

**HUBUNGAN PERHATIAN KEPADA MEDIA SOSIAL YOUTUBE
“TOP GLOBAL FRANCO 2018 HOOK NYA KAYA CHEAT”
TERHADAP AGRESIVITAS SUBSCRIBERS CHANNEL YOUTUBE
ERICKOLIM**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh

Nama: Dian Septanti

NIM: 1406015036

Peminatan: Penyiaran



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

JAKARTA, 2018

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA**

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dian Septanti
NIM : 1406015036
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran
Judul : Hubungan Perhatian Kepada Media Sosial Youtube “Top Global Franco 2018 hook nya kaya cheat” Terhadap Agresivitas Verbal Subscribers Channel Youtube Erickolim

Demi Allah SWT dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul tersebut di atas adalah benar-benar hasil penelitian saya dan BUKAN PLAGIAT. Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti hasil plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa dibatalkannya hasil ujian skripsi saya dan atau dicabutnya gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggung jawab kan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 01 November 2018


DIAN SEPTANTI

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Proposal : Hubungan Perhatian Kepada Media Sosial Youtube “Top
Global Franco 2018 hook nya kaya cheat” Terhadap
Agresivitas Verbal Subscribers Channel Youtube Erickolim
Nama : Dian Septanti
NIM : 1406015036
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran

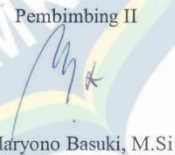
Telah diperiksa dan disetujui

Untuk mengikuti ujian skripsi oleh:

Pembimbing I


Said Romadlan, S.Sos.,M.Si

Pembimbing II


Dr. Maryono Basuki, M.Si


**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Hubungan Perhatian Kepada Media Sosial Youtube “Top Global Franco 2018 Hooknya Kaya Cheat” Terhadap Agresivitas Subscribers Channel Youtube Erickolim.


Nama : Dian Septanti
NIM : 1406015036
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada sidang skripsi yang dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 8 Desember 2018, dan dinyatakan LULUS.


Nurlina Rahman, M.Si., S.Pd.
Penguji I
Tanggal : 02-12-18


Farhan Muntafa, S.Si., M.Stat.
Penguji II
Tanggal : 28-12-18


Said Romadlan S.Sos, M.Si.
Pembimbing I
Tanggal : 04-12-18


Dr. Maryono Basuki, M.Si.
Pembimbing II
Tanggal : 04-12-18

Mengetahui,
Dekan


Said Romadlan S.Sos, M.Si.

ABSTRAK

Judul : Hubungan Perhatian Kepada Media Sosial Youtube “Top Global Franco 2018 Hooknya Kaya Cheat” Terhadap Agresivitas Verbal Subscribers Channel Youtube Erickolim

Nama : Dian Septanti

NIM : 1406015036

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Peminatan : Penyiaran

Halaman : 90 + xvii halaman + 8 lampiran + 15 buku + 2 website

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perhatian kepada media sosial youtube “top global franco 2018 hooknya kaya cheat” terhadap agresivitas para subscriber channel youtube Erickolim. Penelitian ini menggunakan teori sosial *learning* dan teori *modelling*. Teori sosial learning yang artinya bahwa individu melakukan pembelajaran dengan meniru apa yang ada di lingkungannya, terutama perilaku-perilaku orang lain. Perilaku orang lain yang ditiru disebut sebagai perilaku model atau perilaku contoh. Hasil pembelajarannya adalah berupa kode perilaku visual dan verbal yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Kuesioner yang digunakan berupa kuesioner online karena respondennya adalah subscribers dari channel youtube Erickolim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini tidak berkorelasi karena tayangan youtube yang diteliti tidak membuat khalayak melakukan agresivitas verbal.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Jenis penelitian eksplanatif digunakan bila periset ingin mengetahui mengapa situasi atau kondisi tertentu terjadi atau apa yang memengaruhi terjadinya sesuatu. Periset tidak sekedar menggambarkan terjadinya fenomena tapi telah mencoba menjelaskan mengapa fenomena itu terjadi dan apa pengaruhnya. Dengan kata lain, periset ingin menjelaskan hubungan antara dua atau lebih variabel. Paradigma yang digunakan pada penelitian ini adalah paradigma positivisme dikarenakan paradigma ini memandang sebuah objek secara lebih objektif tanpa melibatkan nilai-nilai subjektif didalamnya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan nikmat, berkah ilmu dan kebaikan dalam hidup kita hingga sekarang. Shalawat dan salam kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW atas segala kebaikannya membawa kita kepada zaman pencerahan seperti sekarang ini.

