

Sosialisasi Penggunaan Media Sosial *Youtube* Di SMP Negeri 3 Martapura

Syahlan Mattiro¹, Cucu Widaty², Sigit Ruswinarsih³, M. Renaldy⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Lambung Mangkurat

E-mail : lintangmattiro@ulm.ac.id

Abstract :

Today's social media can affect aspects of life, one of which is a popular media platform, namely Youtube, which is easily accessible, including teenagers. Entering the early teens, curiosity is getting bigger and Youtube has become a platform to find information. As a medium on Youtube, there is the existence of an idol object called a youtuber to be imitated by teenagers, especially students of SMPN 3 Martapura who on average enter their early teens, of course their curiosity and intelligence began to develop and Youtube became a platform to find information and imitate it. From the above, this service through outreach to them is carried out with the aim of: Knowing the communication of imitation on Youtubers in social interactions that occur in students of SMPN 3 Martapura. The method used in this service is socialization about using social media, which it is hoped that these students can use wisely and discussion methods in the form of questions and answers with the aim of understanding their knowledge about social media, especially Youtube. The results of this service show that in their social interactions in the school environment they experience Copying behavior seen from two (2) forms of communication. First: verbal in the form of words either from mouth or in written form, primarily (directly) or secondary (online). Second, non-verbal, namely in the form of symbols that can describe things belonging to Youtubers, namely in the form of physical accessories, digital or additional gestures seen in the forms of student social interaction. Based on this, it is suggested that in general, imitation has positive and negative impacts. It is the community who determines what is imitated can be appropriate, accepted or not. Furthermore, imitation in adolescents can be academically implemented as part of the teaching and learning process or individually as a foundation in the association

Keywords: *Students, Social Media, Youtube*

Abstrak:

Media sosial saat ini dapat memengaruhi aspek kehidupan, salah satu *platform* media yang populer yaitu *Youtube* yang mudah diakses termasuk usia remaja. Memasuki usia remaja awal rasa ingin tahu semakin besar dan *Youtube* menjadi *platform* untuk mencari informasi. Sebagaimana sebuah media didalam *Youtube* terdapat eksistensi objek idola yang di sebut *youtuber* untuk ditiru para remaja terkhusus siswa SMPN 3 Martapura yang rata-rata memasuki usia remaja awal, tentu saja rasa ingin tau dan akal mereka mulai berkembang serta *Youtube* menjadi *Platform* untuk menemukan informasi dan menirunya. Dari hal tersebut diatas , Pengabdian melalui Sosialisasi kepada mereka ini dilaksanakan dengan tujuan : Mengetahui komunikasi dari imitasi pada *Youtuber* dalam interaksi sosial yang terjadi pada siswa SMPN 3 Martapura. Metode yang digunakan dalam Pengabdian ini adalah Sosialisasi tentang ber-Media Sosial yang diharapkan siswa-siswa tersebut dapat menggunakan secara bijak dan metode diskusi berupa tanya

