

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial menurut Boyd dalam Nasrullah (2015:11) merupakan kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi bahkan bermain. Seiring berkembangnya media sosial yang pesat, muncul media sosial yang saat ini sedang *trend* di tengah masyarakat. Mulai dari Twitter, Instagram, Line, dan lain-lain. Di tengah aliran informasi yang begitu pesat, terdapat satu media sosial yang digunakan untuk berbagi video yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat dunia. Media sosial ini bernama YouTube.

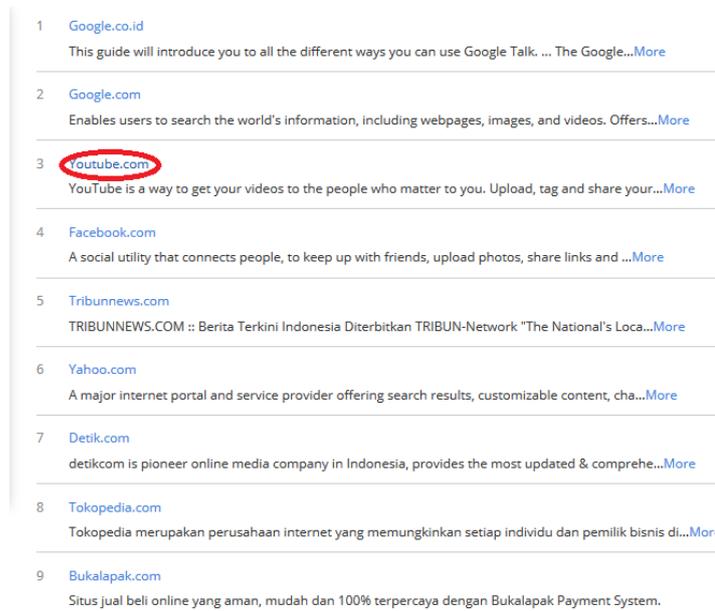
Dalam halaman *web*-nya, YouTube mendefinisikan dirinya sebagai forum bagi orang-orang untuk saling berhubungan, memberikan informasi, dan menginspirasi orang lain di seluruh dunia, serta bertindak sebagai *platform* distribusi bagi pembuat konten asli dan pengiklan, baik yang besar maupun kecil (<https://www.youtube.com> diakses pada 08 April pukul 02.15 WIB)

Berdasarkan definisi diatas, YouTube termasuk kedalam jenis media sosial yang bernama '*media sharing*'. *Media sharing* atau biasa disebut dengan situs berbagi media. Dalam Nasrullah (2015:44), merupakan salah satu jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (*file*), video, audio, gambar dan sebagainya. Kemudian pengguna YouTube dapat mengirimkan media tersebut ke sesama individu bahkan sesama forum untuk tujuan pertukaran informasi. Hal tersebut sesuai dengan hakekat manusia sebagai makhluk sosial yang saling berkomunikasi dan bertukar informasi dengan individu lainnya.

Pada awal kemunculannya, YouTube hanya digunakan untuk berbagi video ke individu lainnya. Seiring perkembangan zaman dan teknologi yang begitu pesat YouTube tidak hanya sebagai sarana untuk berbagi video saja, tetapi sekarang juga digunakan sebagai sarana hiburan di tengah masyarakat. Di Indonesia sendiri YouTube menjadi fenomenal dengan menempati peringkat ke tiga *media online* yang paling sering diakses setelah Google.co.id dan Google.com.

Gambar 1.1

Ranking Media *Online* YouTube di Indonesia



1	Google.co.id	This guide will introduce you to all the different ways you can use Google Talk. ... The Google... More
2	Google.com	Enables users to search the world's information, including webpages, images, and videos. Offers... More
3	Youtube.com	YouTube is a way to get your videos to the people who matter to you. Upload, tag and share your... More
4	Facebook.com	A social utility that connects people, to keep up with friends, upload photos, share links and ... More
5	Tribunnews.com	TRIBUNNEWS.COM :: Berita Terkini Indonesia Diterbitkan TRIBUN-Network "The National's Loca... More
6	Yahoo.com	A major internet portal and service provider offering search results, customizable content, cha... More
7	Detik.com	detikcom is pioneer online media company in Indonesia, provides the most updated & comprehe... More
8	Tokopedia.com	Tokopedia merupakan perusahaan internet yang memungkinkan setiap individu dan pemilik bisnis di... More
9	Bukalapak.com	Situs jual beli online yang aman, mudah dan 100% terpercaya dengan Bukalapak Payment System.

