar.
- Muhaemin, A. (2017) *5 Situs yang Paling Banyak Dikunjungi*. [Online]. 2017. Pikiran Rakyat. Available from: <http://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2017/10/20/5-situs-yang-paling-banyak-dikunjungi-411970>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interksi sosial anak usia 5-6 tahun. *PAUD Teratai*, 5(3).
- Nurrachmawati, 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini*. Makasar: FT Universitas Hasanuddin.
- Prasanti, D. (2017). Perubahan media komunikasi dalam pola komunikasi keluarga di era digital. *Commed: Jurnal Komunikasi dan Media*, 1(1), 69-81.
- Santy, W. H., & Irtanti, T. A. (2017). Pola asuh orang tua mempengaruhi temper tantrum pada anak usia 2-4 tahun di paud darun najah desa gading, jatirejo, mojokerto. *Journal of Health Sciences*, 7(1).
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Sarwono, S.W., & Eko A, M. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Wahyudi, A. (2017) *Indonesia, Raksasa Teknologi Digital Asia*. [Online]. 2017. Katadata.co.id. Available from: <https://katadata.co.id/opini/2015/09/29/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia>
- Walgito, B. (2002). *Psikologi umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Warisyah, Y. (2019). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 130-138).