

PENGARUH KONTEN GAME STREAMING PADA KANAL YOUTUBE TERHADAP DEKADENSI AKHLAK GENERASI MUDA

Fadhil Rizqi Romdhoni¹, Daffa Raihan Sugiharto²

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya¹

E-mail: fadhilrizqiromdhoni@gmail.com

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya²

E-mail: raihandaffanorc@gmail.com

Abstract

Moral decadence is a form of social change in which moral conditions continue to decline. Moral decadence in today's younger generation occurs when the current of modernization can present everything indefinitely that affects the moral decline of the Indonesian population, especially young people. The issue of moral crisis experienced among young people is very broad. This is caused by many factors, one of which is the misuse of Youtube social media. As we currently know, the rise of streaming game content videos that contain harsh words, jokes that contain vulgar things, offend sara issues, and so on. As these contents become increasing, the bad habits displayed in the content carry over in real life. For example, saying indecent things towards friends, not showing respect for old people, calling sordid and rude designations to friends, and others. Thus, it is necessary to pay special attention to this social phenomenon.

Keyword: akhlak, young generation, youtube, bad words.

Abstrak

Dekadensi akhlak merupakan bentuk-bentuk perubahan sosial dimana kondisi akhlak terus mengalami kemerosotan. Dekadensi akhlak pada generasi muda saat ini terjadi ketika arus modernisasi dapat menyuguhkan segala sesuatu tanpa batas yang mempengaruhi kemerosotan akhlak penduduk Indonesia, khususnya kaum muda. Isu krisis moral yang dialami kalangan anak muda sangat luas. Isu itu disebabkan beberapa faktor, satu diantara yang lainnya adalah penyalahgunaan media sosial youtube. Seperti yang saat ini kita ketahui, maraknya video konten *game streaming* yang mengandung kata-kata kasar, candaan yang mengandung hal-hal vulgar, menyenggung isu sara, dan lain sebagainya. Seiring maraknya konten-konten tersebut, kebiasaan buruk yang ditampilkan dalam konten tersebut dalam kehidupan nyata. Contohnya, berkata hal yang tidak senonoh terhadap teman, tidak menunjukkan rasa hormat terhadap orang tua, memanggil sebutan jorok dan kasar kepada teman, dan lain-lain. Sehingga, perlu perhatian khusus terhadap fenomena sosial ini.

Kata Kunci: akhlak, *game streaming*, youtube, kata kasar.

Pendahuluan

Di era industri 4.0 ini, manusia disuguhkan oleh segala macam teknologi yang memudahkan hidup. Internet adalah salah satu bentuk teknologi di era industri 4.0 yang memiliki pengaruh sangat besar terhadap gaya hidup manusia. Internet mengubah cara hidup manusia dengan sangat signifikan. Mulai dari gaya hidup, hiburan, olahraga, kesehatan, bahkan cara mendapatkan makanan. Berkat internet, segala kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas fisik mulai teralihkan ke aktivitas digital. Salah satu industri yang sangat terdampak adalah industri hiburan dan kreatif. Berbagai macam hiburan mulai dari permainan, musik, komedi, film, dan masih banyak lagi disediakan oleh berbagai macam *developer platform* untuk kita pakai. Salah satu *platform* yang sangat populer dan banyak diakses oleh pengguna media sosial adalah Youtube.

Youtube merupakan media sosial yang mudah dibuka oleh berbagai usia, dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Di Youtube, pengguna dapat mengakses berbagai macam jenis konten yang menarik dan unik. Mulai dari konten gaya hidup, edukasi, olahraga, animasi, bisnis, dan banyak lagi. Pengguna pun dimudahkan dengan *user interface* yang sederhana dan mudah dioperasikan. Tidak heran Youtube begitu populer di kalangan masyarakat. Namun, dalam beberapa waktu ini, tidak sedikit konten-konten yang menyuguhkan kata-kata kasar, hal vulgar, perbuatan tidak senonoh yang tentunya tidak mencerminkan moral dan akhlak yang baik, salah satunya adalah konten *game streaming*.