Penulis mengucapkan syukur *Allhamdulillahirobbil'amin*, telah Allah mudahkan dalam menyelesaikan Skripsi yang berjudul Hubungan Perhatian Kepada Media Sosial Youtube "Top Global-Franco 2018 hook nya kaya cheat" Terhadap Agresivitas Verbal Subscribers Channel Youtube Erickolim.

Skripsi ini dapat selesai berkat adanya doa, dukungan, nasihat dan semangat yang diberikan oleh berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini, kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, nikmat iman dan nikmat Islam. Serta segala Karunia-Nya.
2. Said Romadlan, S.Sos., M.Si, selaku Dekan FISIP UHAMKA sekaligus dosen pembimbing skripsi.
3. Dr. Sri Mustika, M.Si., selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Prof. Dr. Hamka.
4. Dini Wahdiyati, S.Sos., M.Ikom, Kaprodi Ilmu Komunikasi FISIP UHAMKA.

5. Dr. Maryono Basuki M.Si, selaku dosen pembimbing II.
6. Seluruh dosen FISIP UHAMKA, khususnya seluruh dosen peminatan Penyiaran yang selama ini telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berguna serta bermanfaat bagi penulis.
7. Seluruh staff Sekretariat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang selalu membantu dalam administrasi dan proses perkuliahan.
8. Kedua orang tua saya Bapak Subiyanto dan Ibu Listiyaningsih yang selalu mendoakan dan memberi semangat kepada penulis.
9. Teman-teman yang membantu dan mendukung kelancaran proposal skripsi ini, Nurul Rizqi Hana, Nazla Fathina, Nia Wahdaniyah dan Hafidz Syaban yang telah membantu dan memberi semangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, kritik serta saran yang diberikan kepada penulis sangat berharga dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis berharap penelitian ini nantinya akan bermanfaat untuk penulis, angkatan selanjutnya serta pembaca umum.

Jakarta, 01 November 2018



Dian Septanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL (COVER)	i
PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Pembatasan Masalah.....	12
1.4 Tujuan Masalah.....	12
1.5 Kontribusi Penelitian.....	12
1.5.1 Kontribusi Akademis.....	12
1.5.2 Kontribusi Metodologis.....	13
1.5.3 Kontribusi Praktis.....	13

1.6 Sistematika Penulisan.....	13
1.6.1 BAB I Pendahuluan.....	13
1.6.2 BAB II Kerangka Teori	14
1.6.3 BAB III Metodologi Penelitian.....	14
1.6.4 BAB IV Hasil dan Pembahasan.....	14
1.6.5 BAB V Penutup.....	14
BAB II KERANGKA TEORI	
2.1 Paradigma.....	15
2.1.1 Pengertian Paradigma.....	15
2.1.2 Paradigma Positivism.....	15
2.2 Komunikasi.....	16
2.2.1 Hakikat Komunikasi.....	16
2.2.2 Definisi Komunikasi.....	17
2.2.3 Fungsi Komunikasi	18
2.2.4 Model Komunikasi.....	21
2.2.5 Elemen Komunikasi	23
2.2.6 Proses Komunikasi.....	24

2.2.7 Konteks Komunikasi	25
2.3 Komunikasi Massa.....	27
2.3.1 Definisi Komunikasi Massa	27
2.3.2 Fungsi Komunikasi Massa	28
2.3.3 Bentuk Komunikasi Massa	30
2.3.4 Elemen Komunikasi Massa	31
2.4 Penyiaran	33
2.4.1 Definisi Penyiaran	33
2.4.2 Sifat Media Penyiaran	35
2.5 Perhatian.....	36
2.6 Youtube	38
2.7 Game	41
2.8 <i>Mobile Legends</i>	42
2.9 Perilaku.....	43
2.10 Agresivitas	44
2.10.1 Bentuk-bentuk Agresivitas	46
2.10.2 Faktor yang Mempengaruhi Agresivitas	47