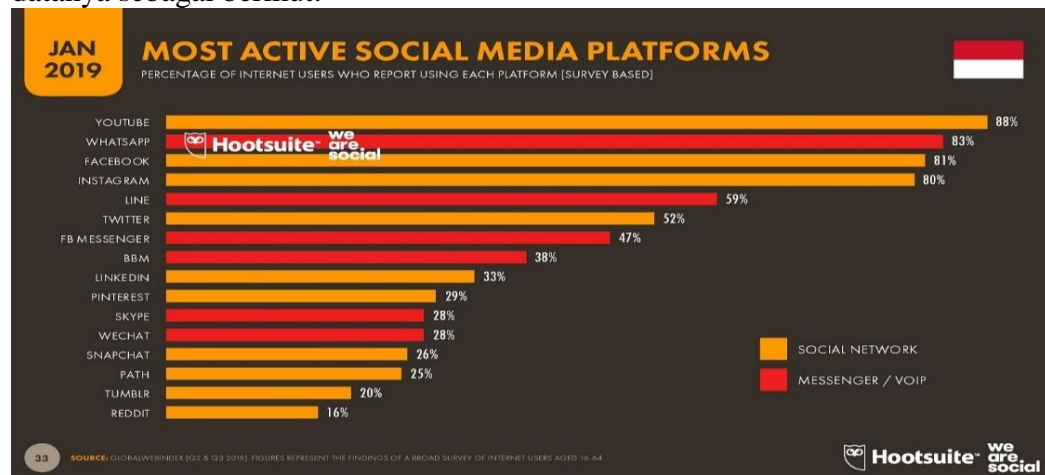
jawab dengan maksud untuk memahami pengetahuan mereka tentang Media Sosial khususnya Youtube. Hasil Pengabdian ini menunjukkan bahwa dalam interaksi sosial mereka di lingkungan sekolah mengalami *Copying behavior* dilihat dari dua (2) bentuk komunikasi. *Pertama*: verbal berupa kata-kata baik dari mulut maupun berbentuk tulisan secara primer (langsung) atau skunder (daring). *Kedua* Non-verbal yaitu berupa simbol yang dapat menggambarkan hal milik para *Youtuber* yaitu berupa bisa aksesoris fisik, digital atau juga gestur tambahan yang dilihat pada bentuk bentuk interaksi sosial siswa. Berdasarkan hal tersebut disarankan secara umum imitasi memiliki dampak positif dan negatif. Pihak masyarakatlah yang menentukan apa yang diimitasi bisa sesuai, diterima apa tidak. Lebih lanjut imitasi pada remaja implementasinya secara akademik bisa menjadi bagian proses belajar mengajar atau secara individu menjadi pondasi dalam pergaulan.

Kata Kunci : Siswa, Media Sosial, Youtube

Pendahuluan

Perkembangan media massa saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat signifikan, hal ini diakibatkan hadirnya teknologi internet sehingga arus informasi dapat di akses kapanpun. Internet ini menjadi pemicu hadirnya media baru yang dalam berkembangnya teknologi sekarang ini menghadirkan sebuah media dalam jaringan yang disebut media sosial. Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2016:11). Bahkan dari hal tersebut dalam (Wisnuhardana, 2018:37) mengatakan bahwa internet dan media sosial sekarang ini telah menjadi satu kesatuan. Bahkan bisa dikatakan munculnya media sosial tidak dapat dilepaskan dengan kehadiran internet.

Salah satu dari media sosial tersebut yaitu adalah *youtube*, yang mana merupakan platform massa yang sangat banyak penggunanya. Dikatakan saat ini *youtube* di Amerika serikat menjadi platform utama orang menikmati tayangan video/televise (Wisnuhardana, 2018:56). Bahkan di indonesia diketahui media berbasis internet atau media sosial yang paling banyak diakses di Indonesia adalah *youtube* (Labas & Yasmine, 2017:104). Disebutkan dari hasil data *HootSuite (We are Social)* yang diambil pada Januari 2019, data yang tertera dari situs *Andi.link* (Riyanto, 2019) memperlihatkan 88% penggunaan media sosial terbanyak di indonesia yaitu adalah *Youtube* lalu di susul *WhatsApp* dan *Facebook*, adapun datanya sebagai berikut:



Sumber: <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2019>

Media sosial yang hadir akibat meluasnya jaringan internet ini menjalar dalam komponen kehidupan manusia, terlebih pada anak muda. Dalam (Wisnuhardana, 2018:103) dikatakan media sosial sudah identik dengan anak muda masa kini, keduanya nyaris tak dapat dipisahkan. Anak muda sendiri bisa digolongkan pada umur remaja yang mana remaja punya hasrat-hasrat yang kuat dan mereka cenderung untuk memenuhi hasrat itu semuanya tanpa dibeda bedakan (Sarwono, 2016:27). Sebagaimana hal tersebut *Youtube* yang diketahui merupakan bentuk media massa baru memberikan pengaruh kepada lingkungan remaja. Sebagaimana dalam (Sumadiria, 2014:32) dikatakan bahwa ada pengaruh dari media massa kepada intraksi sosial dan sistem sosial.

