

Dampak Konten Media Sosial *YouTube* *CSL Official* terhadap Perilaku Remaja

Dhamar Pandu Al-Hafizh^{*}, Anindita Lintangdesi Afriani

Prodi Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi InterStudi, Indonesia.

^{*}dhamar.pandhu29@gmail.com, lintangdesi@gmail.com

Abstract. YouTube is the most popular social media. There are various kinds of content that can be enjoyed by its users, one of which is teenagers, namely content that affects the daily activities of teenagers has an impact on learning achievement that is not optimal. The content of the *CSL Official* YouTube channel provides information about juvenile delinquency. Teenagers often want to know everything new and express it in a real world environment. The purpose of this study was to find out whether there was a significant impact between the content of *CSL Official* broadcasts on the behavior of adolescents at SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN. The research approach used was quantitative with a positivism paradigm, using simple regression analysis techniques. The research was conducted by collecting premier data through surveys and distributing questionnaires. via google form, the population of this study were students of SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN grade 11 for the 2021/2022 school year, namely 148 students with a minimum sample of 60 students. The results of this study show that viewing YouTube *CSL Official* content influences how teenagers process information and reminds them of the impact of juvenile delinquency. The conclusion of this research is that viewing *CSL Official* YouTube content has a significant influence.

Keywords: *YouTube Content, Adolescent Behavior, Theory of Sor.*

Abstrak. *YouTube* adalah media sosial yang paling terkenal. Terdapat berbagai macam konten yang bisa dinikmati oleh penggunanya, salah satunya remaja, yakni konten-konten yang mempengaruhi aktivitas keseharian remaja berdampak pada prestasi belajar yang tidak optimal. *CSL Official channel YouTube* ini secara konten memberikan informasi tentang kenakalan remaja. Remaja kerap kali ingin mengetahui segala sesuatu hal yang baru dan mengekspresikannya di dalam lingkungan dunia nyata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara konten tayangan *CSL Official* terhadap perilaku remaja SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN, pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan paradigma *positivisme*, dengan teknik analisis regresi sederhana penelitian dilakukan dengan pengumpulan data primer melalui *survey* dengan penyebaran kuesioner melalui *google form*, populasi penelitian ini adalah siswa SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN kelas 11 tahun ajaran 2021/2022 yaitu sebanyak 148 siswa dengan sampel minimal 60 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tayangan konten *YouTube CSL Official* mempengaruhi bagaimana remaja memproses informasi dan mengingatkan tentang dampak kenakalan remaja. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tayangan konten *YouTube CSL Official* memberi pengaruh yang signifikan.

Kata Kunci: *Konten Youtube, Perilaku Remaja, Teori S-O-R.*

A. Pendahuluan

Media sosial sudah jadi suatu kebutuhan untuk segala penduduk, dari bermacam tingkatan umur, kategori kelamin, pembelajaran ataupun tempat tinggal. Tidak hanya itu media pula selaku fasilitas penunjang untuk manusia buat penuhi kebutuhan komunikasi informasi dan juga hiburan. Media sosial merupakan salah satu bentuk media perantara komunikasi *audio* maupun visual untuk mendapatkan akses pemberitahuan dengan layanan internet. Orang dengan mudah mendapatkan informasi yaitu salah satunya dengan media sosial contohnya *YouTube*.

YouTube merupakan media sosial yang sangat mungkin paling terkenal. *YouTube* adalah situs berbagi video terkenal dimana konsumen dapat mengunggah, menonton, dan menawarkan potongan video secara gratis. Rekaman di *YouTube* pada umumnya seperti potongan musik (potongan video), film, TV, dan rekaman yang dibuat oleh pengguna sendiri. *YouTube* mengizinkan siapa saja yang memiliki koneksi *web* dengan mengunggah rekaman, dan penonton dari seluruh dunia dapat menikmatinya dalam waktu singkat. Bagian penting dari budaya *online* berbagi subjek video *YouTube*. (1). Menurut Hootsuite, *YouTube* menempati peringkat pertama dengan persentase 88% pada usia 16 sampai 64 tahun

