

PENGARUH “YOUTUBE” TERHADAP KEGANASAN REMAJA

MAIZATUL HAIZAN MAHBOB, YONG AI MING,
WAN AZREENA WAN JAAFAR & MAHFUDZAH MUSTAFA

ABSTRAK

Kertas ini adalah hasil daripada kajian yang dilakukan ke atas remaja di pusat pemulihan akhlak di Sekolah Tunas Bakti, Sungai Besi, Selangor. Kajian ini bertujuan untuk melihat penggunaan ‘youtube’ dalam kalangan remaja yang pernah melakukan tindakan keganasan seperti membunuh, merogol, merompak, melakukan serangan bersenjata, menculik, membuli dan melakukan vandalisme. Dalam konteks penggunaan ‘youtube’, kajian ini memfokuskan kepada tujuan remaja bermasalah menonton ‘youtube’, apa yang ditonton, di mana ia ditonton dan kekerapan menonton. Survei dijalankan menggunakan pensampelan rawak bertujuan ke atas 40 responden yang telah dikenal pasti melakukan tindakan keganasan bagi melihat adakah pola penggunaan ‘youtube’ mempengaruhi tingkah laku mereka terhadap keganasan. Hasil kajian mendapati tujuan sebahagian besar responden iaitu 72.5% menonton atau melayari ‘youtube’ kerana ingin melepaskan diri daripada tekanan hidup. Kategori video ‘youtube’ yang paling banyak ditonton pula ialah muzik iaitu 92.5%. Sebahagian besar daripada mereka (75%) menonton ‘youtube’ di kafe siber, dengan kekerapan di antara satu hingga dua jam sehari. Namun, hasil kajian menunjukkan pola penggunaan ‘youtube’ tidak memberi pengaruh ke atas tingkah laku keganasan mereka.

Kata Kunci : Pengaruh Media, Remaja, Tingkah Laku Devian, ‘Youtube’, Analisis Khalayak

ABSTRACT

This paper is based on results obtained from a research conducted on teenagers staying at a youth correctional centre at Sekolah Tunas Bakti, Sungai Besi, Selangor. The research aimed to see the utilisation of ‘youtube’ amongst teenagers who have committed acts of violence before, such as murder, rape, robbing, armed attacks, kidnaps, bullying and vandalism. In the context of utilising ‘youtube’, this research focused on the reasons of why these problemed teenagers watched ‘youtube’, what is watched on ‘youtube’, where ‘youtube’ is watched and how often. A survey has been conducted using purposive probability sampling on 40 respondents who have been identified as

having committed acts of violence before, to see if the patterns of 'youtube' utilisation among them influence their behaviour towards violence. Results show that a majority of the respondents, 72.5%, watched 'youtube' because they want to be free from pressures of their lives. The highest video category watched on 'youtube' is music, 92.5%. Majority of the respondents (75%) watched 'youtube' over at cyber cafes, and they frequently watched 'youtube' between one to two hours in a day. Results also show that the patterns of 'youtube' utilisation among problemed teenagers did not influence their violent behaviour.

Keywords : *Media Influence, Devian Behaviour, Teenager, 'Youtube', Audience Analysis*

PENGENALAN

Perkembangan ICT yang cukup drastik dewasa ini telah menyediakan khalayak kepada pelbagai bentuk media yang mudah dicapai dan disebar. Internet menjadi media yang cukup popular dalam kalangan remaja kerana sifatnya yang bebas, interaktif dan inovatif. Salah satu daripada produk internet ialah "youtube", yang cukup digemari, bukan sahaja oleh remaja, malah pelbagai lapisan masyarakat. 'Youtube' merupakan laman perkongsian video yang membenarkan pengguna memuat naik, memuat turun, menonton, memberi pandangan, mengulas rakaman video ahli komuniti yang lain melalui teks dan berkongsi klip video termasuk videoblog. 'Youtube' menggunakan teknologi 'Adobe Flash' untuk tujuan memaparkan video melalui laman web. Jenis-jenis kandungan dalam laman web begitu banyak, antaranya klip filem, rancangan televisyen, video muzik dan video blog iaitu blog yang menggunakan video sebagai filem.