Sumber : <http://www.alex.com/topsites/countries/ID> (diakses pada 9 April 2017 pukul 20.00 WIB).

YouTube memiliki keunggulan dibanding media sosial lain yaitu memiliki fasilitas dalam pembuatan kanal atau *channel*. Kanal ini bisa dimiliki oleh pengguna yang sudah memiliki akun YouTube. Di kanal ini pengguna bisa mengunggah video berdasarkan kategori maupun jenis video apa yang diinginkan seperti *gaming*, komedi, *tutorial*, *trailer* film, film asing, gaya hidup dan sebagainya. Dalam sebuah kanal pada

umumnya berbentuk sebuah *blog*. *Blog* merupakan media sosial yang memungkinkan penggunaanya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagi, baik tautan *web* lain, informasi, dan sebagainya. Istilah *blog* berasal dari kata “*weblog*”, yang pertama kali diperkenalkan oleh John Berger pada tahun 1997 merujuk pada jurnal pribadi *online* (Nasrullah, 2014: 29). Pada media sosial YouTube, pada umumnya jenis *blog* yang digunakan berbentuk sebuah *video blog*.

Video Blog atau sering disebut dengan *Vlog* adalah sebuah dokumentasi jurnalistik yang berada di dalam *web* yang berisi tentang hidup, pikiran, opini, dan ketertarikan. Proses pembuatan *vlog* itu sendiri amatlah mudah, hanya dengan mengunggah video di YouTube tentang kehidupan sehari-hari atau mengambil tema sesuai dengan minat secara berkelanjutan, maka individu tersebut dikatakan telah memiliki serta mengelola *vlog*-nya.

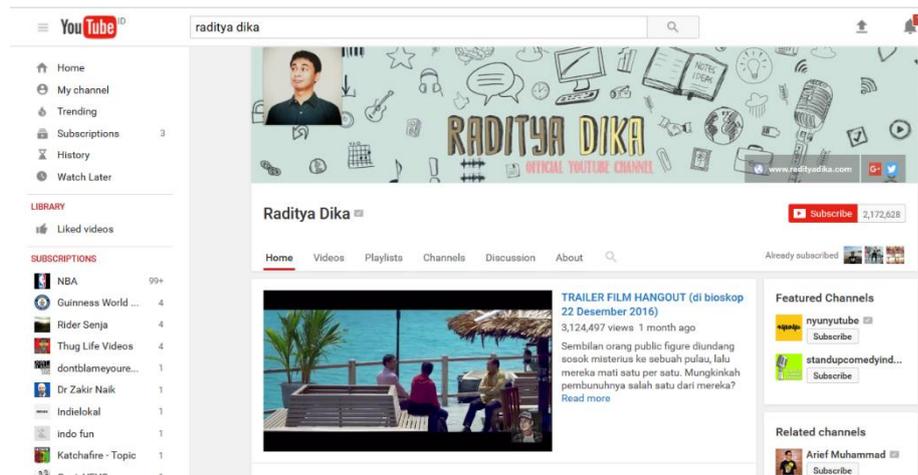
Sejarah *vlog* itu sendiri diciptakan oleh seseorang yang bernama Adam Kontras, pria yang berasal dari California, Amerika Serikat ini pertama kali mengunggah sebuah video di *blog* miliknya pada tahun 2000. Pada akun YouTube miliknya ia mengatakan bahwa, “*I’m the world’s first and longest running Video Blogger. I started in 1999 video blogging a stage show I did, and on January 2nd, 2000 I started “The Journey” which is the longest running video blog of all-time*”. Dapat diartikan “Saya adalah *Video Blogger* pertama dan terlama di dunia. Saya memulai *Video Blogging* pada tahun 1999, dan pada 2 Januari 2000 Saya memulai “*The Journey*” yang merupakan *Video Blog* terpanjang dari semua waktu” (<https://www.youtube.com> diakses 9 April 2017 pukul 19.53).

Seiring berkembangnya media sosial YouTube dari segi penggunaanya yang semakin bertambah sesuai data yang telah dipaparkan sebelumnya, mengakibatkan banyak bermunculan kanal atau *channel* yang berisikan *vlog* di YouTube, yang pada akhirnya menjadi fenomena yang sedang melanda Indonesia. Selain para artis papan atas seperti Deddy Corbuzier, Joshua Herman, Raditya Dika dan masih banyak lagi, juga terdapat para amatir yang memiliki *channel* tersendiri di YouTube. Banyak

dari masyarakat Indonesia menjadikan *vlog* sebagai mata pencaharian sampingan, bahkan ada juga yang menjadikannya sebagai pekerjaan tetap yang bertujuan untuk menghasilkan uang serta popularitas.