Bisa dilihat dari remaja yang terjangkau akan media memunculkan adanya bahasa “gaul”, yaitu bahasa khas yang kata-katanya diubah-ubah sedemikian rupa sehingga hanya sulit dimengerti diantara mereka (Sarwono, 2016:159). Lebih lanjut dari adanya *youtube* sendiri ditilik dari *ejournal* ilmu komunikasi ditemukan adanya tayangan *YouTube* khususnya berjenis *vlog* memiliki dampak terhadap gaya hidup remaja salah satunya yaitu munculnya gaya hidup hedonis yang dapat dilihat dari aspek minat, aktivitas (Palinoan, 2017:222).

Sebagaimana diketahui pada masa remaja sendiri terdapat kecenderungan pada remaja untuk mencari figur idola seperti bintang film atau tokoh tokoh ternama dan figur lain nya untuk di ikuti (Setiadi dan Kolip, 2011:54). Disinilah proses peniruan yang di sebut proses imitasi terjadi. Hal ini sesuai sebagaimana dijelaskan dalam (Gerungan, 2010:34-35) bahwa hal yang diimitasi mendapat perhatian individu, lalu ada sikap menjunjung tinggi atau mengagumi serta taraf pengertian yang cukup terhadap hal yang di imitasi. Ditambah dikatakan dalam (Sawarno, 2016:29) usia remaja awal yang berkisar 12-15 tahun merupakan masa bangkitnya akal (ratio), nalar, serta kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik yang luar biasa serta tumbuh rasa keingintahuan yang sangat tinggi.

Berdasarkan hal tersebut tak dapat terindahkan bahwa *Youtube* menjadi media untuk mencari informasi yang sangat cocok untuk usia remaja awal. Karena media berbasis internet sangat mudah diakses dan menyediakan banyak informasi di dalamnya, terlebih *youtube* yang berbasis audio-visual. Dari paparan usia remaja awal ini bisa dikategorikan sebagai siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sesuai dengan paparan Permendikbud, berusia paling tinggi 15 tahun. Artinya setelah lulus jenjang SD sederajat maka memasuki usia remaja yang memiliki kisaran umur 12-15 tahun atau 12-17 tahun jika di telatkan. Walau memang rata-rata siswa SMP berkisar 12-15 tahun saja. Ditambah pada usia SMP ini berubahnya lingkungan dari sekolah dasar ke lingkungan baru, serta mulai berkembangnya nalar dan rasa ingin tahu.

Selain itu sekolah sendiri merupakan tempat untuk melakukan interaksi sosial dan membangun relasi pergaulan. Soekanto menjabarkan interaksi sosial terjadi karena ada kontak sosial, artinya hubungan sosial terjadi ketika orang berbicara dengan orang lain yang juga dapat dilakukan dengan teknologi, seperti melalui telepon, telegraf, surat, televisi, internet dan sebagainya (Bungin, 2014:55). Dilain hal dikatakan rata-rata remaja menghabiskan sepertiga waktunya di sekolah, di mana anak remaja yang duduk di bangku SMP atau SMA umumnya menghabiskan waktunya sekitar 7 jam sehari di sekolah (Sarwono, 2016:150). Maka kehidupan pergaulannya akan condong dengan teman-teman

sepergaulannya di sekolah termasuk intensitas interaksi yang terjadi bahkan untuk di luar sekolah.

Jika kita lebih menilik ke media sosial yang di sebut *Youtube* ini, yang bisa memungkinkan untuk setiap penggunaanya dalam hal ini membuat kontennya sendiri. Atau sering di sebut sebagai *Youtuber* atau dikatakan sebagai pembuat konten (*content creator*) yang menggunakan *Youtube* sebagai platform media untuk menyampaikan kontennya. Menjadikan banyak sekali jenis konten, informasi, berita dan hiburan yang ada di platform media sosial yang satu ini. Tim bisa menemukan konten-konten baik berupa film, sinema, sketsa, komedi, *gaming*, berita, video musik, cover musik, *tutorial*, *review* atau *vlog* yang merupakan konten pasaran di media yang satu ini.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Martapura yang menjadi sasaran siswa dalam Pengabdian ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang ada di daerah keterjangkauan jaringan internet, serta merupakan salah satu dari sekolah yang membatasi pembawaan telepon genggam atau *smartphone* (Gawai) ke sekolah. Berkenaan dengan hal tersebut diketahui bahwa siswa-siswi di sekolah tersebut sudah memiliki *Smartphone* atau sering juga di sebut telpon pintar yang memiliki kapabilitas untuk mengakses internet, atau *Youtube* itu sendiri. Akan tetapi berkenaan dengan hal tersebut diketahui bahwa media sosial termasuk *youtube* akan sangat mudah di akses dengan gawai atau *Smartphone* mereka asal terhubung dengan jaringan internet dengan sendirinya menjadikan siswa menggunakan *Smartphone* dan mengkonsumsi media *youtube* tersebut di luar lingkungan belajarnya atau malah membawanya secara diam-diam ke sekolah.