Di kala ini *YouTube* jadi sangat terkenal sebab banyaknya permintaan hendak konten ataupun tipe video paling utama di golongan anak muda yaitu video *blog* (*vlog*). Dulu seseorang bercerita hanya melalui *diary* yang disimpan untuk dirinya sendiri, kemudian muncullah istilah *blog*, dimana orang bisa menuliskan pengalaman atau kejadian yang ditulis untuk dibaca banyak orang. Namun seiring kemajuan teknologi, kini muncul istilah *vlogging* (*vlog*) di mana orang bisa membuahkan *blog* tidak lagi dengan menulis, tapi dengan video yang *diposting* di *channel YouTube* dan dapat ditonton oleh banyak orang. *YouTube* adalah salah satu media sosial yang sangat populer dan digunakan oleh orang di seluruh dunia, yang karena beberapa alasan menimbulkan persepsi pro dan kontra tersendiri. Selaku media massa modern, *YouTube* memberikan pengaruh yang berbeda pada khalayak, terutama pada remaja. (1)

Konten media sosial *YouTube* berisikan tentang penyampaian pesan dalam bentuk video maupun audio yang membahas tentang fenomena yang terjadi dan kegiatan sehari-hari oleh pemilik akun media sosial *YouTube* yang menampilkan daya tarik, dan kredibilitas sebagai *channel YouTube* yang mana topik dan penyampaian pesan harus menarik. (2)

Konten *YouTube* mempunyai kedudukan yang besar dalam penyebaran data sekaligus mempunyai khasiat dalam pengaruh lingkungan sekitar. Pemanfaatan *YouTube* sebagai media sosial secara khusus selaku media pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memakai *YouTube* pula bisa terealisasi, konten *YouTube* mempunyai kelebihan akses tanpa batasan waktu serta tempat tanpa pemakaian bayaran besar. (3)

Munculnya *vlog* di media sosial *YouTube* sudah menjadi kebutuhan di kalangan anak muda. Fenomena ini juga muncul pada remaja khususnya siswa sekolah terutama SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN. *Vlog* telah berubah menjadi isu dan pola yang menarik. Di antara siswa yang memilih untuk menonton lebih banyak konten *vlog* daripada konten apa pun dan menonton secara teratur, jelas menggunakan *YouTube*. (2)

Perbuatan salah remaja disebut juga perilaku menyimpang remaja, yaitu suatu bentuk aksi yang mengabaikan standar, pengaturan atau hukum didepan umum yang diusahakan pada masa remaja atau kemajuan masa remaja dan usia lanjut. (4)

Pengguna media sosial terutama *YouTube* sangat tinggi di kalangan remaja ini. Perlu dipertimbangkan penggunaan *YouTube* oleh remaja mempengaruhi aktivitas keseharian remaja berdampak pada prestasi belajar yang tidak optimal. (5)

Remaja di kala ini berkembang serta tumbuh di masa digital serta media sosial belum tumbuh pesat semacam saat ini. Mereka diucap selaku generasi Z dengan tahun kelahiran mulai dari 1990-an sampai 2010-an.

Menurut penelitian yang dilakukan *Variety Magazine*, remaja berusia 13-18 tahun terpengaruh untuk menonton video di *YouTube*. Remaja lebih banyak dipengaruhi oleh pengguna *YouTube*, menurut survei, *Youtubers* dinilai sangat berkorelasi dengan pengaruh perilaku remaja sebagai daya tarik mereka.