Satu tinjauan yang dilakukan oleh Nielsen Net Ratings pada 2006 di Amerika Syarikat mendapati, sebanyak 100 juta klip video ditonton melalui laman web 'youtube' setiap hari dengan 65 ribu video baharu dimuat naik setiap 24 jam. 'Youtube' dikunjungi oleh hampir 20 juta pengguna setiap bulan dengan 44 peratus daripadanya adalah wanita dan 56 peratus lelaki. Kumpulan yang berumur di antara 12 hingga 17 tahun adalah pengguna terbesar di Amerika Syarikat (http://www.nielsen-online.com/pr/pr_060721_2.pdf).

Laporan artikel Advertising Age turut melaporkan, pengguna berumur 12 hingga 17 tahun merupakan kumpulan pengguna web tertinggi di Amerika Syarikat (O'malley, 2006). Kajian yang dilakukan oleh laman web Hitwise

mendapati, 'youtube' menguasai 64 peratus daripada pasaran video dalam talian di Britain (Massola, 2006). Kajian-kajian di atas menunjukkan betapa penggunaan 'youtube' begitu popular khususnya dalam kalangan remaja. Hal ini turut disokong oleh Harley & Fitzpatrick (2009) yang mengatakan bahawa 'youtube' menjadi laman web perkongsian video yang popular dalam kalangan remaja di Amerika Syarikat.

Populariti 'youtube' boleh dilihat dari segi ciri-ciri media itu sendiri. 'youtube' terhasil daripada kecanggihan teknologi, penggunaan jalur lebar berkelajuan tinggi, dan peralatan fotografi serba moden untuk menjadikan video 'youtube' popular. Dengan kecanggihan ini, pengguna boleh menjadi penerbit maklumat dengan menerbitkan filem atau menyampaikan berita sendiri, bagi menggantikan media konvensional. Setiap orang boleh membina saluran berita mereka sendiri atau memuat naik maklumat video kehidupan keluarga. 'youtube' juga digunakan untuk urus niaga komersial di seluruh dunia.

Dengan keupayaan yang boleh dilakukan oleh 'youtube', tidak mustahil sekiranya media ini digunakan untuk pelbagai tujuan. Menurut McQuail, Blumler dan Brown (1972), media digunakan kerana beberapa keperluan, antaranya ialah untuk kepelbagaian, hubungan peribadi, identiti peribadi dan risikan. Dalam konteks kepelbagaian, remaja masa kini mungkin menonton 'youtube' untuk melepaskan diri daripada tekanan atau masalah yang dihadapi. Dari segi hubungan peribadi pula, remaja menganggap 'youtube' sebagai teman berhibur. Remaja juga berpendapat bahawa menonton video kegemarannya dalam laman web 'youtube' mampu membentuk identiti diri dan mereka akan memilih rancangan yang mampu membentuk peribadi diri. Remaja yang melihat video 'youtube' sebagai sumber risikan, kemungkinan bertujuan untuk mendapatkan maklumat atau menambahkan ilmu pengetahuan.

SOROTAN LITERATUR DAN LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Hubungan di antara media dan khalayak sering diperdebatkan hingga kini. Perdebatan tersebut telah melahirkan banyak teori dan model yang cuba menerangkan hubungan tersebut daripada pelbagai perspektif. Antaranya ialah teori penggunaan dan kepuasan, teori difusi inovasi, teori penyuburan, teori peluru ajaib dan teori penentuan agenda. Tidak kurang juga kajian yang cuba menguji teori-teori ini yang akhirnya hasil kajian tersebut dapat dibahagikan kepada tiga kategori iaitu kategori pertama, media memang mempengaruhi tindakan khalayak, kategori kedua, media tidak mempengaruhi tindakan

khalayak, dan kategori ketiga, media tidak mempengaruhi tindakan khalayak tetapi mempengaruhi cara khalayak berfikir.