Konten *game streaming* adalah konten yang berisi seorang *streamer* sedang merekam dirinya sendiri bermain *game* dan dibagikan ke publik secara langsung dengan menyiarkannya melalui *platform* media sosial. Dalam konteks penelitian ini, platform yang dibahas adalah Youtube. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh konten *game streaming* pada kanal youtube terhadap dekadensi akhlak generasi muda. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis hasil data survey yang dikumpulkan untuk mencari penyebab dan pengaruh konten *game streaming* pada kanal Youtube terhadap dekadensi akhlak generasi muda.

Dalam hal ini, peneliti memiliki hipotesis bahwa konten *game streaming* berpengaruh dengan dekadensi akhlak generasi muda. Hal ini dikarenakan belakangan ini banyak *streamer* yang menyiarkan kontennya saat bermain *game* sambil mengeluarkan kata-kata umpanan dan dilihat oleh ribuan bahkan jutaan penonton yang kebanyakan dari mereka adalah generasi muda. Sehingga, banyak dari penonton *streamer* tersebut yang meniru perbuatan *streamer* saat bermain *game*, bahkan tidak sedikit perbuatan tersebut terbawa ke kehidupan nyata dan menjadi kebiasaan buruk. Sehingga, hal ini menjadi perhatian peneliti untuk mencari tau seberapa berpengaruh konten *game streaming* pada kanal Youtube terhadap dekadensi akhlak generasi muda saat ini.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan survey daring dengan partisipan adalah pelajar dan mahasiswa di Surabaya. Partisipan terdiri dari 23 responden, terdiri dari 5 laki-laki dan 18 perempuan. Survey dibuat menggunakan Google Formulir yang disebar melalui grup WhatsApp. Partisipan diminta untuk memilih pilihan yang ada kemudian memberikan pendapat apakah konten *game streaming* yang saat ini beredar di kanal Youtube mengandung kata jorok, umpatan, dan kasar dan jika seseorang sering mendengar kata jorok, umpatan, dan kasar dari konten *game streaming* akan mempengaruhi akhlak seseorang dalam hal bertutur kata. Kemudian hasil survey tersebut diolah secara kuantitatif kemudian ditampilkan dalam gambar diagram agar memudahkan dalam menganalisis.

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah bersifat sistematis terhadap bagian dari suatu fenomena serta berhubungan yang bertujuan mengembangkan model matematis, hipotesis atau teori yang memiliki kaitannya dengan fenomena alam (Ahyar et al., 2020). Analisis hasil survey dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif korelasional untuk mengetahui hubungan antar data survey yang sudah dikumpulkan .

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dibawah ini merupakan hasil dari survey. Data usia responden ditunjukkan dalam diagram dibawah ini

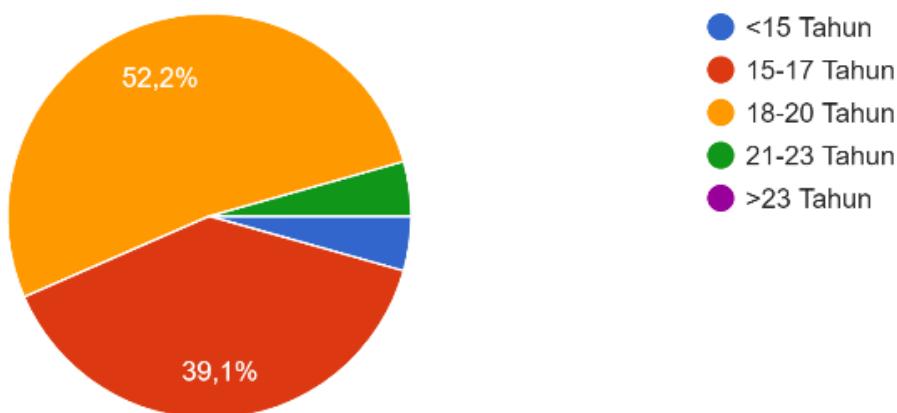


Diagram 1. Data usia responden

Berdasarkan diagram 1 usia responden paling banyak adalah pada rentang umur 18-20 tahun dengan persentase sebesar 52,2%, kemudian disusul oleh rentang umur 15-17 tahun dengan persentase 39,1%, dan yang paling sedikit yaitu rentang umur kurang dari 15 tahun dan 21-23 tahun dengan persentase sebesar 4,3%.

Berikut ini adalah data jenis kelamin responden.

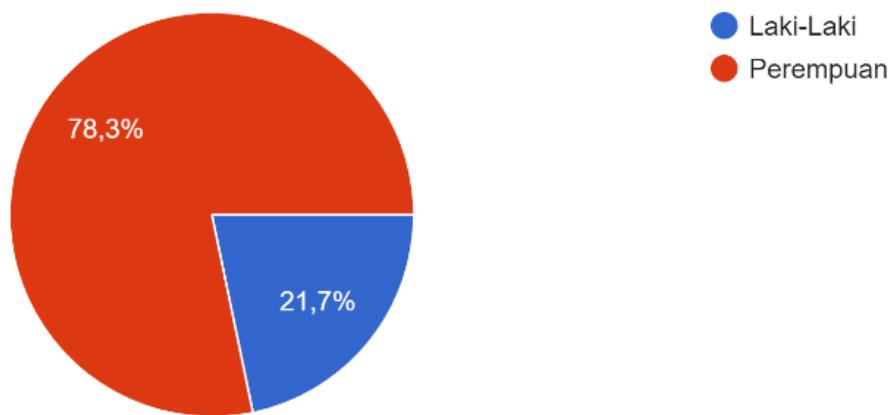


Diagram 2. Data jenis kelamin responden.

Berdasarkan diagram 2 dapat diketahui bahwa 78,3% responden adalah perempuan dan 21,7% adalah laki-laki.

Berikut ini adalah diagram jumlah responden yang pernah menonton konten *game streaming* di Youtube.

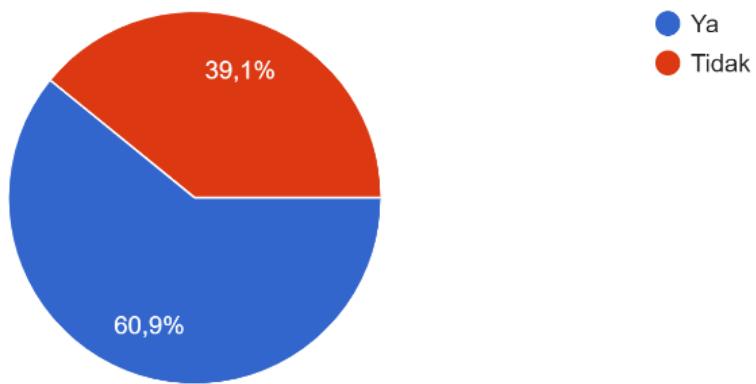


Diagram 3. Jumlah responden yang pernah menonton konten *game streaming*.

Berdasarkan diagram 3, 60,9% responden pernah menonton konten *game streaming* dan 39,1% responden tidak pernah menonton konten *game streaming*. Dapat diketahui bahwa 14 dari 23 responden pernah menonton konten *game streaming* di Youtube. Berikut adalah diagram rentang umur dan jenis kelamin dari 14 responden yang pernah menonton konten *game streaming*.

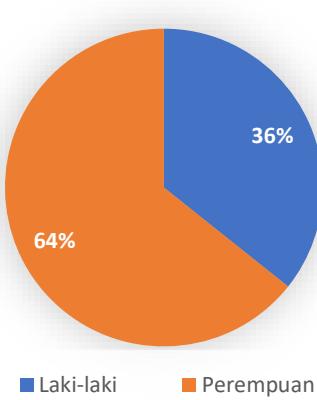


Diagram 3.1 Responden yang pernah Menonton pernah menonton konten *game streaming* berdasarkan jenis kelamin

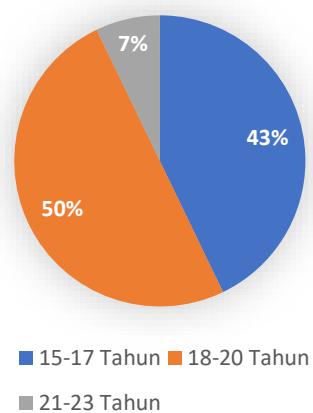


Diagram 3.2 Responden yang pernah Menonton pernah menonton konten *game streaming* berdasarkan rentang umur

Berdasarkan diagram 3.1 dapat diketahui bahwa 64% responden yang pernah menonton konten *game streaming* adalah perempuan dan 36% responden adalah laki-laki. Selain itu dari diagram 3.2 dapat diketahui umur responden terbanyak berada pada rentang 18-20 tahun dengan persentase 50%, disusul rentang umur 15-17 tahun sebesar 43% dan yang paling sedikit yaitu rentang umur 21-23 tahun sebesar 7%.

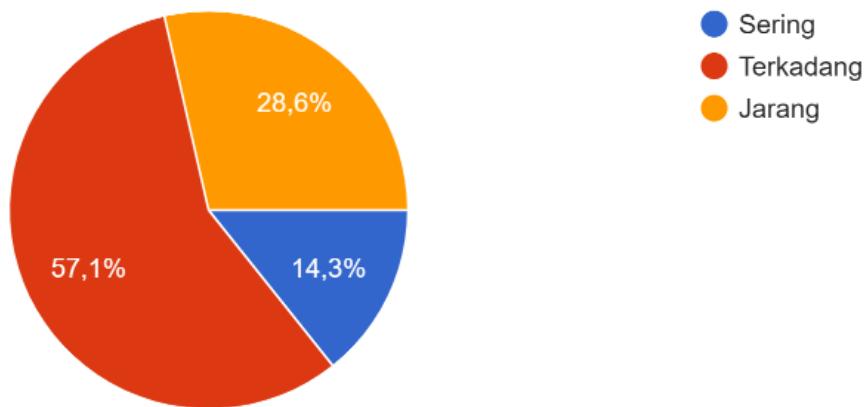


Diagram 4. Tingkat keseringan menonton konten *game streaming*.

Berdasarkan diagram 4, 57,1% terkadang menonton konten *game streaming*, 28,6% jarang menonton, dan 14,3% sering menonton.

Berikut ini adalah diagram lamanya durasi menonton konten *game streaming* dari 14 responden yang pernah menonton.

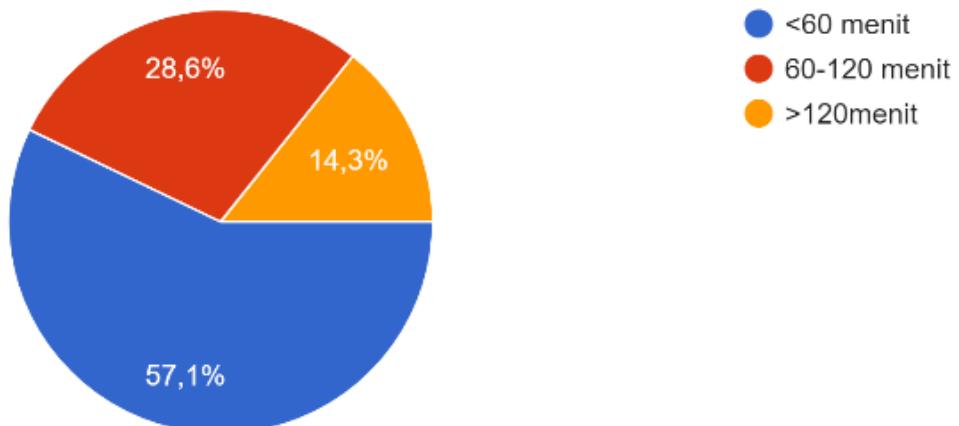


Diagram 5. Durasi waktu menonton konten *game streaming*.