Benyamin Bloom dalam Notoatmodjo, menyatakan perilaku remaja dibagi menjadi 3 diantaranya; kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*) dan psikomotor (*psychomotor*). Adapun komponen dari perilaku dapat dijelaskan : (1) Pengetahuan (*knowledge*) adalah rasa ingin tahu tentang peristiwa yang diperoleh melalui persepsi menggunakan panca indera manusia. Atau kumpulan kesan dan informasi yang dikumpulkan dari pengalaman dan siap digunakan. Pengetahuan merupakan aspek kognitif dari perilaku yang membentuk seseorang (2) Sikap (*attitude*) Newcomb menyatakan bahwa sikap ini merupakan semacam sistem kesiapan atau ketiadaan untuk mengambil tindakan, bukan pelaksanaan motif tertentu. Sikap adalah respon emosional (afektif) terhadap stimulus sosial sehingga reaksi yang dimunculkan bisa berupa respon positif maupun negatif. (3) Tindakan (*practice*) adalah komponen psikomotorik dari perilaku yang dapat diamati (*overt behavior*). Tindakan dapat diwujudkan jika ada faktor pendukung dari lingkungan atau kondisi yang menguntungkan seperti uang, fasilitas fisik, keamanan, kenyamanan, dukungan psikologis (gengsi), dan suatu bentuk yang dirasa Bandura (1986) menyatakan proses belajar dengan mengamati tingkah laku maupun tingkah laku orang lain disekitar kita. Meniru sikap serupa *YouTubers* mungkin bisa jadi bahwa orang-orang disekitar kita menyangka kita seperti *YouTubers*.

Jika *YouTubers* memiliki ciri-ciri untuk menjadi contoh yang baik bagi para remaja, para remaja pasti akan melihat dan menirukan kelakuan para *YouTubers* tersebut. Remaja patut mempertimbangkan kemungkinan hasil potensial dari meniru perilaku individu tersebut, asumsinya ialah bahwa seseorang paham dengan tindakan tertentu dapat menghasilkan perbuatan tertentu.

Adapun beberapa konten *channel YouTube* yang mempertunjukkan edukasi, informasi, mempengaruhi dan menghibur. *Channel* yang berisikan empat fungsi konten tersebut ialah *channel CSL Official* (Cerita Saat Lalu). *CSL Official* adalah suatu konten *YouTube* yang membahas topik topik kenakalan remaja pada umumnya, yang mempunyai kisah kisah yang kelam, dimana melakukan tindakan kriminal semacam tawuran sekolah dan perkelahian antar gangster. *CSL Official* dengan *tagline* “cerita yang menyenangkan dan tidak perlu dilakukan, cerita menyenangkan hanya untuk dikenang” menjadi suatu ajakan bagi para remaja untuk tidak melakukan tindakan kenakalan remaja tersebut.

Tayangan konten ini merupakan tayangan yang menampilkan pengalaman-pengalaman yang kelam dan dikemas secara santai dan beredukasi. Sebagai motivasi para generasi zaman yang akan datang untuk tidak melakukan tindakan kenakalan remaja karena akan menjadi suatu penyesalan dalam diri sendiri. SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN menjadi salah satu tempat dimana siswa siswi banyak menggunakan media sosial *YouTube*. Selain itu para pelajar tersebut ideal umur remaja yang sedang ingin tahu dalam segala hal dan banyak fenomena remaja yang memanfaatkan dan menyalahgunakan gawai (*gadget*). Berdasarkan pengamatan dan observasi oleh penulis, penulis ingin mencari tahu dampak yang terjadi kepada para remaja khususnya SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN di dalam dampak tayangan konten *CSL Official*. Dalam penelitian ini penulis ingin melakukan penelitian tentang “Dampak Konten Media *YouTube* *CSL Official* (Cerita Saat Lalu) Terhadap Perilaku Remaja SMK 1 PB Islam Soedirman”.

Dalam studi ini menggunakan teori S-O-R (Stimulus, Organism, Response). Objek esensial dari komunikasi dan psikologi merupakan sepadan, yakni jiwa manusia mencakup elemen-elemen berikut: kognisi emosional, perilaku, kebiasaan, pendapat, dan sikap. Media sosial memiliki dampak langsung, segera dan terarah terhadap komunikator, yang menjadi asumsi dasar model ini. Teori stimulus respon atau teori S-R. Proses aksi – reaksi merupakan definisi komunikasi yang digunakan dalam model ini. Isyarat non-verbal, kata - kata yang diucapkan, dan simbol tertentu akan mendorong orang lain untuk bereaksi secara mutlak, yang merupakan asumsi model. Pola SOR ini bisa terjadi secara negatif atau positif, misalnya ketika seseorang menyapa dan kemudian menyapanya dengan ekspresi sinis, perilaku tersebut merupakan reaksi negatif, ketika seseorang tersenyum, dia akan membalasnya dengan senyuman ini merupakan reaksi positif.

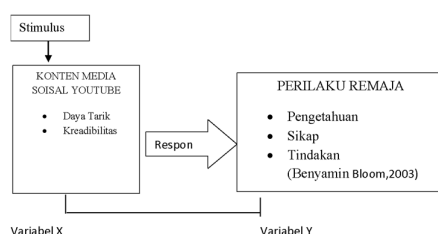
Salah satu respon terjadi pada komunikasi disebut dengan pengetahuan. Informasi yang disimpan di ingatan merupakan definisi dari pengetahuan, sedangkan banyaknya informasi yang disimpan pada ingatan orang saat memperoleh suatu informasi disebut “*cognitive*” berasal dari

kata “*cognition*” dan kognisi yang artinya manusia menggunakan akal untuk berpikir. Proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran, sensasi dan lain-lain, atau cara menemukan sesuatu melalui proses interpretasi, serta pemahaman seseorang tentang lingkungannya sendiri, pengalamannya sendiri, dan hasil memperoleh pengetahuan adalah definisi yang luas dari pengertian.

Dari perspektif psikologi kognisi ini menyarankan proses berpikir merupakan guna kerja bagian otak kita. Psikologi kognisi merupakan cabang psikologi riset siklus mental termasuk pemikiran orang, perasaan, pengingatan, dan pembelajaran. Aliran psikologi kognitif ini menjelaskan interaksi belajar apakah proses persepsi serta uraian tidak selalu dalam bentuk pergantian sikap kita dapat mengamati perilaku diri sendiri. Anggapan dasar teori *kognitivisme* ini, semua orang memiliki pengetahuan yang salah satu-satunya hal yang datang dari pengalaman yang dialami oleh dirinya sendiri terkoordinasi dalam wujud struktur kognitif. (6)

Berdasarkan definisi tersebut, maka dari penelitian ini dapat dikatakan bahwa stimulus adalah konten media *YouTube* CSL *Official* (Cerita Saat Lalu). Organisme adalah SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN Jakarta Timur. Adapun respon adalah perilaku remaja setelah menonton tayangan konten media *YouTube* CSL. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara konten tayangan CSL *Official* terhadap perilaku remaja SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN, semakin tinggi konten yang ditampilkan maka akan menunjukkan hubungan yang kuat dengan perilaku remaja.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir penelitian ini ditujukan pada.



Gambar1. Kerangka berpikir penelitian

B. Metodologi Penelitian

Kuantitatif paradigma *positivisme* adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Populasi penelitian ini adalah siswa SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN kelas 11 tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 148 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability sampling*, dengan metode *sampling* sukarela (*voluntary sampling*). Pada penelitian ini sampel didapatkan dengan rumus taro Yamane dengan jumlah sampel 60 siswa. Pengumpulan data *primer* pada penelitian ini menggunakan *survey* dengan penyebaran kuesioner melalui *google form*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi sederhana untuk mengetahui dampak konten media sosial *YouTube* terhadap perilaku remaja SMK 1 PB Islam Soedirman. Instrumen yang digunakan yaitu angket sebagai teknik pengumpulan data untuk variabel X sebagai variabel konten media sosial *YouTube* dan nilai angket untuk variabel Y sebagai perilaku remaja. Selain pengujian hipotesis, dilakukan juga uji kuantitatif melalui persamaan faktual dan pemrograman perangkat lunak komputer dengan Program *Statistical Standard Solution* (SPSS) yang dianggap relevan untuk analisis data yang digunakan untuk mengetahui bagaimana tingkat dampak konten media sosial *YouTube* terhadap perilaku remaja.

Oleh karena itu teknik analisis data yang digunakan yakni rumus regresi linier sederhana yaitu suatu alat analisis yang menguji sejauh mana kausal antara hubungan variabel X terhadap variabel akibatnya. Variabel X merupakan faktor penyebab, sedangkan variabel akibat ditandai dengan Y. Analisis regresi linier sederhana di penelitian ini melakukan prediksi berupa karakteristik kualitas maupun kuantitas, yaitu adanya pengaruh dari variabel X (konten media sosial *YouTube*) dan Y (perilaku remaja).

Penelitian ini menggunakan skala *likert* yaitu untuk mengukur pendapat, persepsi, dan sikap individu maupun sekelompok orang tentang fenomena sosial. Fenomena sosial ini sudah spesifik dan akan digunakan dalam penelitian ini, disebut dengan variabel penelitian. Peneliti menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya dapat dipilih dengan menggunakan skala *likert*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hubungan Antara Konten Media Sosial *YouTube* (X) dengan Perilaku Remaja (Y)

Berdasarkan jenis kelamin responden terbanyak adalah laki laki dengan jumlah 41(68%) sedangkan responden perempuan 19 (32%). Adapun siswa (i) kelas 11 jurusan *broadcasting & perfilman* yang paling mendominasi yaitu 50% sedangkan untuk kejuruan DKV 32% dan teknik otomotif 18%. Mereka menghabiskan waktu untuk menonton *YouTube* selama 1-3 jam sebesar 42%. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Profil Responden

Deskripsi	Kategori	Jumlah	Presentase (%)
Jenis Kelamin	Laki - Laki	41	68%
	Perempuan	19	32%
Kelas Jurusan	Teknik Otomotif	19	18%
	DKV	11	32%
	Broadcasting & Perfilman	30	50%
Lama mengakses youtube per hari	1-3 jam	24	42%
	<1 jam	16	27%
	>3 jam	19	31%
Keterangan			Total Responden 60 orang(n = 60)

Sumber: Hasil olah data peneliti (2021)

Uji Validitas dan Reabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas & Realibel

Variabel	Kode Pertanyaan	Validitas	Realibilitas	Keterangan
Konten Media Youtube (X)	X1	0.794	0.985	Valid & Realibel
	X2	0.810		
	X3	0.784		
	X4	0.885		
	X5	0.800		
	X6	0.806		
	X7	0.787		
	X8	0.877		
	X9	0.860		
	X10	0.761		
PerilakuRemaja (Y)	Y1	0.704	0.957	Valid & Realibel
	Y2	0.792		
	Y3	0.852		
	Y4	0.900		
	Y5	0.827		
	Y6	0.874		
	Y7	0.861		
	Y8	0.887		
	Y9	0.734		

Hasil uji validitas yang didapatkan menggunakan Program *Statistical Standard Solution* (SPSS), indikator variabel (X). Konten Media *YouTube* dan variabel (Y) Perilaku Remaja dikatakan valid, dihitung dari rumus r_{100} responden (0,254) menyatakan bahwa indikator bersifat reliabel. Dinyatakan bahwa koefisien yang didapatkan antara 0,05 % dan telah dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap efisiensi lembaga riset. Data reliabilitas menggunakan Program *Statistical Standard Solution* (SPSS), Dinyatakan nilai *Cronbach Alpha* > 0,6 yaitu semua indikator bersifat reliabel artinya pertanyaan - pertanyaan tersebut apabila ditanyakan kemudian hari yang berbeda maka memiliki hasil yang sama.

Uji T Parsial

Tabel 3. Uji T Parsial

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	6.926	2.127		3.257	.002
	x	.739	.068	.819	10.864	.000

a. Dependent Variable: y

Sumber: Hasil olah data peneliti (2021)

$$Y = 6,926 + 0,739 X$$

Keterangan

Y = Perilaku Remaja

X = Konten Media Sosial *YouTube*

Dengan demikian, analisis regresi linier sederhana ini dapat dilihat bahwa dampak konten media *YouTube* *CSL Official* terhadap perilaku remaja adalah positif. Berdasarkan tabel diatas, persamaan regresi mengandung makna: Perilaku Remaja = 6,926 + 0,739 (konten media *YouTube* *CSL Official*). Artinya: konstanta sebesar 6,926 menyatakan jika tak ada konten media sosial *YouTube* maka kinerja adalah 6,926, sedangkan koefisien regresi 0,739 menandakan bahwa setiap kenaikan (karena tanda positif) konten media sosial *YouTube* sebesar satu satuan, artinya yaitu meningkatkan perilaku remaja sebesar 0,739 satuan.

Data untuk mengetahui nilai yang signifikan antara variabel Konten Media *YouTube* (X) dengan Perilaku Remaja (Y). Hasil yang disimpulkan pada program SPSS, jika nilai Sig. <0,05 maka H0 ditolak serta H1 diterima dan jika nilai Sig. >0,05 maka H0 diterima serta H1 ditolak. Hasil uji hipotesis dalam uji T parsial variabel Konten Media *YouTube* (X) juga Perilaku Remaja (Y) didasari uji T parsial didapatkan nilai variabel Konten Media *YouTube* (X) 0,000 < 0,05 diartikan H0 ditolak dan H1 diterima mendeskripsikan nilai yang signifikan antara Konten Media *YouTube* dan Perilaku Remaja.

Uji Koefisien Determinasi

Tabel 5. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.819 ^a	.670	.665	3.504

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Sumber : Hasil olah data peneliti (2021)

Berdasarkan pada hasil yang didapatkan pada tabel 7 besarnya Dampak Konten Media Sosial *YouTube* *CSL Official* (X) terhadap perilaku remaja dalam analisis regresi linier sederhana, menyatakan nilai *R Square* = 0,670 .> 0,5 artinya bahwa variabel Konten Media *YouTube* (X) 67% memberikan pengaruh terhadap variabel perilaku remaja (Y), 33% diantaranya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian.

Dampak Konten Media Sosial *YouTube* *CSL Official* Terhadap Perilaku Remaja SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN

Teori stimulus - respon atau teori S-R merupakan media sosial menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan. Stimulus pada penelitian ini ialah konten-konten dari media sosial *YouTube* *CSL Official*. *CSL Official* menjalankan fungsinya dengan terarah melalui media sosial yaitu *YouTube* sebagai *platform* yang banyak diminati untuk zaman ini. Dengan judul “cerita pahit manisnya anak stm” isi dari konten ini menceritakan tentang tawuran pelajar dan budaya penataran oleh seniornya, dari awal disuruh suruh untuk berkelahi menggunakan senjata tajam oleh sekolah lain. Kini menjadi penyesalan bagi narasumber karena mempunyai luka fisik dan menjadi incaran musuh sehingga merasa tidak nyaman untuk pergi kemana mana. *CSL Official* menyajikan konten yang berbeda dengan yang lain tentang informasi dan edukasi dari tindak kekerasan kriminal kepada remaja dengan pembawaan yang santai dan humor. Sehingga *audience* tersebut merasa terhibur dan memahami tentang efek dari kenakalan remaja hal ini juga berpengaruh pada audiencenya terutama pada remaja yang ingin mengeksplorasi lingkungan dunia nyata.

Berdasarkan hasil survey dengan 60 responden konten *YouTube* *CSL Official* dengan persentase 56,1% bahwa sajian dalam konten *CSL Official* memiliki pembawaan yang santai, keahlian dalam membuat video, konten memiliki hal yang baru dan konsisten dalam topiknya. Sehingga *audience* memiliki ketertarikan untuk menonton tayangan konten media sosial *YouTube*. Hasil penelitian ini dibuktikan oleh (2) bahwasanya daya tarik dan kredibilitas sangat bagus bagi konten dimana topik dan penyampaian harus menarik.

Organisme adalah komunikan yang disampaikan pesan oleh komunikator, sedangkan respon dalam penelitian ini yaitu perilaku remaja sebagai efek yang ditimbulkan oleh stimulus. Siswa siswi kelas XI, yang merupakan organisme dengan persentase 60% berpendapat bahwa konten *YouTube* *CSL Official* membuat mereka sadar akan terjadinya dampak kenakalan remaja. Selain itu mayoritas responden dengan persentase 50% berpendapat memilih menonton konten *YouTube* *CSL Official* karena menghindari akan tindakan kenakalan remaja. Sebesar 45,5% responden berpendapat konten *YouTube* *CSL Official* memberikan informasi kepada orang lain untuk menghindari perbuatan kenakalan remaja. Dalam hal ini pelaku remaja sebagai generasi yang akan datang dapat memilah di lingkungannya dari beberapa faktor pengetahuan, sikap, dan tindakan dari hasil tontonannya. Dengan kata lain, konten *CSL Official* dapat dikatakan memiliki pengaruh bagi remaja, khususnya siswa siswi SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN

Berdasarkan analisis data Konten Media Sosial *YouTube* memiliki pengaruh kuat dan signifikan terhadap perilaku remaja. Hal ini ditandai oleh nilai koefisien variabel X mempunyai tingkat signifikansi senilai 0,000, artinya bahwa penelitian ini mendukung hipotesis H1, yaitu adanya pengaruh signifikan konten media sosial *YouTube* *CSL* terhadap perilaku remaja, karena menghasilkan tingkat signifikansi <0,05. Sedangkan nilai R *Square* sebesar 0,670 atau 67% yang menunjukkan Konten Media Sosial *YouTube* (X) memberikan pengaruh sebesar 67% terhadap perilaku remaja (Y), dan sisanya sebesar 33% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti di dalam penelitian ini.

Maka bisa dipastikan bahwa konten media sosial *YouTube* *CSL Official* memiliki pengaruh terhadap perilaku remaja SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN. Hal ini disebabkan oleh konten media sosial *YouTube* *CSL Official* yang menyajikan informasi tentang kenakalan remaja yang terjadi pada dunia nyata. Dengan menonton konten media sosial *YouTube* *CSL Official* secara langsung remaja SMK 1 PB ISLAM SOEDIRMAN dapat memperoleh informasi kenakalan remaja yang mengakibatkan penyesalan di dalam diri sendiri.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan konten *CSL Official* memiliki pembawaan yang santai, keahlian dalam membuat video, konten memiliki hal yang baru dan konsisten dalam topiknya. Sehingga *audience* memiliki ketertarikan untuk menonton tayangan konten media sosial *YouTube*. Mayoritas responden setuju bahwa konten *YouTube* *CSL Official* memberikan pengetahuan, sikap, dan tindakan akan terjadinya dampak kenakalan

remaja. Penelitian ini mendukung hipotesis H1, yaitu adanya pengaruh signifikan Konten Media Sosial *YouTube* CSL terhadap perilaku remaja dengan tingkat signifikansi sebesar 67%. Artinya konten media *YouTube* CSL *Official* berpengaruh positif terhadap perilaku remaja. Hal tersebut dapat dilihat dalam penyajian video dan informasi yang disampaikan konten *YouTube* CSL *Official* mengakibatkan efek bagi perilaku remaja untuk mengetahui salah satu dampak dari kenakalan remaja. Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan konten media *YouTube* CSL *Official* secara signifikan mempengaruhi perilaku remaja

Daftar Pustaka

- [1] Larasati AT, Manalu SR. Dampak Menonton Vlog terhadap Perilaku Viewers Remaja (Studi Eksploratif Penonton Vlog). *Interak Online* [Internet]. 2017;5(4):1–11. Available from: <https://media.neliti.com/media/publications/183137-ID-dampak-menonton-vlog-terhadap-perilaku-v.pdf>.
- [2] David E, Sondakh M, Harilama S. Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi. *Acta Diurna* [Internet]. 2017;6(1). Available from: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/index/index>.
- [3] Cahyono GHassani N. Youtube Seni Komunikasi Dakwah Dan Media Pembelajaran. *Al-Hikmah*. 2019;13(1):23.
- [4] Febriansyah M, Isnaini M. Pengaruh konten channel youtube ericko lim terhadap perilaku imitatif remaja. 2020;
- [5] Aristine. PENGARUH TAYANGAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU MENYIMPANG SISWA DI SEKOLAH SMA INDONESIA BANDUNG RAYA. *J Inf*. 2009;10:1–16.
- [6] Friska N. Pengaruh Program My Trip My Adventure Trans Tv Terhadap Pengetahuan Wisata Di Kalangan Mahasiswa Program Studi Usaha Perjalanan Wisata (Upw) Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau. *Jom Fisip*. 2016;3(2):1–15.