Berasaskan penggunaan 'youtube' tertinggi dalam kalangan remaja yang berumur 12 hingga 17 tahun (Nielsen NetRatings, 2006), kepelbagaian video yang terdapat dalam 'youtube' termasuk pemaparan aksi-aksi keganasan seperti bunuh, rogol, gengsterisme dan vandalisme, mampu mendedahkan remaja kepada banyak perkara negatif sekiranya mereka memilih untuk melihat video yang berunsurkan keganasan. Menurut Abdul Halim & Zarin (2009) bagi remaja yang bermasalah, mereka mudah sekali mengikut apa yang dipaparkan oleh video berkenaan. Ini kerana, emosi mereka yang tidak stabil mudah terdorong untuk melakukan aksi-aksi seperti mana yang mereka saksikan dalam video tersebut. Ini ditambah dengan sifat media itu sendiri khususnya 'youtube', iaitu bebas daripada tapisan dan pemantauan pihak berkuasa. Justeru pandangan ini bolehlah dimasukkan dalam kategori pertama iaitu media mampu mempengaruhi tindakan khalayak.

Kajian oleh Kementerian Kesihatan Malaysia (2001) yang melibatkan seramai 1,900 pelajar sekolah menengah yang berumur antara 16 hingga 18 tahun di sekitar Kuala Lumpur mendapati, pendedahan media asing terutamanya televisyen memberi kesan kepada tindakan remaja. Bagaimanapun kesan media secara langsung ke atas perlakuan negatif para remaja berlaku dalam peratus yang kecil iaitu 4.6%. Pengaruh media ke atas tingkah laku individu juga disokong oleh Smith, Nathanson & Wilson (2002). Mereka mendapati penonton cenderung melakukan aksi-aksi yang ditonton apabila menonton rancangan televisyen yang bersifat realiti tv. Dapatan ini sesuai dengan kajian eksperimen yang pernah dilakukan oleh Bandura, Ross dan Ross (1961). Kanak-kanak yang didedahkan dengan tingkah laku keganasan akan meniru tingkah laku tersebut berbanding kanak-kanak yang tidak didedahkan dengan aksi keganasan. Wang (1997) turut bersetuju dengan kenyataan ini dengan mengatakan pengaruh televisyen menyebabkan peningkatan keganasan masyarakat. Kanak-kanak bertingkah laku adalah disebabkan oleh peniruan watak yang diminati, dan bukan sahaja dipengaruhi oleh kandungan yang berunsurkan keganasan dalam televisyen.

Media baru pula dikatakan memberi pengaruh yang lebih dramatik. Anderson (2004) misalnya mendapati paparan permainan video yang berunsur ganas mempunyai hubungan yang signifikan dengan peningkatan tingkah laku agresif, pemikiran agresif, pengaruh agresif dan keghairahan kardiovaskular. Kajian eksperimen yang dijalankan beliau mendedahkan kesan interaksi ini bertindak sebagai faktor penyebab seseorang remaja menjadi agresif. Hal ini

tidak memeranjatkan kerana Dietz (1998) mendapati hampir 80% daripada permainan video mengandungi unsur keganasan. Hasil yang sama didedahkan oleh Holtz & Appel (2011) yang mendapati permainan dalam internet seperti “first person shooters” menyebabkan masalah agresif dan delikueni.

Bagaimanapun menurut Dominick (1993), masih banyak lagi kajian yang tidak dapat membuat kenyataan muktamad tentang kesan langsung media ke atas tingkah laku individu. Misalnya Savage (2004) mendapati, isi kandungan yang berunsurkan jenayah di televisyen tidak semestinya mempengaruhi penonton untuk melakukan jenayah di dunia realiti. Begitu juga Ferguson (2008) yang mengatakan, kebanyakan sarjana gagal menunjukkan hubungan yang signifikan di antara permainan video yang berunsur ganas dengan tindakan ganas dan pencerobohan serius. Hasil kajian beliau mendapati tidak terdapat hubungan yang signifikan di antara paparan permainan video yang berunsur ganas dengan insiden penembakan di sekolah.