Dari pantauan awal tim sebelumnya, pembatasan akses media sosial di lingkungan sekolah atau belajar di sana sudah dilakukan oleh pihak sekolah, tetapi ada saja yang terbawa di lingkungan sosial atau pergaulan para siswa sehari-hari. Mengambil contoh dari beberapa siswa remaja disana sering sekali memakai kata “Ashiyap” untuk menjawab kalimat perintah yang mana di populerkan oleh seorang *Youtuber* berjenis *vlog* yang bernama “Atta Halilintar” atau menggunakan aksesoris seperti jaket, baju dan lainnya bermerk AHHA miliknya. Mereka sering sekali mengucapkan bahasa sapaan yang sering di ucapkan para pembuat konten di *Youtube* baik itu kata “Hai Guys, Anjay atau Cuk, lemes cuk,” ataupun istilah dalam bermain *game* seperti kata-kata “MaBar” dan “GG” “Miawaug” atau “Gogogoy” yang di gunakan para *youtuber* yang akhirnya terbawa di keseharian mereka begitupun dalam interaksi sosial mereka dilingkungan sekolah.



Hal-hal tersebut terbawa ke interaksi pergaulan para remaja dimana tak hanya di lakukan melalui komunikasi tatap muka atau mengobrol di kesaharian pergaulan mereka. bahkan juga terjadi di interaksi atau komunikasi tak

langsung melalui perantara *smartphone* yang mereka miliki, yaitu pada saat bersua melalu aplikasi *chatting*. Dari hal-hal tersebut bahkan kata-kata serupa

menyebarkan dan ditiru oleh teman-teman yang lain dalam pergaulannya. Bahkan kebanyakan ada yang tak tau asal-usul kata dan aksesoris tertentu tapi sudah menyebarkan dan hanya meniru dan ikut-ikutan dengan temannya saja.

Metode Pengabdian

Asumsi dasar dari adanya Pengabdian ini tidak lain adalah adanya pengaruh penggunaan media sosial khususnya Youtube dikalangan siswa disekolah ini. Youtube dengan imitasi pada Youtubersnya menjadi hal paling menarik jika dilihat dari sudut Interaksi sosial mereka sendiri terutama sesama teman sebaya di sekolah tersebut. Dimana Interaksi menunjukkan konsep komunikasi antara orang dan termediasi oleh media baru memberikan kemungkinan-kemungkinan baru dalam proses komunikasi (Nasrullah, 2016:27). Kuatnya faktor imitasi dalam interaksi sosial yang menimbulkan kebiasaan-kebiasaan dengan batasan yang dijelaskan bahwa terjadinya proses imitasi terdapat beberapa syarat diantaranya minat-perhatian yang besar serta sikap menjunjung tinggi atau mengagumi hal yang di imitasi (Gerungan, 2010:64). *Youtuber* bisa dikatakan memenuhi hal tersebut apalagi pada masa remaja rasa ingin tahu melanjak besar.