Gambar 1.2

Vlog Raditya Dika



Sumber : <https://www.youtube.com/user/radityadika> (diakses pada 9 April 2017 pukul 21.15 WIB).

Dalam penggunaannya, *video blog* memiliki dampak positif seperti banyaknya pilihan hiburan masyarakat dengan banyaknya *vlog-vlog* yang bermunculan di YouTube, memunculkan persepsi bahwa YouTube itu lebih dari televisi. Ditambah seiring perkembangan teknologi yang begitu pesat menyebabkan aplikasi YouTube sudah bisa diakses pada *gadget* setiap individu.

Selain dampak positif yang dimunculkan, juga terdapat dampak negatif yang ditimbulkan pada kanal tersebut. Mulai dari plagiarisme atau menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tindakan penjiplakan yang melanggar hak cipta, kekerasan fisik, dan kekerasan non-fisik atau simbolik. Dalam Baryadi (2012: 35-36) jenis kekerasan yang populer dikenal adalah kekerasan fisik (*physical violence*). Contoh

kekerasan fisik adalah pemukulan, pemerkosaan, penusukan, pembunuhan, pembakaran, penyerbuan, penembakan, pengeroyokan, pembantaian, pengeboman, perampasan, dan sebagainya. Selanjutnya adalah kekerasan simbolik (*symbolic violence*). Kekerasan simbolik dapat dibedakan menjadi dua, kekerasan yang dilakukan melalui simbol non-verbal atau disebut pula sebagai kekerasan simbolik non-verbal dan kekerasan yang dilakukan melalui simbol verbal atau disebut pula sebagai kekerasan simbol verbal atau kekerasan verbal (Baryadi, 2002:20). Pada penelitian ini yang difokuskan adalah kekerasan verbal. Kekerasan verbal adalah kata yang menggunakan bahasa, yaitu kekerasan yang menggunakan kata-kata, kalimat, dan unsur-unsur lainnya (Baryadi, 2012).

Dari dampak negatif yang telah dipaparkan, terdapat kasus-kasus kekerasan non-fisik di YouTube. Contohnya adalah kasus artis Indonesia Prilly Latuconsina yang berkata-kata kasar yang ditunjukkan kepada keluarga artis Aliando Syarief, yang juga artis terkenal. Sebelumnya, Prilly sempat mengunggah rekaman video pengakuan kedekatannya dengan Aliando Syarief. Pada Sabtu (16/4/2016), Prilly menulis kicauan tentang rekaman *vlog* yang menurutnya tidak penting. Sementara itu, pantauan pada akun Instagram Gritte Agatha pesinetron Tendangan Madun yang menemani Prilly dalam video kontroversial tersebut mengunggah foto dirinya bersama Prilly, sekitar sepekan lalu, terhitung dari hari dimuatnya kabar ini, Selasa (19/4/2016). Tampak Gritte dan Prilly mengenakan pakaian yang sama dengan penampilan mereka di video itu. “Kalo ketemu gue, diet2 gue jita. *Let’s enjoy life* babeee Tunggu *VLOG* nya!!! HAHHAHA,” tulis @gritteagathaa, dalam *caption* unggahannya. Terpantau pada Selasa, saat banyak pihak menghujat Prilly, rekaman video tersebut telah dihapus oleh Prilly dan Gritte. Namun, rekaman kontroversial tersebut telanjur menjadi *viral* di dunia maya (<http://www.harianjogja.com> diakses pada 9 April 2017 pukul 22.00 WIB).

Pada video yang berdurasi 3.35 menit tersebut terdengar bahwa Prilly menyebutkan keluarga Aliando seperti ‘anjing’ dan kaya ‘tai’ pada detik ke 46-47. Hal tersebut tidak sepatutnya dilakukan di media sosial seperti YouTube, karena pada media sosial ini akan banyak orang-orang

yang melihat video tersebut. Ditambah lagi Prilly Latuconsina merupakan *public figure* yang sepatutnya menjadi panutan yang baik bagi masyarakat maupun remaja seusianya.