Berdasarkan diagram 5, 57,1% responden menonton konten *game streaming* dengan durasi waktu kurang dari 60 menit, 28,6% responden menonton konten *game streaming* dengan durasi waktu 60-120 menit, dan 14,3% responden menonton dengan durasi waktu lebih dari 120 menit.

Berikut ini adalah diagram pendapat responden mengenai apakah konten *game streaming* yang saat ini beredar di kanal Youtube mengandung kata-kata kasar, jorok, dan umpatan.

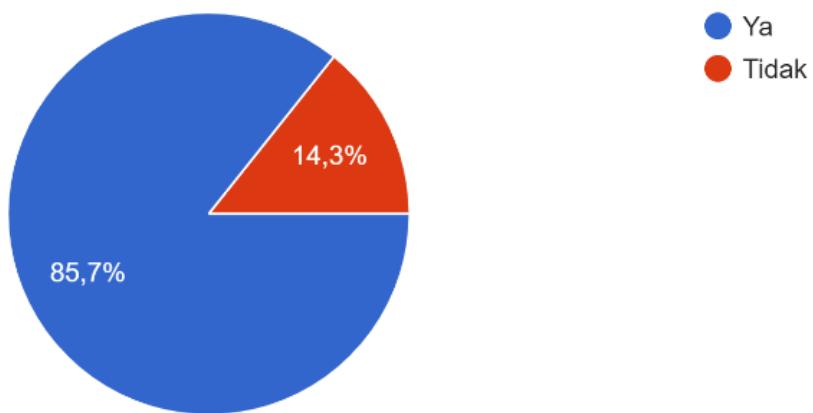


Diagram 6. Pendapat responden mengenai konten *game streaming* yang beredar terdapat kata kasar, jorok, dan umpatan.

Berdasarkan diagram 6, 85,7% responden mengatakan Ya bahwa konten *game streaming* yang saat ini beredar di kanal Youtube mengandung kata-kata kasar, jorok, dan umpatan, sedangkan 14,3% responden mengatakan tidak.

Berikut ini adalah diagram mengenai pendapat responden jika seseorang sering mendengar kata-kata kasar, jorok, dan umpatan dari konten *game streaming* apakah dapat memengaruhi akhlak seseorang dalam hal bertutur kata.

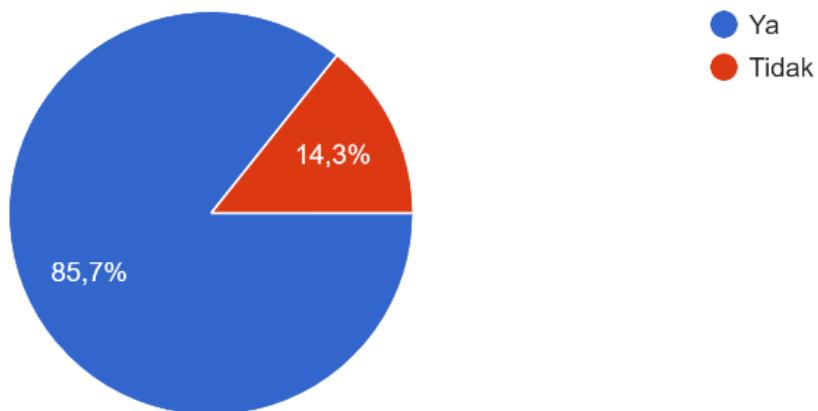


Diagram 6. Pendapat responden mengenai seseorang yang sering mendengar kata-kata kasar, jorok, dan umpatan dari konten *game streaming* akan memengaruhi akhlak seseorang.

Berdasarkan diagram 6, sebanyak 85,7% responden berpendapat Ya bahwa seseorang yang sering mendengar kata-kata kasar, jorok, dan umpatan dari konten *game streaming* akan memengaruhi akhlak seseorang dalam hal bertutur kata, sedangkan 14,3% berpendapat tidak.

Survey telah dilakukan dan dapat diketahui usia responden yang pernah menonton konten *game streaming* berada pada rentang 18-20 tahun dengan persentase 50%, disusul rentang umur 15-17 tahun sebesar 43% dan yang paling sedikit yaitu rentang umur 21-23 tahun sebesar 7%. 85,7% berpendapat bahwa konten *game streaming* yang beredar saat ini mengandung kata-kata kasar, kotor, dan umpatan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Made, 2021) dalam karya tulisnya yang berjudul “DAMPAK NEGATIF MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP PERILAKU PESERTA DIDIK” bahwa sebanyak 78,8% orang tua merasa konten yang berada di media sosial terutama YouTube sering menggunakan bahasa yang kurang baik.

Selain itu responden berpendapat bahwa seseorang yang sering mendengar kata-kata kasar dari konten *game streaming* akan memengaruhi akhlak seseorang dalam bertutur kata. Hal tersebut juga terjadi kepada salah satu keponakan responden yang sering menonton konten *game streaming*, seringkali mengeluarkan kata-kata kasar. Menurut (Jadmiko & Damariswara, 2022) media sosial kini penuh dengan konten video yang mengandung kata yang kurang senonoh. Fenomena tersebut sangat mengkhawatirkan mengingat akan menimbulkan dampak buruk terhadap perkembangan bahasa yang nantinya akan menjadi sebuah kebiasaan sehingga sering terucap pada kehidupan sehari-hari. Allah Taala tidak menyukai tutur kata yang buruk atau kasar. Firman Allah dalam surat An-Nisa’[4]:148 :

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرُ بِالسُّوءِ مِنَ الْقُوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلَيْمًا

Artinya : “ Allah tidak menyukai ucapan buruk, (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianinya (dizalimi). Allah itu Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.”

Maksud dari ayat diatas adalah Allah Taala tidak menyukai perkataan kasar atau buruk, tutur kata ataupun ucapan yang bisa melukai perasaan orang lain, kecuali bagi orang yang dizalimi. Pendapat lain mengatakan bahwa seseorang yang telah terdzolimi boleh untuk

mendoakan keburukan terhadap orang yang mendzolimnya. Contohnya adalah ketika seorang A didzolimi oleh seorang B karena tidak membayar hutang, maka diperbolehkan bagi A untuk mengatakan keburukan B dengan mengolok kehormatannya, keburukan atas perbuatannya yang tidak membayar hutang. Sehingga B akan membayar hutangnya. Namun, seorang A tidak diperbolehkan mengungkapkan hal-hal lebih/di luar dari apa yang menjadi haknya. Karena jika A melakukan perbuatan tersebut, maka ia termasuk menganiaya orang lain. Selain itu kata-kata kasar sering terbawa ketika kita sedang emosi atau marah sehingga sering terlontar ucapan yang tidak baik. Emosi sesaat membuat seseorang menjadi hilang akal dan tidak bisa berpikir secara logis dan rasional. Mengumpat bukanlah sifat orang yang memiliki iman, karena mereka selalu menjaga lisannya. Dari Abu Hurairah radhiyallahu anhu, Nabi shallahu alaihi wa sallam bersabda,

مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلِيَقُولْ خَيْرًا، أَوْ لِيَصُمُّثْ

Artinya : “Barang siapa beriman kepada Allah dan hari akhir, maka berkatalah yang baik dan jika tidak maka diamlah.”(HR. Bukhari no 6018 dan Muslim no.47)

Maksud dari hadist di atas adalah ketika hendak mengucapkan sesuatu, hendaklah untuk berpikir terlebih dahulu atas kata-kata yang akan diucapkan apakah akan menyakiti perasaan seseorang atau tidak. Apabila kata-kata yang akan terucap adalah kebaikan, maka ucapkanlah. Namun, apabila kata-kata yang akan diucapkan mengandung keburukan, akan lebih baik untuk menahan diri tidak berucap atau diam. Sebab, lisan yang terucap diibaratkan pisau. Apabila salah dalam menggunakannya akan melukai seseorang. Sehingga, setiap seorang muslim wajib menjaga lisannya dengan mengatakan hal-hal baik atau lebih baik diam daripada berucap namun mengatakan keburukan yang menyakiti orang lain

Simpulan

Berdasarkan hasil data survey, dapat disimpulkan bahwa konten *game streaming* sangat berpengaruh terhadap dekadensi akhlak generasi muda. Hal ini dikarenakan isi dari konten *game streaming* sering menampilkan kata-kata tidak senonoh saat bermain *game*. Pembuat konten tersebut akan berkata kasar ketika mereka sedang kesal karena tidak puas dengan performa bermain mereka saat *streaming*. Sehingga, para penonton konten *game streaming* tersebut yang rata-rata berusia remaja meniru dan melakukan hal tersebut di kehidupan nyata (Almajid, 2019) . Dari data hasil survey yang telah terkumpul, hasil analisis sesuai dengan hipotesis yang telah terlampir pada bagian pendahuluan.

Dalam agama Islam, Al-Quran dan hadist mengajarkan manusia tentang bagaimana berakhlak yang baik dengan menjaga setiap perbuatannya dari hal-hal tercela. Bahkan, menyempurnakan akhlak umat manusia merupakan misi dari ajaran Islam. Sehingga, sebagai seorang generasi muda Muslim yang beriman dan sholih, sudah sewajibnya untuk menjaga akhlak yang baik dari segi pikiran, perkataan, dan perbuatan (Pamungkas, 2016). Oleh karena itu, pendidikan akhlak bagi seorang Muslim adalah sebuah kewajiban. Pentingnya pendidikan akhlak untuk diberikan kepada masyarakat sejak usia dini tentu perlu menjadi perhatian, agar akhlak dari generasi ke generasi dapat tetap terjaga akhlaknya. Diperlukan juga perhatian orang tua mengawasi anaknya dalam setiap pertumbuhan karakter dan lingkungan pergaulan agar

tidak menyimpang dari akhlak yang baik. Sangat penting untuk dicatat bahwa tujuan utama kita adalah untuk menghiasi akhlak mulia dan memenuhi kewajiban kita kepada sesama manusia dalam mencapai ridho Allah Taala dan bukan sekedar berharap balasan/pujian dari orang lain, karena apabila kita melakukan hal-hal baik dengan bukan karena mengharap ridho Allah SWT, maka segala amalan kita menjadi sia-sia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Jadmiko, R. S., & Damariswara, R. (2022). Analisis Bahasa Kasar yang Ditirukan Anak Remaja dari Media Sosial Tiktok di Desa Mojoarum Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 227. <https://doi.org/10.30651/st.v15i2.13162>
- Made, S. (2021). *P-issn: 2088-7981 e-issn: 2685-1148*. 4(2), 304–311.
- Pamungkas, M. I. (2016). Akhlak Muslim Modern: Membangun Karakter Generasi Bangsa. *Marja*, 140 pages.
- Wahdiyati, D., & Dwi Putra, R. (2022). Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Maincraft dan Mobile Legend pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(02), 203–218. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>
- Hakim, M. S. Menjaga lisan dari ucapan-ucapan kotor. Diakses dari <https://muslim.or.id/51938-menjaga-lisan-dari-ucapan-ucapan-kotor-bag-1.html>
- Tuasikal, M. A. Mengumpat dengan kata kotor (Tai dan Anjing). Diakses dari <https://rumaysho.com/10582-mengumpat-dengan-kata-kotor-tai-dan-anjing.html>