Mitra pengabdian ini adalah SMPN 3 Martapura dan yang menjadi subjek pengabdian adalah siswa-siswinya. Diskusi yang dilakukan tim pengabdian ini dengan beberapa wakil dari guru-guru yang ada disekolah tersebut. Dari informasi awal ditemukan bahwa hampir semua murid SMP N 3 Martapura menggunakan *smartphone* dan memiliki akun di media sosial yang secara aktif menggunakannya. Peraturan di sekolah adalah siswa tidak diperkenankan membawa *smartphone* nya ke sekolah. Akan tetapi diluar sekolah seringkali penggunaan *smartphone* dan media sosial melebihi batas-batas maksimum. Akibatnya siswa-siswa sering tidak mengerjakan tugas sekolah atau belajar secara mandiri. Harusnya *smartphone* menjadi sarana untuk belajar, malahan waktu siswa-siswa lebih banyak digunakan untuk ber media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Whatsapp. Dan yang paling utama adalah baru-baru ini telah terjadi kasus penyebaran konten video porno melalui whatsapp diantara anak-anak kelas VII. Kasus yang terakhir ini membuat guru-guru sangat mendukung kegiatan pengabdian masyarakat yang tim pengabdian ini akan lakukan. Harapannya adalah siswa-siswa bisa memahami dampak positif dan negatif menggunakan media sosial.



Sosialisasi melalui diskusi secara langsung dengan siswa-siswi dan pihak sekolah tentang penggunaan media sosial adalah mendapatkan informasi terkini tentang kemajuan pendidikan dan teknologi. Akan tetapi sedikit tidak dipungkiri dampak negatif yang bisa dirasakan oleh remaja misalnya bullying, ujaran kebencian, dan pornografi

melalui media sosial. Hal-hal ini tidak dapat dihindari selama siswa-siswa menggunakan media sosial. Diharapkan setelah kegiatan pengabdian ini, tidak terjadi lagi penyalahgunaan media sosial untuk menjadi sarana penyebaran pornografi ataupun bullying. Sehingga kedepannya siswasiswa akan cerdas dan bijak dalam menggunakan sosial media. Terlebih sasaran dari sosialisasi tim pengabdian kali ini adalah siswa-siswa yang biasanya mulai berani dalam menyuarakan pendapat dan mencoba-coba segala sesuatu. Dengan pertimbangan ini maka tim pengabdian memberikan gambaran dan pengetahuan kepada anak-anak usia ini sehingga kedepannya jika mereka memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam menggunakan media sosial juga akan menularkannya kepada teman sebaya dan adik-adik kelasnya.

Hasil dan Pembahasan.

Youtube yang memiliki sistem dan algoritma sendiri memungkinkan setiap orang untuk mengikuti atau melihat dengan bebas konten di dalamnya. Dan sebagaimana media massa pada umumnya proses meniru para *Youtuber* sebagai pembuat dan penyedia konten tersebut dapat terjadi. Ditambah *Youtube* yang menjadi media sosial yang paling banyak digunakan oleh pengguna internet di Indonesia. Diketahui berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2016 (Wisnuhardana, 2018:98) mencatat pengguna internet dan media sosial berumur 10-14 tahun sekitar 800 ribu remaja dan diprediksi terus meningkat tiga kali lipat dalam dua tahun kedepan.

Youtube sendiri merupakan kanal video terbaik saat ini dibandingkan kanal video lain. Hal ini karena saat mencari video di “Search Engine” di perangkat terdapat pasti ditemui *link* video dari *Youtube*. Sebagai sebuah Platform digital *Youtube* dimiliki oleh google, selama google menjadi mesin pencari terpopuler saat ini *Youtube* menjadi pilihan kanal video akan selalu menjadi pilihan paling atas (Corbuzier, 2018:15). Sebagai Media Sosial *Youtube* memiliki banyak sekali jenis konten, informasi, berita dan hiburan yang ada di *platform* media sosial yang satu ini. Serta konten-konten baik berupa film, sinema, sketsa, komedi, *gaming*, berita, video musik, cover musik, *tutorial*, *review* atau *vlog* yang merupakan konten standar di media yang satu ini. Sebenarnya masih banyak lagi lainnya yang susah untuk dikategorikan. Konten seperti pornografi dan bermuatan tak pantas yang juga lalu lalang di media yang satu ini.

Sebagai sebuah *platform*, *Youtube* sendiri memiliki sistem *Subscribe* atau berlangganan sehingga para penonton atau pengguna *Youtube* lain bisa mengikuti perkembangan kanal para *Youtuber* tersebut. Lebih lanjut memungkinkan setiap orang menjadi sangat mudah dari adanya akses terhadap jaringan internet dan gawai yang dimiliki setiap orang, termasuk yang berumur remaja. Selain itu *Youtuber* dapat langsung berkomunikasi langsung dengan penonton dengan bisa langsung meminta untuk di *subscribe* atau memanggil mereka dengan sebutan kusus (Corbuzier, 2018:189).