2.11 Teori Sosial Learning.....	49
2.12 Teori Modelling.....	54
2.13 Hipotesis Penelitian.....	56
2.14 Definisi Konsep dan Operasional Konsep.....	58
2.13.1 Definisi Konsep.....	58
2.13.2 Operasional Konsep.....	61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Pendekatan, Metode, dan Jenis Penelitian.....	3
3.1.1 Pendekatan Penelitian.....	63
3.1.2 Metode Penelitian.....	64
3.1.3 Jenis Penelitian.....	64
3.2 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	65
3.2.1 Populasi.....	65
3.2.2 Sampel.....	65
3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	66
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.4 Teknik Analisis Data.....	67

3.5 Uji Validitas dan Realibity	68
---------------------------------------	----

3.5 Waktu Penelitian.....	71
---------------------------	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi objek penelitian	72
--------------------------------------	----

4.2 Hasil Penelitian	75
----------------------------	----

4.3 Uji Hipotesis	81
-------------------------	----

4.4 Pembahasan	82
----------------------	----

4.4.1 Perhatian kepada “top global franco 2018 hook nya kaya cheat	82
--	----

4.4.2 Agresivitas verbal subscribers channel youtube erickolim	83
--	----

4.4.3 Korelasi antar variabel X.....	84
--------------------------------------	----

4.4.4 Relevansi terhadap kerangka teori	84
---	----

4.4.4.1 Teori Sosial Learning	84
-------------------------------------	----

4.4.4.2 Teori Modelling	85
-------------------------------	----

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	88
---------------------	----

5.2 Saran-saran	89
-----------------------	----

5.2.1 Saran Akademis	89
----------------------------	----

5.2.2 Saran Metodologis.....	89
5.2.3 Saran Praktis	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2.1 Sifat Media Massa	35
Tabel 2.2 Definisi Konsep Perhatian.....	58
Tabel 2.3 Unsur-unsur youtube.....	60
Tabel 2.4 Definisi Konsep Agresivitas Verbal	60
Tabel 2.5 Operasional Konsep Variabel X.....	61
Tabel 2.6 Operasional Konsep Variabel Y.....	62
Tabel 3.1 Case Processing Summary	68
Tabel 3.2 Uji validitas variabel X.....	69
Tabel 3.3 Uji realibity variabel X.....	69
Tabel 3.4 Case Processing Summary	69

Tabel 3.5 Uji validitas variabel Y	70
Tabel 3.6 Uji realibity variabel Y	70
Tabel 3.7 Jadwal Penelitian.....	71
Tabel 4.1 Tabel skor perhatian kepada media sosial youtube	76
Tabel 4.2 Deskriptif data variabel X.....	77
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi variabel X	77
Tabel 4.4 Tabel skor agresivitas subscribers	78
Tabel 4.5 Deskriptif data variabel Y	79
Tabel 4.6 Distribusi frekuensi variabel Y	80
Tabel 4.7 Uji Korelasi.....	81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkomunikasi merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh manusia setiap harinya. Melalui komunikasi seseorang dapat mempengaruhi dan merubah sikap orang lain, serta memiliki dampak lain terhadap orang yang menerima pesan tersebut. Komunikasi adalah proses penyampaian informasi (pesan, ide, dan gagasan) dari satupihak ke pihak yang lain untuk mencapai tujuan tertentu. Komunikasi dapat dilakukan secara lisan (verbal) dan bisa juga melalui mimik, dan gerak gerik (nonverbal). Setiap manusia tentu pernah melakukannya. Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang selalu bergantung pada manusia lain (Effendy, 2007: 10). Radolph F. Verderber mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi. Pertama, fungsi sosial, yakni untuk tujuan kesenangan, untuk menunjukkan ikatan dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan. Kedua, fungsi pengambilan keputusan, yakni memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu pada saat tertentu, seperti: apa yang akan kita makan pagi hari, apakah kita akan kuliah atau tidak, bagaimana belajar untuk menghadapi tes (dalam Mulyana, 2011: 5).

Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa modern, siaran radio dan televisi yaitu ditujukan kepada umum, dan film yang dipertunjukkan di gedung-

gedung bioskop (Effendy, 2003: 79). Media massa adalah alat atau sarana yang digunakan dalam penyampaian pesan kepada khalayak, yaitu dalam bentuk surat kabar, film, radio, televisi, dan sebagainya. Media massa juga merupakan industri yang berubah dan berkembang yang menciptakan lapangan kerja, barang, jasa, serta menghidupkan industri yang terkait, media juga merupakan industri tersendiri yang memiliki peraturan dan norma-norma yang menghubungkan institusi tersebut dengan masyarakat dan institusi sosial lainnya. Di lain pihak institusi media di atur oleh masyarakat (McQuail, 1987: 3). Media massa mempunyai kedudukan yang sangat penting di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Media massa berperan untuk menyebarkan berita secara cepat dan luas serta memberikan informasi yang dapat mencerdaskan masyarakat. Dengan adanya media massa, semua orang dapat mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di seluruh penjuru dunia. Untuk memperolehnya kita hanya memerlukan internet untuk tersambungkan kepada berbagai jenis media sosial seperti Google, Yahoo, Wikipedia, Facebook, Twitter, atau Youtube. Beberapa jenis media sosial tersebut masuk kedalam kategori New Media.

Salah satu bentuk dari keberadaan New Media adalah fenomena munculnya Social Network (jejaring sosial). New media atau media baru merupakan istilah yang digunakan untuk berbagai teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama selain baru yang dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi (McQuail, 2011: 48). Mengapa disebut jejaring sosial karena ternyata aktivitas sosial tidak hanya dapat dilakukan di dalam

dunia nyata tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya. Setiap orang dapat menggunakan jejaring sosial sebagai sarana berkomunikasi, membuat status, berkomentar, berbagi foto dan video layaknya ketika kita berada dalam lingkungan sosial. Hanya saja media nya yang berbeda. Ada banyak jejaring sosial yang cukup familiar antara lain: Facebook, Twitter, dan Youtube.

Dari ketiga jenis jejaring sosial diatas (Facebook, Twitter, Youtube) hanya Youtube yang memiliki fungsi berbeda. Kalau facebook dan twitter memiliki fungsi utama yaitu update status dan berbagi foto beda hal nya dengan youtube yang berisikan video-video mengenai banyak hal, video dari berbagai genre ada disana mulai dari musik, film, video klip, berbagai macam tutorial dan lain-lain. Youtube dapat di akses oleh semua kalangan dengan mudah dan lumayan murah.

Youtube adalah sebuah situs web video sharing populer di mana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video di youtube adalah klip musik, film, dan tayangan menghibur lainnya, serta video buatan para pemilik akun youtube itu sendiri yang di kenal dengan sebutan Youtuber. Youtube memungkinkan siapa saja dengan koneksi internet untuk mengunggah video dan penonton dari seluruh penjuru dunia dapat menikmatinya hanya dalam beberapa menit. Keanekaragaman topik yang ada di youtube membuat berbagi video menjadi salah satu bagian yang penting dalam kultur berinternet.

Di Indonesia, dampak sosial dari youtube terlihat dari munculnya artis artis dadakan seperti Briptu Norman dengan lagu *lypsync* lagu *chaiyya chaiyya* dan Shinta Jojo dengan *lypsync* lagu keong racun. Menurut Funco Talipu, sosiolog dari

Universitas Negeri Gorontalo, video lipsing Briptu Norman mendadak menjadi perbincangan karena momentumnya pas di saat citra Polri terpuruk. Ini menarik karena dia pakai baju polisi mungkin kalau tidak pakai baju polisi tidak akan menarik perhatian. Sementara itu kepopuleran Shinta dan Jojo dengan lagu yang mereka *lypsync* berjudul keong racun dikarenakan syair lagu yang menggelitik serta gaya Shinta dan Jojo yang bergoyang mengikuti irama. (Tamburaka, 2013: 83).