Gambar 1.3

Video Prilly Latuconsina Hina Keluarga Aliando Seperti ‘Anjing’



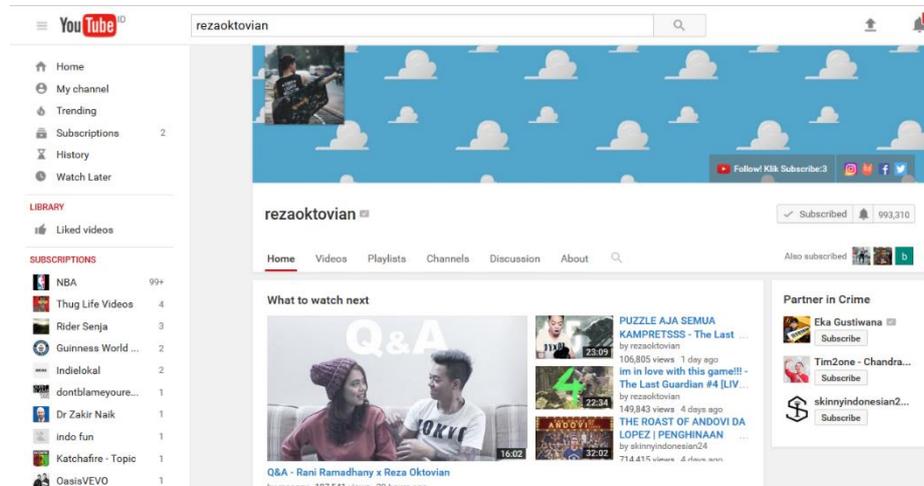
Sumber : <http://www.harianjogja.com/baca/2016/04/19/sensasi-artis-ini-video-prilly-berkata-kasar-diduga-untuk-keluarga-aliando-711871> (diakses pada 9 April 2017 pukul 22.00 WIB).

Dari pemaparan kasus tersebut terlihat bahwa video yang berisikan kata-kata yang termasuk ke dalam kekerasan verbal masih bisa beredar luas dengan bebas di YouTube, yang dapat diakses dan dilihat oleh semua individu, dari semua kalangan usia.

Contoh kasus lainnya yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah *video blog* pada kanal milik Reza Oktovian yang bernama ‘Rezaoktovian’. Kanal Reza Oktovian memiliki hal negatif dalam pengelolaannya yaitu penggunaan kata-kata kasar yang merupakan tindak kekerasan verbal di media sosial YouTube, yang notabeneanya adalah media sosial yang banyak diakses dan dilihat oleh setiap individu di seluruh dunia.

Gambar 1.4

Kanal Reza Arap Oktovian



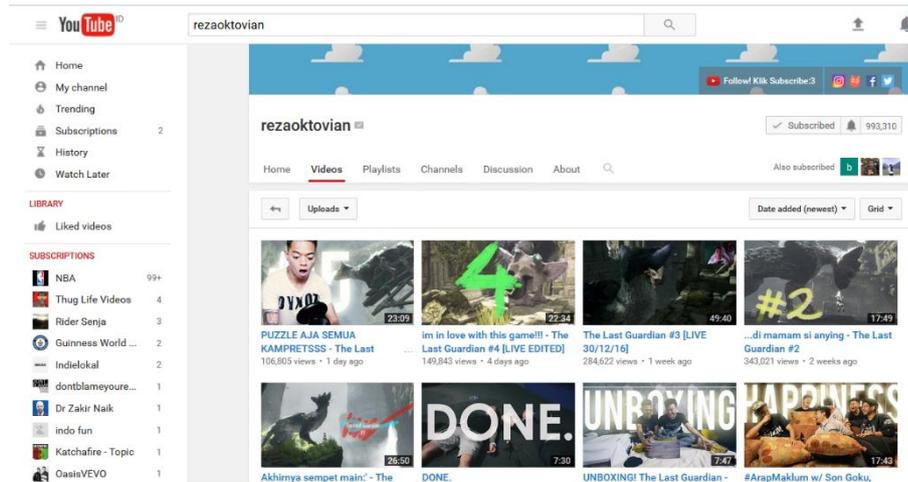
Sumber : <https://www.youtube.com/user/rapwestwood> (diakses pada 10 April 2017 pukul 15.47 WIB).

Reza Oktovian adalah salah satu pemilik kanal YouTube yang bernama 'Rezaoktovian' atau lebih dikenal dengan nama Reza 'Arap', lahir di Jakarta pada tanggal 15 Oktober 1990, merupakan seorang pemuda asal Indonesia yang telah menjadi seorang bintang setelah kanal miliknya di *subscribe* atau diikuti oleh 1.508.351 *subscribers*, dan video-videonya telah dilihat sebanyak 253.418.049 *viewers* atau penonton (<https://www.youtube.com> diakses pada 10 April 2017 pukul 16.10 WIB). *Subscribers* merupakan individu yang mengikuti kanal di Youtube, hampir sama dengan sistem Twitter yang bernama *followers*, namun hanya berbeda nama saja.