Berfokus pada *Youtuber* sebagai pembuat berbagai konten yang ada di *Youtube* semakin hari semakin meluas di tilik dari data *Socialblade* (2020) yang merupakan situs data internasional yang mendata berbagai *content creator* di berbagai platform media sosial. Salah satunya *Youtube* secara ranking jumlah *subscriber* Tiga besar teratas terdapat Atta Halilintar, Ria Ricis dan Jess no limit. Dimana jika di lihat di observasi awal di SMP Negeri 3 Martapura. Melihat dari observasi awal, dimana siswa disana sering sekali memakai kata “*Ashiyap*”

untuk menjawab kalimat perintah yang dipopulerkan oleh seorang *Youtuber* berjenis *vlog* yang bernama “Atta Halilintar” atau menggunakan aksesoris seperti jaket, baju dan lainnya bermerk AHHA miliknya. Lebih khusus kepada remaja putri salah satunya sebagaimana yang ditanyakan kepada siswi yang akrab di panggil Nanda yang menjadi informan kunci menyatakan banyak temanya yang sering menonton *Youtube*.

Salah satu responden mengatakan sering memakai bahasa “*Skuy*” atau “*Cuk*” atau istilah dalam bermain *game* seperti kata kata “*MaBar*” dan “*GG*” yang sering di katakan oleh para *Youtuber* berjenis *gaming*, diantaranya “*Miawaug*” atau “*Hai Patrick*” yang terbawa di keseharian. Salah satunya yang cukup terkenal yaitu kanal *Youtube* “*Milyhya*” yang di setiap videonya sering menggunakan kata kasar atau kata kata seperti “*Cuk*” dengan ciri nada tersendiri. *Influencer* (2020) situs data media sosial di Indonesia yang mencatat 20 besar *Youtuber gaming* memiliki bahasa tersendiri dan di antara sebagaimana para *Youtuber* yang sudah dijabarkan sebelumnya. Hal-hal tersebut terbawa ke interaksi pergaulan para remaja dimana tak hanya di lakukan melalui komunikasi tatap muka atau mengobrol di keseharian pergaulan mereka. Terjadi di interaksi atau komunikasi tak langsung melalui perantara *smartphone* yang mereka miliki, yaitu pada saat bersua melalu aplikasi *chatting*. Dari hal-hal tersebut, kata-kata serupa menyebar dan di tiru oleh teman teman yang lain dalam pergulanya. bahkan ada yang tidak tahu asal-usul kata dan aksesoris tertentu tapi sudah menyebar dan hanya meniru dan ikut-ikutan dengan temannya saja.

Youtube dimiliki oleh *Google* sehingga menjadikan *platform* yang umum di setiap produk *Smartphone* dimiliki setiap orang termasuk para siswa SMPN 3 Martapura. Bisa juga menemukan sendiri aplikasi atau *Youtuber* menggunakan *smartphone* dikarenakan Algoritma *Youtube* baik sistem *Youtube*. Akses kedua melalui lingkungan pergaulan dari pengaruh teman yang langsung meberitahu *Youtube* dan *Youtuber* tertentu. Atau mencari sendiri karena ingin ikut perbincanga tentang suatu topik dalam kasus ini misalnya tentang *game* atau pengetahuan tertentu dan berakhir ke *Youtube*.