Dua kategori dapatan yang telah dibincangkan menjelaskan tentang pengaruh media ke atas tingkah laku iaitu sama ada mempengaruhi atau tidak mempengaruhi. Kategori dapatan ketiga pula menunjukkan, media tidak mempengaruhi tingkah laku tetapi mempengaruhi cara khalayak berfikir. Pengaruh media secara langsung ke atas khalayak adalah rendah tetapi masih lagi penting dalam mempengaruhi khalayak. Media tidak membentuk sikap tetapi membentuk persepsi khalayak terhadap sesuatu isu (Miller, 2005). Justeru McCombs & Shaw (1972) mengatakan media memberi pengaruh yang kuat dalam memberitahu khalayak “apa yang perlu difikirkan”, bukannya terus bertindak tanpa berfikir.

Daripada beberapa kajian lepas yang disoroti, timbul persoalan adakah video ‘youtube’ yang sifatnya pelbagai ragam dan bebas daripada tapisan, mampu mempengaruhi tindakan remaja bermasalah untuk melakukan aksi-aksi ganas yang ditonton? Terdapat dua isu yang diketengahkan iaitu pertama, remaja dan kedua individu bermasalah. Zaman remaja merupakan tahap paling kritikal dalam perjalanan hidup seseorang individu. Pada masa inilah mereka meneroka pelbagai tingkah laku dalam mencari identiti masing-masing (Colamen, 1961; Kinner, 1994). Remaja mudah terikut dengan trend semasa (Mohamed Isa, 2001). Remaja yang bermasalah mempunyai kecenderungan yang lebih tinggi untuk terlibat dengan tingkah laku keganasan. Ini disebabkan oleh emosi tidak stabil yang mendorong mereka bertindak tanpa berfikir panjang.

Untuk menjawab persoalan ini, beberapa objektif kajian telah digariskan iaitu pertama, mengenal pasti tujuan remaja melayari 'youtube', video apakah yang sering ditonton oleh mereka, di manakah mereka melayari 'youtube' dan kekerapan mereka menonton 'youtube'. Objektif kedua pula ialah untuk memastikan adakah dengan menonton aksi ganas dalam 'youtube' menyebabkan remaja berkenaan melakukan tindakan keganasan seperti membunuh, merogol, menculik dan sebagainya.

METODOLOGI KAJIAN

Bagi mencapai objektif kajian tersebut, satu survei telah dijalankan ke atas remaja bermasalah yang berumur di antara 13 hingga 19 tahun. Mereka ini merupakan remaja yang pernah terlibat dengan tingkah laku keganasan seperti membunuh, merogol, merompak, menyerang bersenjata, memeras ugut, menculik, membuli, terlibat dengan gengsterisme dan vandalisme. Mereka merupakan pesalah yang telah dikenakan hukuman oleh Mahkamah Juvana di bawah Akta Kanak-kanak 2001 kerana terlibat dengan jenayah dan tidak terkawal. Mereka ditempatkan di pusat pemulihan akhlak iaitu Sekolah Tunas Bakti, Sungai Besi, Kuala Lumpur. Seramai 40 responden terlibat dengan kajian ini yang kesemuanya adalah lelaki. Survei dijalankan dalam dua peringkat. Peringkat pertama melibatkan 16 orang pelajar lama yang terdiri daripada kanak-kanak yang diperintah memasuki sekolah pemulihan ini sebelum bulan Oktober 2010. Peringkat kedua pula melibatkan 24 orang pelajar baru yang terdiri daripada kanak-kanak yang diperintah memasuki sekolah pemulihan ini selepas bulan Oktober 2010. Tidak semua pelajar di sekolah ini dapat diambil sebagai sampel kerana terdapat sebahagian pelajar diasingkan oleh pihak sekolah atas tujuan keselamatan. Kesemua 40 responden menjawab soal selidik dan maklumatnya dianalisis dengan menggunakan pakej statistik sains sosial versi 14 (SPSS). Statistik deskriptif yang terdiri daripada frekuensi, peratusan dan min digunakan dalam menganalisis data. Dalam mengisi borang soal selidik, responden dibenarkan memberi lebih daripada satu jawapan bagi setiap segmen kecuali maklumat diri mereka. Ini menyebabkan jumlah maklum balas atau jawapan akan melebihi seratus peratus.

HASIL KAJIAN

Analisis deskriptif ke atas latar belakang responden mendapati sebahagian besar responden iaitu 77.5 peratus (31) berketurunan Melayu. 17.5 peratus (7) pula berketurunan India dan hanya 5 peratus (2) berketurunan Cina. Separuh

daripada responden iaitu 50 peratus (20) berumur di antara 16 – 17 tahun, 32.5 peratus (12) berumur 13 – 15 tahun, dan 17.5 peratus (7) berumur di antara 18 – 19 tahun. Lebih separuh daripada responden iaitu 55 peratus (22) tinggal di bandar, 20 peratus (8) di pinggir bandar dan 25 peratus (10) menetap di luar bandar.

Hasil kajian mendapati kesemua responden pernah menggunakan ‘youtube’ sebelum memasuki Sekolah Tunas Bakti. Antara tujuan mereka melayari ‘youtube’ sebahagian besarnya (72.5%) ialah untuk hiburan dan melepaskan diri daripada tekanan hidup atau masalah yang dihadapi. Sebanyak 22.5 peratus responden pula mengatakan bahawa mereka menggunakan ‘youtube’ untuk mendapatkan maklumat atau menambah ilmu pengetahuan. Hanya 15 peratus menggunakan ‘youtube’ untuk mendapatkan kepuasan, manakala 12.5 peratus menggunakan media ini untuk membuat tafsiran tentang identiti peribadi.

Jadual 1: Tujuan Menggunakan Laman Web ‘Youtube’

Item	Bil	Peratus
Hiburan dan melepaskan diri daripada tekanan hidup atau masalah yang dihadapi (escapism)	29	72.5
Mendapat kepuasan daripada keperluan sosial	6	15.0
Membuat tafsiran tentang identiti peribadi sendiri	5	12.5
Mendapatkan maklumat atau menambah ilmu pengetahuan	9	22.5
Lain-lain	2	5.0

Dari segi kategori video yang sering ditonton, hampir semua responden memilih muzik iaitu 92.5 peratus (37), 62.5 peratus (25) memilih permainan, 60 peratus (24) memilih hiburan, 45 peratus (18) memilih filem dan animasi dan 35 peratus (14) memilih komedi. Pada masa yang sama, terdapat 8 orang responden memilih semua kategori iaitu video muzik, permainan, hiburan,

filem dan animasi, dan komedi.

Kategori kedua yang dilihat ialah kategori tayangan. Kategori ini terdiri daripada klip rancangan televisyen yang sering ditonton responden. Secara keseluruhan, 65 peratus (26) memilih aksi dan pengembaraan, 55 peratus (22) memilih permainan, 52.5 peratus (21) memilih animasi dan kartun, 50 peratus (20) memilih drama, dan 35% memilih komedi. Pada masa yang sama, terdapat 17.5 peratus (7) responden memilih semua kategori tayangan di atas.

Manakala bagi kategori filem dalam ‘youtube’ yang sering ditonton, didapati 50 peratus (20) memilih filem jenayah, 47.5 peratus (19) memilih drama, 42.5 peratus (17), masing-masing memilih kategori filem aksi dan pengembaraan, komedi dan ngeri. Pada masa yang sama, terdapat 15 peratus (6) responden memilih semua kategori filem iaitu jenayah, drama, aksi dan pengembaraan, ngeri, dan komedi. Ia lebih jelas dilihat dalam jadual 2 di bawah.