Reza Oktovian mulai bergabung di YouTube pada tanggal 1 November 2012, dalam kanalnya berfokus tentang *game*, sesuai dengan kesukaannya dalam bermain *game*. Selain memiliki konten dalam bentuk video, pada *channel*-nya terdapat forum diskusi yang berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi sesama pecinta *game* atau biasa disebut dengan *gamers* (<https://www.youtube.com> diakses pada 10 April 2017 pukul 16.30 WIB).

Gambar 1.5

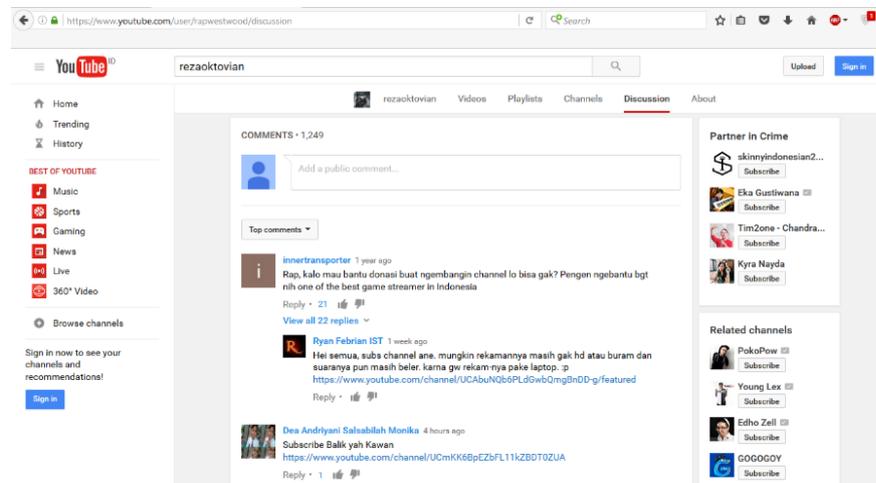
Video-video Reza Arap Oktovian



Sumber : <https://www.youtube.com/user/rapwestwood/videos> (diakses pada 10 April 2017 pukul 16.45 WIB).

Gambar 1.6

Forum Diskusi pada Kanal Reza Arap Oktovian



Sumber : <https://www.youtube.com/user/rapwestwood/discussion> (diakses pada 10 April 2017 pukul 16.29 WIB).

Game-game yang dimainkan oleh Reza Oktovian seperti *game fantasi*, *game petualangan*, dan *game online*. Selain itu, pada kanal Reza Oktovian berisikan tentang panduan *game* atau *game walkthrough*. Maksud dari *game walkthrough* ini adalah panduan untuk memainkan

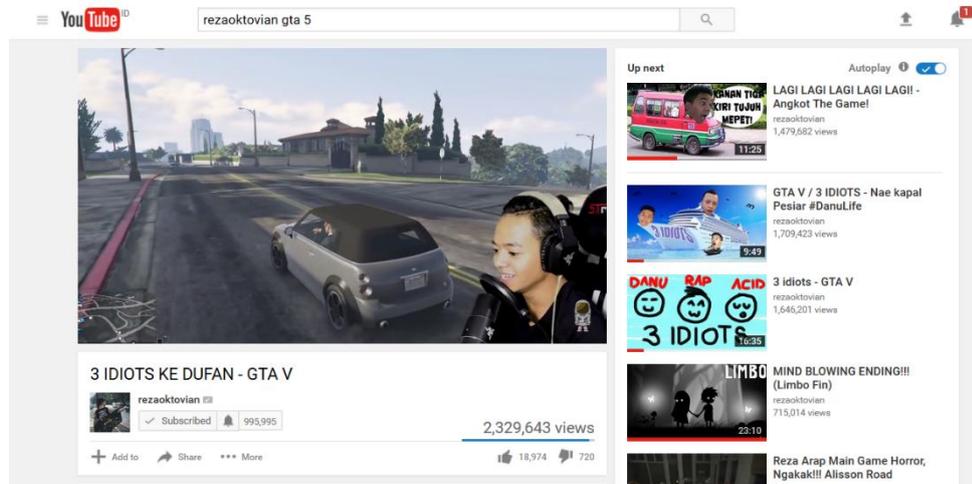
sebuah *game* dari awal hingga selesai, sehingga para *viewers* atau penonton bisa menyelesaikan sebuah *game* dengan mudah hasil dari melihat *game walkthrough* pada kanal Reza Oktovian. Pada kanal Rezaoktovian terdapat kurang lebih 378 *vlog* yang diunggah ke YouTube.

Contoh *video blog* pada kanal Rezaoktovian yang akan menjadi pusat penelitian ini adalah serial *vlog game Grand Theft Auto V*. *Grand Theft Auto* atau sering disingkat GTA V, adalah *game* yang diproduksi oleh Rockstar North yang merupakan perusahaan pembuat *game* asal Amerika Serikat. Dirilis tanggal 17 September 2013, *game* ini adalah serial terbaru dari keseluruhan *game* GTA. *Game* ini memungkinkan pemain untuk melakukan tindak kejahatan seperti membunuh, mencuri, berkelahi, melawan polisi, serta terdapat misi-misi tertentu untuk menyelesaikan *game* ini. Pada GTA V pemain dapat memainkan *game* dengan cara terhubung dengan individu lain melalui jaringan internet atau *online*. Dalam serial *vlog game* ini Reza Oktovian memainkan bersama dua temannya, yang juga merupakan *vlogger* YouTube bernama ‘*Pokopow*’ (Muhammad Rasyid) dan ‘*Mcdygaming*’ (Daru Kurnia), dan menamakan diri mereka bertiga sebagai ‘3 (*Three*) *Idiots*’.

Peneliti memilih serial *vlog game Grand Theft Auto V* karena GTA adalah *game* yang menunjukkan kekerasan fisik. Sehingga wajar apabila Reza Oktovian juga terpicu untuk melakukan kekerasan verbal dalam memainkan *game* tersebut. Selain itu, dalam *vlog* tersebut terdengar Reza Oktovian mengeluarkan kata-kata yang mengandung kekerasan verbal yang ditunjukkan kepada dua temannya saat bermain *game*.

Gambar 1.7

Vlog Game GTA V Reza Oktovian



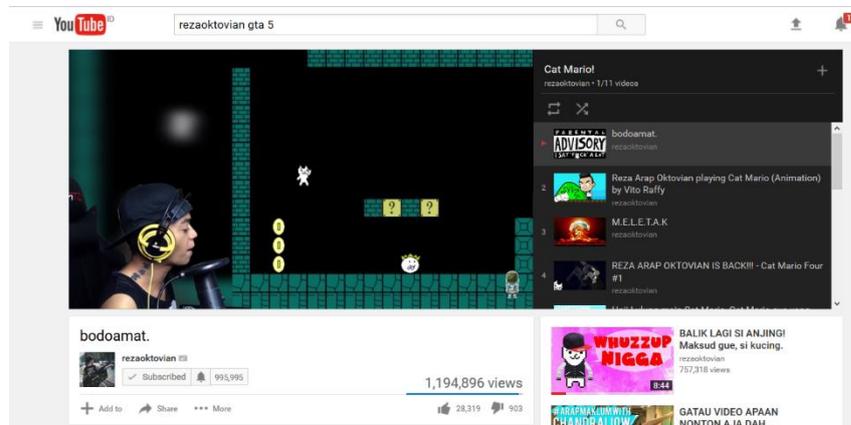
Sumber : <https://www.youtube.com/watch> (diakses pada 11 April 2017 pukul 16.15 WIB).

Namun, bukan hanya pada serial *game* GTA V saja Reza Oktovian melakukan kekerasan verbal dalam *vlog* miliknya. Tetapi, juga terdapat *game* yang tidak menunjukkan kekerasan fisik, namun Reza Oktovian tetap melakukan kekerasan verbal. Itu terjadi dalam *vlog* pada serial *game* Cat Mario 4. Cat Mario 4 adalah sebuah *game* dengan tokoh utama kucing yang memiliki karakter protagonis (baik) yang berjalan layaknya manusia. *Game* ini didasarkan pada *game* Super Mario yang sudah sangat terkenal (<https://catmario4.com> diakses pada 11 Januari 2017 pukul 21.20 WIB).

Peneliti mengambil serial *vlog game* tersebut, karena pada *game* Cat Mario 4 memiliki *viewers* terbanyak dibandingkan dengan serial-serial *game* lain yang ada pada kanal Rezaoktovian. Jika ditotal, serial *vlog game* tersebut memiliki penonton sebanyak 12.979.684 *viewers*. Dengan *vlog* yang paling banyak ditonton, maka dampak yang ditimbulkan akan lebih besar.