Sebagaimana seorang remaja tentunya bergaul merupakan hal biasa pada umur remaja awal tentunya. Dimana para siswa SMPN 3 Martapura atau para informan memuat berbagai komponen tertentu dari para *Youtuber* yang mereka tahu dalam keseharian termasuk dalam interaksi dan komunikasi sebagai sebuah bentuk imitasi. Dalam imitasi dan interaksi terdapat dua bentuk komunikasi yang dilakukan. *Pertama* : verbal dilontarkan berbentuk kata kata baik dari mulut maupun berbentuk tulisan karena dalam berkomunikasi dilakukan dua bentuk interaksi yaitu secara primer atau skunder interkasi yang dilakukan dari imitasi. Mengambil contoh Atta Halilintar memakai kata khas dalam vidionya, seperti “*Hey Guys*” atau “*yo yo*” yang digunakan untuk menyapa, kata “*Ashiap*” dengan nada melengking untuk merespon suatu obrolan. Pada titik ini penggunaan kata-kata atau kalimat ini salah satunya ditemukan didepan kelas walau demikian juga terjadi di berbagai titik kumpul seperti kantin, lapangan sekolah baik saat jam sekolah, ekstrakurikuler maupun diluar jam sekolah. Seperti perbincangan sehari hari membahas suatu topik. Secara skunder penggunaan *Smartphone* dengan aplikasi bernama *Whatsapps* dengan pola serupa seperti penggunaan kalimat di dalam grub *chat* maupun *chat* pribadi dan bahkan menjadi diksi tersendiri pada status media sosial pribadi milik siswa sebagai remaja pada para *Youtuber*. *Kedua* : secara Non-verbal atau tidak berbentuk kata kata berupa simbol yang dapat menggambarkan suatu hal milik para *Youtuber*. Hal ini serupa dengan pola yang

sama pada semua informan dimana benda visual berupa aksesoris maupun virtual dalam bentuk digital.

Simpulan

Pelaksanaan Pengabdian di SMPN 3 Martapura memberikan gambaran bahwa :

1. Secara Individu terlebih pada remaja memang perkembangan internet tidak bias dibendung dan sebaiknya memang mengikuti perkembangan yang ada agar dapat sesuai dengan generasinya. Dimana proses proses meniru memang merupakan hal lumrah pada usia remaja awal terlebih pada bangku SMP. Darilah itu penggunaan *Youtube* dan adanya *Youtuber* sebagai objek idola nyata adanya akan tetapi tetap dibatasi akan diri sendiri.
2. Secara umum imitasi memiliki dampak positif dan negatif, pihak masyarakatlah yang menentukan apa yang diimitasi bias diterima apa tidak. Penerimaan hal baru pada lapisan suatu msyarakat hendaklah sekarang bersifat dinamis. Dari apa yang dilakukan para siswa juga perlahan hendaknya dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya sebagai suatu modernisasi dan dampak adanya *Youtube* sebagai media baru tidak bisa di bendung, tetapi memang nilai dan norma tetap akan berlaku.
3. Dalam imitasi dan interaksi terdapat dua bentuk komunikasi yang dilakukan. *Pertama* : verbal dilontarkan berbentuk kata kata baik dari mulut maupun berbentuk tulisan. Mengambil contoh Atta Halilintar memakai kata khas dalam vidionya, seperti "*Hey Guys*" atau "*yo yo*" yang digunakan untuk menyapa, kata "*Ashiap*" dengan nada melengking untuk merespon suatu obrolan. *Kedua* : secara Non-verbal atau tidak berbentuk kata kata berupa simbol yang dapat menggambarkan suatu hal milik para *Youtuber*. Hal ini serupa dengan pola yang sama pada semua informan dimana benda visual berupa aksesoris maupun virtual dalam bentuk digital.

Daftar Pustaka

- Baran, S. J. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- _____,(2013). *Metode penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- _____,(2014). *Metode Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- _____,(2014). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: KENCANA.
- Bungin, Burhan. 2013. *Metode penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- Corbuzier, Deddy (2018). *Youtuber For Dummies*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer
- Gerungan. W. A (2010). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Labas, Y. N., & Yasmine, D. I. (2017). Komodifikasi di Era Masyarakat Jejaring: Studi Kasus YouTube Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi* Volume 4 No.2, 104-119.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya .
- Palinoan, I. Y. (2017). Dampak Tayangan Vlog Di Youtube Terhadap Gaya Hidup Hedonis Siswa SMA Kristen Sunodia. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 215-225.
- Sarwono, S. W. (2012). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- _____,(2016). *Psikologi Remaja edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana.
- Sumadiria, H. (2014). *Sosiologi Komunikasi Massa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wisnuhardana, A. (2018). *Anak Muda dan MedSos*. Jakarta: PT Gremedia Pustaka Utama
- <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2019>.