Semakin hari media Youtube semakin berkembang. Di zaman teknologi seperti sekarang ini banyak sekali anak-anak muda yang mengunggah karya nya ke youtube dengan konten yang lebih menarik dan kreatif ala anak *milenial*. Kalau sebelumnya membahas tentang Briptu Norman dan Shinta Jojo dengan gaya *lypsync* nya yang membuat mereka menjadi artis dadakan, namun video kekinian jaman sekarang yang paling sering di upload adalah vlog yaitu singkatan dari videoblog yang memuat kegiatan sehari hari seseorang yang di unggah ke youtube, di abadikan melalui kamera lalu di edit agar menarik untuk di tonton. Selain vlog ada juga yang membuat video tutorial contoh nya tutorial memasak, tutorial makeup, tutorial menggambar, tutorial bermain games dan sebagainya. Tutorial dibuat untuk sharing ilmu dari si pembuat konten agar para penonton bertambah wawasannya dalam melakukan aktifitas tertentu yang memerlukan “How to make” dan langkah-langkah dalam melakukannya.

Salah satu tayangan tutorial di youtube yang sedang digemari berbagai kalangan yaitu tutorial bermain games. Selain menonton tutorial games, video me-react games juga sedang digemari oleh para gamers di dunia per-Youtube an. Tutorial bermain

games dan me-react games dengan menggunakan kalimat-kalimat yang kasar kini menjadi sebuah tontonan yang sering dilihat oleh masyarakat terutama anak-anak di bawah umur. Mereka melihat tayangan tersebut untuk membekali ilmu bermain games nya agar selalu menang saat bertanding. Tayangan reaction video yang ingin peneliti teliti adalah tayangan dari youtube channel Erickolim yang me-react video games *Mobile Legends*. Erickolim telah memiliki banyak pengikut atau *Subscribers* di youtube nya yakni ada kurang lebih 1.086.700 orang. Terlihat dari banyaknya komentar di tayangan youtube tersebut banyak sekali subscribers yang mengomentari dan menirukan gaya bicara Erickolim dengan menggunakan kalimat-kaimat yang kasar serta mengejek, menggunakan kata-kata kotor dan lain sebagainya. Contoh kalimatnya yaitu (Anjing, Goblok, Sialan, Bego dll). Sangat tidak pantas memberi komentar atau memberi kritik dan saran dengan menggunakan kalimat kasar, tidak hanya di dunia nyata saja kita beretika namun menggunakan media sosial juga harus mengetahui etika bermedia sosial. Oleh karena itu peneliti akan meneliti kasus ini dengan memilih responden subscribers yang menonton tayangan tersebut. Pengertian dari judul tayangan tersebut mengartikan bahwa Hook adalah senjata yang digunakan Franco berupa jangkar kapal didalam games tersebut, lalu cheat yang artinya curang. Francosendiri adalah nama hero di games *Mobile Legends*. Jadi hero yang dimainkan dalam video tersebut melakukan kecurangan dengan hook yang dapat dengan cepat melumpuhkan lawan.

Re-act video atau reaction video adalah kegiatan menonton sebuah tayangan disertai dengan penilaian terhadap tayangan tersebut dengan menunjukkan reaksi

emosional seperti kagum, tertawa, marah-marah, sedih, terharu, mengejek dll. Kegiatan tersebut direkam menggunakan kamera lalu di edit agar menarik perhatian yang menonton. Tidak dipungkiri pembuat konten di youtube khususnya para gamers sering melontarkan kata-kata kasar saat me-react video games di dalam channel mereka. Hal tersebut membuat banyak orang dari semua kalangan membuat dan meniru dari apa yang mereka lihat di youtube. Mulai dari cara berpakaian, gaya bahasa ataupun cara bicaranya.

Meniru adalah salah satu pembelajaran yang dilakukan oleh masyarakat untuk dapat menyesuaikan tingkah lakunya sesuai dengan peran sosial yang telah dipelajarinya (Sarwono, 1983: 21). Peniruan dapat dilakukan oleh semua orang mulai dari anak-anak, remaja, bahkan sampai kepada orang tua melalui berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan di sekitar mereka tidak terkecuali dengan media yang mereka gunakan.