Gambar 1.8

Vlog Game Cat Mario 4 Reza Oktovian



Sumber : <https://www.youtube.com/watch> (diakses pada 11 April 2017 pukul 17.00 WIB).

Selanjutnya, peneliti memilih kanal YouTube Rezaoktovian sebagai subjek penelitian, karena kanal Reza Oktovian telah diikuti oleh 1.508.351 *subscribers*, dan video-videonya telah dilihat sebanyak 253.418.049 *viewers* (<https://www.youtube.com> diakses pada 11 April 2017 pukul 17.15). Sehingga, dengan *subscribers* sebanyak itu akan menghasilkan dampak yang lebih besar. Dampak yang dimaksud adalah dapat ditirunya kata-kata yang mengandung kekerasan verbal oleh anak yang masih dibawah umur. Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Pasal 1 Butir I tentang perlindungan anak, mendefinisikan anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Selain itu, untuk penelitian yang berhubungan dengan media umumnya dasar yang dipakai adalah jumlah khalayak. Alasannya, makin banyak media diakses, makin besar pengaruhnya kepada publik (Eriyanto, 2011:149).

Berdasarkan pemaparan singkat mengenai YouTube, hingga fenomena *vlog* yang saat ini berkembang pesat di masyarakat. Peneliti tertarik untuk mencari tahu dan menganalisa fenomena *vlog* Rezaoktovian yang diunggah ke YouTube dengan menggunakan analisis isi. Serta

kaitannya dengan Undang-Undang Tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) Nomor 11 Tahun 2008, pada penelitian ini khususnya adalah dalam media sosial YouTube.

Analisis isi dalam Eriyanto (2011:1) adalah analisis yang dipakai untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari isi yang dilakukan secara kuantitatif. Analisis isi (kuantitatif) yang dipakai hanya memfokuskan pada bahan yang tersurat saja. Peneliti hanya meng-*coding* (memberi tanda) apa yang dilihat (berupa suara, tulisan di surat kabar dan/atau di gambar televisi). Selain itu, pada penelitian ini juga akan menggunakan aliran transmisi yang sesuai dengan analisis isi kuantitatif. Dalam praktiknya aliran transmisi melahirkan teknik analisis isi yang dikenal sebagai analisis kuantitatif (*quantitative content analysis*). Pada analisis kuantitatif, yang menjadi pusat perhatian dari penelitian adalah menghitung dan mengukur secara akurat aspek atau dimensi dari teks.

Menurut Fiske dalam Eriyanto (2011:2) Aliran transmisi melihat komunikasi sebagai bentuk pengiriman pesan. Komunikasi di sini melihat sebagai proses yang statis. Proses dilihat secara linear dari pengirim ke penerima. Asumsi dari aliran ini adalah adanya hubungan satu arah dari media kepada khalayak. Peranan dalam menyampaikan pesan digambarkan sebagai yang satu aktif, dan yang lain pasif.

Peneliti hanya meng-*coding* penyebutan yang berulang-ulang dari kata-kata yang mengandung kekerasan verbal dalam *vlog game* GTA V pada kanal YouTube Rezaoktovian. Lalu, peran dari aliran transmisi yang telah dipaparkan, sangat sesuai dalam penelitian ini yaitu Reza Oktovian sebagai individu yang aktif dalam *vlog*, dan penontonya adalah sebagai individu-individu yang pasif. Serta asumsi dari aliran transmisi ini juga sangat berkaitan dalam penelitian ini, karena hubungan komunikasi satu arah yang terkandung dalam media sosial YouTube sebagai media penyebaran informasi kepada khalayak. Oleh karena itu, yang menjadi pusat pada penelitian ini adalah masalah kekerasan verbal dalam *video blog* Reza Oktovian dengan menggunakan analisis isi kuantitatif.

Peneliti menggunakan analisis isi karena metode ini merupakan salah satu metode dalam disiplin ilmu komunikasi. Maksud dari disiplin pada penelitian ini berkaitan dengan komunikasi verbal yang digunakan, yaitu berupa kekerasan verbal yang terdapat dalam *vlog game* pada kanal YouTube Rezaoktovian. Analisis isi juga digunakan untuk mengetahui secara sistematis isi dari media (surat kabar, radio, film, televisi), iklan dan materi *public relation*, dan juga sesuai pada penelitian ini yaitu bertujuan untuk menganalisis secara sistematis isi dari salah satu jenis media baru yang akan diteliti yaitu YouTube. Selain itu, analisis isi yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis isi kuantitatif. Pada analisis isi kuantitatif peneliti hanya memfokuskan pada bahan yang tersurat saja, dimana pada penelitian ini adalah masalah komunikasi verbal yaitu berupa kekerasan verbal yang terdapat dalam *vlog* pada kanal YouTube Rezaoktovian.