Jadual 2 : Kategori Video, Tayangan dan Filem yang Dipilih

Kategori Video	Bil	%	Kategori Tayangan	Bil	%	Kategori Filem	Bil	%
Muzik	37	92.5	Aksi	26	65.0	Jenayah	20	50.0
Permainan	25	62.5	Permainan	22	55.0	Drama	19	47.5
Hiburan	24	60.0	Animasi & kartun	21	52.5	Aksi	17	42.5
Filem & animasi	18	45.0	Drama	20	50.0	Ngeri	17	42.5
Komedi	14	35.0	Komedi	14	35.0	Komedi	17	42.5

Responden juga diminta untuk memilih elemen keganasan yang pernah mereka saksikan menerusi ‘youtube’. Hasil kajian mendapati lebih daripada separuh responden pernah menyaksikan aksi pembunuhan, rogol, rompak, serangan bersenjata dan gengsterisme melalui ‘youtube’. Maklumat keseluruhan dipaparkan dalam Jadual 3 di bawah.

Jadual 3: Elemen Keganasan yang Disaksikan dalam ‘youtube’

Elemen	Bilangan	Peratus
Membunuh	24	60.0
Merogol	25	62.5
Merompak	23	57.5
Serangan bersenjata	22	55.0
Memeras ugut	13	32.5
Menculik	11	27.5
Membuli	17	42.5
Gengsterisme	21	52.5
Vandalisme	14	35.0

Dari segi tempat di mana responden menonton ‘youtube’, sebahagian besarnya iaitu 75 peratus (30) menontonnya di kafe siber. Sebanyak 22.5 peratus (9) daripadanya menonton di rumah dan hanya 2.5 peratus (1) menontonnya menerusi komputer riba. Sementara dari segi kekerapan menonton, lebih separuh daripada responden iaitu 60 peratus (24) menontonnya di antara 1 hingga 2 jam sehari, 25 peratus (10), menonton ‘youtube’ di antara 3 hingga 4 jam sehari, manakala 15 peratus (6) menontonnya lebih daripada 6 jam sehari.

Jika dilihat dari segi pola penggunaan iaitu jenis video yang ditonton, aksi yang dilihat dalam ‘youtube’, dan elemen keganasan yang pernah ditonton, seolah-olah mempunyai kaitan dengan keganasan yang pernah responden lakukan. Ini dapat dilihat dari segi kecenderungan mereka ke atas tayangan yang gemar mereka tonton seperti jenayah, aksi dan permainan. Walaupun lebih separuh daripada mereka menghabiskan masa selama satu hingga dua jam sehari di kafe siber, namun dengan kekerapan bersifat harian dan jauh daripada pengawasan ibu bapa, menjadikan responden bebas menonton apa sahaja yang digemari melalui ‘youtube’ dan sedikit sebanyak mungkin boleh membentuk pemikiran mereka untuk melakukan tindakan keganasan.

Namun begitu, apabila ditanya adakah ‘youtube’ mempengaruhi tindakan mereka untuk melakukan jenayah hingga mereka diarahkan mahkamah menjalani hukuman di sekolah pemulihan akhlak, rata-rata min jawapan yang diberikan adalah rendah iaitu berada dalam kategori tidak setuju. Skala min antara 1.75 hingga 2.75 merupakan min yang rendah dan berada dalam kategori tidak setuju kerana kurang daripada nilai min tinggi 3.75. Ini dapat dilihat menerusi jadual 4.