Sebagai media massa yang modern, Youtube memiliki berbagai dampak bagi khalayak. Mulai dari dampak positif, negatif, hingga dampak sebagai media massa. Berikut adalah dampak negatif dan positif dari youtube:

Dampak negatif dari menonton tayangan di youtube yaitu: jam belajar terganggu karena kebanyakan menonton youtube, memungkinkan siswa membuka konten dewasa, dan terjangkau virus komentar nakal dan tidak mendidik yang dapat merusak moral anak-anak. Selain memiliki dampak yang negatif, youtube juga memiliki Dampak positif yaitu: youtube sebagai media pembelajaran bagi siswa. Siswa lebih mudah mencari referensi pembelajaran lewat youtube, youtube sebagai media untuk

menuangkan kreatifitas, dan youtube bisa menjadi sumber motivasi dan inspirasi bagi siswa (Tamburaka, 2013: 87).



Berikut adalah penelitian serupa yang sebelumnya telah di teliti mengenai hubungan perhatian, antara lain.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Penelitian	Paradigma	Teori	Metode	Hasil Penelitian
1.	Dwi Riyanto, Universitas Prof. Dr. Hamka	Pengaruh trailer game pointblank di youtube terhadap minat gamer untuk bermain diwarnet CB Ciledug	Positivisme	<i>Stimulus</i> <i>Organism</i> <i>Response</i> (S-O-R)	Survei berupa angket	Hasil penelitian ini adalah trailer game pointblank tersebut mempengaruhi khalayak untuk bermain game diwarnet CB Ciledug.
2.	Amelia Prastiwi, 2010. Universitas Prof. Dr. Hamka	Motivasi tim kreatif agency digital bubu.com dalam merancang iklan sentuhan sehat detol di	Konstruktivis	Teori motivasi harapan dan teori humanistic	Studi kasus dan kasus tunggal	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi tim kreatif agency digital advertising

		youtube				merancang iklan “sentuhan sehat detol” adalah untuk menyadarkan orang-orang pentingnya mencuci tangan sebelum makan.
3.	Siti Rahmawati, 2012. Universitas Prof. Dr. Hamka	Hubungan perhatian kepada program reality show 86 di net tv dengan penilaian terhadap kredibilitas polisi	Positivisme	<i>Stimulus</i> <i>Organism</i> <i>Response</i> (S-O-R)	Survei berupa angket	Hasil penelitian ini melihat kredibilitas polisi dari tayangan 86 di net tv.
4.	Dedi Kurniawan, 2008. Universitas Prof.	Hubungan antara perhatian program eight	Positivisme	Teori kognitif dan teori	Survei berupa angket	Hasil dari penelitian ini yaitu mengetahui

	Dr. Hamka	eleven show di metro tv terhadap tingkat pemahaman informasi lalu lintas Jakarta di kalangan Rw 08 Cilincing Jakarta Utara		sosial learning		tingkat pemahaman khalayak mengenai informasi lalu lintas di Jakarta.
5.	Elli Mustika Rini, 2017. Telkom University	Pengaruh terpaan tayangan <i>traveling channel</i> di <i>youtube</i> terhadap minat berwisata <i>subscribers</i> di indonesia	Positivisme	<i>Stimulus Organism Response</i> (S-O-R)	Regresi linier sederhana	Hasil dari penelitian ini yaitu seberapa besar pengaruh terpaan tayangan pada <i>channel</i> di <i>YouTube</i> terhadap minat berwisata <i>subscribers</i> .