1.2 Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan penelitian pada “Kekerasan verbal dalam *video blog* pada kanal YouTube Rezaoktovian”. Dari fokus penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apa saja kekerasan verbal yang ada dalam *vlog game* pada kanal Youtube Rezaoktovian?
2. Seberapa banyak kekerasan verbal yang ada dalam *vlog game* pada kanal YouTube Rezaoktovian?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui macam kekerasan verbal yang ada dalam *vlog game* pada kanal YouTube Rezaoktovian
2. Untuk mengetahui banyaknya kekerasan verbal yang ada dalam *vlog game* pada kanal YouTube Rezaoktovian.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Aspek Teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan kajian pendidikan komunikasi pada Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, khususnya jurusan Ilmu Komunikasi.
- b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan wawasan dan juga referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian analisis isi.

1.4.2 Aspek Praktis

- a. Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan pembelajaran bagi mereka yang sedang atau akan mengelola akun media sosial YouTube yang mengunggah videonya secara baik dan benar. Serta menjauhkan anak dari kemungkinan video-video di YouTube yang menggunakan bahasa yang tidak sesuai dengan etika dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.
- b. Diharapkan pula penelitian ini dapat berguna bagi masyarakat luas, khususnya bagi para orang tua agar selalu melindungi anaknya dari konten-konten di YouTube yang tidak sesuai dengan etika dan norma-norma yang berlaku.

1.5 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan proses yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan sebuah penelitian kuantitatif. Dalam menyusun penelitian ini peneliti melakukan observasi, mencari teori, dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini, setelah itu peneliti akan mengalisis isi kekerasan verbal yang terdapat dalam *video blog* pada kanal YouTube Rezaoktovian. Menurut Eriyanto (2011:57) proses tahapan penelitian analisis isi sebagai berikut :

1. Merumuskan Tujuan Analisis

Dalam tahap ini peneliti menentukan tujuan yang menjadi masalah penelitian dan ingin di jawab lewat analisis isi.

2. **Konseptualisasi dan Operasionalisasi**
Dalam tahap ini peneliti merumuskan konsep penelitian dan melakukan operasionalisasi sehingga konsep bisa diukur.
3. **Lembar coding (*Coding Sheet*)**
Menurunkan operasionalisasi ke dalam lembar *coding*. Dalam lembar *coding* peneliti memasukan hal yang ingin dilihat dan cara pengukurannya.
4. **Populasi dan Sampel**
Peneliti merumuskan populasi dan sampel analisis isi. Apakah populasi bisa diambil semua. Kalau tidak menentukan teknik penarikan dan jumlah sampel yang akan dianalisis.
5. ***Training* atau Pelatihan Coder dan Pengujian Validitas Reliabilitas.**
Peneliti memberikan pelatihan kepada coder yang akan membaca dan menilai isi. Peneliti menguji reliabilitas. Jika reliabilitas dalam memenuhi syarat yang dilakukan perubahan lembar *coding* sampai angka reliabilitas tinggi.
6. **Proses *Coding***
Mengkode semua isi berita kedalam lembar *coding* yang telah disusun
7. **Perhitungan Reliabilitas *Final***
Peneliti menghitung angka reliabilitas dari hasil *coding* dengan menggunakan rumus atau formula yang tersedia, seperti Holsti, Krippendorff, Cohen Kappa.
8. **Input Data dan Analisis**
Melakukan input data dari lembar *coding* dan analisis data.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini dengan cara mengamati kanal YouTube Rezaoktovian di kota Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1
Tahapan Penelitian

No.	Tahapan Kegiatan	Tahun 2017						
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
1.	Mencari topik penelitian, pengamatan terhadap objek penelitian yang akan diteliti, mencari referensi dan menentukan kasus penelitian.							
2.	Pencarian data awal penelitian, observasi awal objek penelitian, serta penyusunan tinjauan pustaka.							
3.	Penyusunan proposal skripsi (Bab 1-3).							
4.	Pengumpulan data melalui pengamatan							

	objek penelitian.						
5.	Proses analisis.						
6.	Penyusunan hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran.						

Sumber: (Olahan Peneliti, 2017).