Jadual 4 : Pengaruh ‘Youtube’ ke atas Tingkah Laku Keganasan

Item	Min*
‘youtube’ mempengaruhi saya melakukan pembunuhan	2.13
‘youtube’ mempengaruhi saya merogol/memperkosa	2.43
‘youtube’ mempengaruhi saya melakukan rompakan	2.33
‘youtube’ mempengaruhi saya melakukan serangan bersenjata	2.23
‘youtube’ mempengaruhi saya memeras ugut	2.15
‘youtube’ mempengaruhi saya menculik	1.93
‘youtube’ mempengaruhi saya membuli	2.28
‘youtube’ mempengaruhi saya membunuh diri	1.90
‘youtube’ mempengaruhi saya menyertai kumpulan gengster	2.33
‘youtube’ mempengaruhi saya melakukan vandalisme	2.28

**Min adalah berdasarkan kepada skala jawapan 1-5*

Berdasarkan Jadual 4, semua min yang berkaitan dengan tingkah laku keganasan yang dikaitkan dengan tontonan ‘youtube’ menunjukkan nilai min yang rendah iaitu di antara 1.9 hingga 2.43. Ini menunjukkan bahawa pada pendapat responden, dengan menonton aksi-aksi ganas dalam ‘youtube’ tidak mempengaruhi remaja untuk bertindak ganas. Walaupun kesemua responden pernah terlibat dengan tingkah laku keganasan, namun ‘youtube’ bukanlah faktor yang mempengaruhi mereka terlibat dengan tingkah laku negatif tersebut. Mungkin ia mempengaruhi cara responden berfikir, manakala dari segi tindakan, mungkin faktor rakan dan tekanan masalah yang menjadi pendorong utama. Misalnya banyak kajian mendapati tingkah laku merokok dalam kalangan remaja lebih kuat didorong oleh faktor rakan (Sufean, Chin dan Abdul Rahim, 2004; Dusenbury et.al, 1992) dan keluarga (Foshee & Baumen, 1999; Burkett, 1997; Roosmalen dan Daniel, 1992), manakala media hanya memainkan peranan kecil dalam hal ini (Wakefield et.al 2006).

KESIMPULAN

Pengaruh media ke atas tingkah laku khalayak masih lagi dalam perdebatan. Sama ada media benar-benar mempengaruhi tingkah laku khalayak atau tidak, tiada sarjana yang mampu memberi kata putus berhubung hal ini. Namun apa yang pasti, media mampu mempengaruhi cara seseorang berfikir. Dengan meningkatnya versi media baru melalui internet, maka bertambahlah saluran yang boleh dijadikan instrumen untuk khalayak berfikir. ‘Youtube’ yang

menjadi salah satu daripada instrumen tersebut, mungkin mempengaruhi khalayak untuk berfikir tetapi tidak mempengaruhi tingkah laku mereka. Sungguhpun kajian ini memberi fokus kepada remaja yang terjebak dengan tindakan keganasan, namun tindakan mereka menonton video 'youtube' yang berunsur keganasan, tidak mempengaruhi tindakan keganasan yang dilakukan oleh mereka.

BIBLIOGRAFI

- Abdul Halim Tamuri & Zarin Ismail. 2009. Hubungan antara pegangan nilai moral dengan media massa: Tinjauan ke atas remaja Melayu luar bandar. *Sari*. 27: 199-212.
- Anderson, C. A. 2004. An update on the effects of playing violent video game. *Journal of Adolescence*. 27 : 113-122.
- Bandura, A., Ross, D. & Ross, S.A. 1961. Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*. 63(3) : 575-582.
- Burkett, S.R. 1997. Religion, parental influence and adolescent alcohol and marijuana use. *Journal of Drugs Issues*. 7 : 263-273.
- Colamen, J. 1961. *The adolescent society*. New York : Free Press.
- Dietz, T. L. 1998. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*. 38(5/6) : 425-442.
- Dominick, J. 1993. *The Dynamics of Mass Communication*. New York: McGraw Hill.
- Dusenbury, L., Kerner, J.F., Baker, E., Botwin, G., James-Ortiz, S. & Zauber, A. 1992. Predictors of smoking prevalence among New York Latino youth. *American Journal of Public Health*. 82 (1) : 55-58.
- Ferguson, C. J. 2008. The school shooting/violent video game link: causal relationship or moral panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*. 5(1/2) : 25-37.

- Foshee, V. & Baumann, K.E. 1999. Parental attachment and adolescence cigarette initiation. *Journal of Adolescence Research*. 9(1) : 55-58.
- Harley, D. & Fitzpatrick, G. 2009. 'Youtube' and intergenerational communication: The case of Geriatric 1927. *Universal Access in the Information Society*. 8: 5-20.
- Holtz, P. & Appel, M. 2011. Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*: 34(1) : 49-58.
- Kementerian Kesihatan Malaysia. 2001. Penilaian intervensi sosial PROSTAR terhadap kesedaran AIDS dalam kalangan remaja. *Manual Latihan Fasilitator PROSTAR*. Jabatan Kesihatan Awam. Kuala Lumpur:
- Kinner, C. 1994. Adolescent substance abuse and psychology well-being. *Adolesance*. 40 : 51-56.
- Massola, J. 2006. Google pays the price to capture online video zeitgeist. Vol. 16(15). Eureka Street. <http://www.eurekastreet.com.au/article.aspx?aeid=1837> (1 April 2010).
- McCombs, M. & Shaw, D. 1972. The agenda setting function of mass media. *Public Opinion Quaterly*. 36(2) : 176-187.
- McQuail, D., Blumler, J., Brown, R.1972. The television audience: A revised perspective. In McQuail, D. (edited). *Sociology Of Mass Communication*. London: Longman.
- Miller, K. 2005. *Communication theories: Perspectives, process and contexts*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Mohd Isa Abdul Majid. 2001. Penyelidikan masalah ketagihan rokok melalui Islam. <http://www.NIDA.NIH.gov>. (19 Januari 2010).
- Nielsen NetRatings. 2006. 'Youtube' U.S. web traffic grows 75 percent week over week. http://www.nielsen-online.com/pr/pr_060721_2.pdf. (13 April 2011).

- O'malley, G. 2006. 'Youtube' is the fastest growing website: Traffic grew threefold since January. Advertising Age Digital. http://adage.com/digital/article.php?article_id=110632 (1 April 2010).
- Roosmalen, E.V. & Mc Daniel, S.A. 1992. Adolescent smoking intentions: Gender difference in peer context. *Adolescence*. 25(105) : 87-105.
- Savage, J. 2004. Does viewing violent media reality cause criminal violence? A methodological review. *Aggression and Violent Behaviour* 10(1) : 99-128.
- Smith, S.L., Nathanson, A.I. & Wilson, B.J. 2002. Prime-time television: Assessing violence during the most popular viewing hours. *Journal of Communication*. 52(1) : 84-111.
- Sufean Hussin, Lai Chun Chin, mohd Firdaus Hussin & Abdul Rahim Abdul Rashid. 2004. *Merokok di kalangan remaja Malaysia*. Shah Alam: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Wakefield, M., Terry-McElrath, Y., Emery, S., Saffer, H., Chaloupka, F.J., Szczypka, G., Flay, B., O'Malley, P.M. & Johnston, L.D. 2006. Effect of televised, tobacco company-funded smoking prevention advertising on youth smoking – related beliefs, intentions and behavior. *American Journal of Public Health*. 96(12) : 2154-2160.
- Wang Lay Kim. 1997. Memikir kembali kesan media di ambang abad 21. *Jurnal Komunikasi*. 13 : 1-18.

Profil Penulis

Maizatul Haizan Mahbob
Pensyarah
Pusat Pengajian Media dan Komunikasi
UKM.
maiz@ukm.my

Yong Ai Ming
Pelajar Sarjana Falsafah
Pusat Pengajian Media dan Komunikasi
UKM.

Wan Azreena Wan Jaafar

Pensyarah

Pusat Pengajian Psikologi dan Pembangunan Manusia

UKM.

Mahfudzah Mustafa

Pensyarah

Pusat Pengajian Sejarah, Politik dan Strategi

UKM.