6.	Choirunnisa, 2017. Binus University	Pengaruh tayangan “jalan- jalan men!” dichannel youtube malesbanget.com terhadap minat masyarakat untuk berwisata didalam negeri	Positivisme	<i>Stimulus</i> <i>Organism</i> <i>Response</i> (S-O-R)	Survei berupa angket	Hasil dari penelitian ini yaitu tayangan “Jalan-Jalan Men!” memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap minat berwisata khususnya didalam negeri
----	---	---	-------------	--	----------------------------	---

Kelebihan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu yaitu:

1. Peneliti fokus pada perhatian tayangan media sosial youtube Erickolim yaitu “Top Global-Franco 2018 hook nya kaya cheat” Terhadap Agresivitas Verbal Subscribers Channel Youtube Erickolim.
2. Peneliti menggunakan teori sosial learning merupakan teori yang menjelaskan tentang hasil pembelajaran berupa kode perilaku visual dan verbal yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari serta pembelajaran dengan meniru apa yang ada di lingkungannya.
3. Paradigma yang digunakan ialah paradigma positivisme, yaitu paradigma yang meneliti dan memprediksi adanya hubungan sebab-akibat antara dua variabel atau lebih dari sebuah masalah atau fenomena yang terjadi di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan kenyataan yang terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, makarumusan masalah penelitian ini ialah:

Bagaimana Hubungan Perhatian Kepada Media Sosial Youtube “Top Global-Franco 2018 hook nya kaya cheat” Terhadap Agresivitas Verbal Subscribers Channel Youtube Erickolim?

1.3 Pembatasan Masalah

1. Hubungan perhatian
2. Tayangan youtube
3. Subscribers Channel Youtube Erickolim

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui bagaimana Hubungan Perhatian Kepada Media Sosial Youtube “Top Global-Franco 2018 hook nya kaya cheat” Terhadap Agresivitas Verbal Subscribers Channel Youtube Erickolim.

1.5 Kontribusi Penelitian

1.5.1 Kontribusi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi. Peneliti akan meneliti Hubungan Perhatian Kepada Media Sosial Youtube “Top Global-Franco 2018 hook nya kaya cheat” Terhadap Agresivitas Verbal Subscribers Channel Youtube Erickolim. Peneliti berharap dapat memberi manfaat dibidang Ilmu Komunikasi, khususnya dalam teori sosial learning yang membahas tentang hasil pembelajaran berupa kode perilaku visual dan verbal yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari serta pembelajaran dengan meniru apa yang ada dilingkungannya.

1.5.2 Kontribusi Metodologis

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei kepada subscribers yang menonton tayangan tersebut dan dalam pengumpulan data instrument utama menggunakan kuesioner.

1.5.3 Kontribusi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih bagi media sosial youtube khususnya pada channel Erickolim selaku pembuat konten pada tayangan “Top Global-Franco2018 Hook nya Kaya Cheat” agar lebih memperhatikan isi dari konten tersebut apakah bermanfaat atau tidak bagi penonton khusus nya anak-anak, karena youtube yang dapat di akses bebas oleh semua kalangan, maka buatlah tayangan dengan menggunakan bahasa yang baik dan tidak mencela.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I peneliti menjelaskan mengenai latar belakang masalah penelitian, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian dari segi akademis, metodologis, dan praktis serta sistematika penulisan.

BAB II KERANGKA TEORI

Pada Bab II peneliti menjelaskan tentang paradigma yang digunakan. Paradigma yang digunakan yaitu paradigm positivism, hakekat komunikasi meliputi definisi elemen, model fungsi dan konteks komunikasi, komunikasi massa, definisi perhatian, media sosial youtube, perilaku, agresivitas verbal, game, teori sosial learning, teori modeling, hipotesis dan operasional konsep.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab III peneliti menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, seperti pendekatan dan jenis penelitian, penentuan informan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, waktu dan lokasi penelitian. Hal tersebut untuk mendukung tercapainya penelitian.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Pada Bab IV peneliti menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perhatian kepada media sosial youtube tayangan “Top Global Franco 2018 hook nya kaya cheat” sejarah game mobile legend, dan korelasi antara variabel X dengan variabel Y.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran baik akademis, metodologis maupun praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala & Siti Karlinah. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Sambiosa Rekatam Media.

Baran, Stanley J. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.

Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia.

Effendi, Anwar. 2008. *Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.

Kriyantono, Rakhmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.

Morissan, M.A. 2008. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana.

Mulyana, Deddy. 2011. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.

Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sarwono, Sarlito Wirawan. 1983. *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta: Bulan Bintang.

Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media, Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Website:

<https://www.ggwp.id/2017/07/18/sejarah-game-moba/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang