

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi membuat masyarakat lebih mudah dalam memperoleh informasi. Masyarakat cenderung menyukai hal yang sifatnya baru dan hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat ikut dalam perkembangan arus informasi. Munculnya beragam media massa saat ini membuat khalayak lebih aktif di dalam memutuskan media apa yang akan dipergunakan dalam memenuhi kebutuhan dan yang sesuai dengan minat mereka. Bahkan yang terjadi saat ini adalah masyarakat secara aktif mengakses berbagai media massa dengan harapan kebutuhan informasi mereka dapat terpenuhi. Orang membuka diri pada media yang isinya berkaitan dengan seleranya.

Tak dapat dipungkiri teknologi memegang peranan penting dalam proses dan praktik komunikasi ditengah masyarakat industri yang tengah bertransformasi menjadi masyarakat informasi. Istilah *new media* (media baru) telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam.

Teknologi media baru juga membawa aktivitas komunikasi massa. Seiring dengan teknologi berbasis komputer, terdapat pula berbagai inovasi yang dalam beberapa hal mengubah aspek komunikasi. Revolusi komunikasi telah secara umum mengubah keseimbangan kekuatan dari media kepada khalayak, dalam hal ini mereka lebih memiliki pilihan untuk memilih dan lebih menggunakan media yang tersedia secara aktif. Komunikasi massa tradisional bersifat satu arah, sementara bentuk baru komunikasi secara pokok adalah interaktif.

Internet telah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat Indonesia. Pengguna jaringan raksasa ini pun terus meningkat dari tahun ke tahun. Gelombang generasi millennial tak bisa dipungkiri menjadi ujung tombak penetrasi internet di Indonesia. Lahir dan besar bersama derasnya informasi dan digital, penerima serta literasi usia muda lebih mudah ketimbang kelompok usia lain. Salah satu cerminan temuan di atas adalah bagaimana pola perilaku pengguna

internet di Indonesia. Internet juga bisa dimanfaatkan untuk belajar tergantung bagaimana keputusan pengguna internet itu sendiri.

Jika selama ini institusi media sebagai lembaga yang mendominasi pemberitaan, kehadiran internet dan media sosial memberikan keluluasaan bagi khalayak untuk ikut dalam berkompetisi menyebarkan informasi atau peristiwa yang terjadi disekitar mereka. Melalui *Youtube* semua orang dapat mengunggah dan mengunduh video hasil karya sendiri dan dapat diperlihatkan kepada semua orang hingga mendapat *feedback* dari banyak masyarakat melalui media baru seperti *Youtube*.

Media baru seperti *Youtube* ini dapat menjadi sarana untuk pembelajaran baik seperti memasak, tips menggunakan komputer, tips olahraga, tutorial, *game*, musik, film dan sebagainya mudah dicari di *Youtube*. Media baru sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan dan dirasakan saat ini, beragam konten yang tersedia di *Youtube* dan dapat dengan mudah di akses. Adapun keterkaitan dengan jurnalistik karena adanya film yang saat ini merupakan bagian dari nilai jurnalistik.

Beberapa berita televisi pun tak jarang memakai video yang sudah ada di *Youtube* untuk memperkaya visual. *Youtube* secara tak langsung memberikan berbagai macam efek seperti efek sosial, ekonomi dan budaya. Karena saat memasuki globalisasi secara tak langsung *Youtube* ikut memberi berbagai efek negatif dan positif dan berperan dalam komunikasi. *Youtube* untuk memperkaya visual. *Youtube* secara tak langsung memberikan berbagai macam efek seperti efek sosial, ekonomi dan budaya. Karena saat memasuki globalisasi secara tak langsung *Youtube* ikut memberi berbagai efek negatif dan positif dan berperan dalam komunikasi.

*Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, hingga *Instagram* adalah beberapa jenis dari media sosial yang diminati oleh banyak kalangan khususnya di Indonesia saat ini. Media sosial saat ini berperan penting dalam membentuk identitas diri dan eksistensi diri. Kini banyak pengguna media sosial dari mulai remaja hingga orang tua. Ini disebabkan karena informasi yang mereka cari sebagian berada di media sosial yang mereka miliki adapun hal lain seperti persyaratan kerja dibidang media sosial.



**Gambar.1.1 Pengguna internet di Indonesia**

Dilihat dari data wearesocial.com menjelaskan bahwa dari 237 juta total populasi manusia di Indonesia 43% penduduk kota dan 57% pedesaan menggunakan internet. Dan pengguna internet sebanyak 39 juta 600 ribu dan jejaring sosial sebanyak 40 juta 828 ribu lebih atau sekitar 17%.

Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia sudah tinggi di wilayah pedesaan. Lain halnya dengan unduhan konten video di Indonesia setiap bulan. Populer atau tidaknya sebuah halaman *Youtube* bisa dilihat dari jumlah *viewers* yang tertera dalam kolom halaman video tersebut. Semakin banyak jumlah *viewers* semakin besar pengunjung yang sudah melihat video tersebut. Lalu dalam *we are social* 2016 pengguna web *streaming* dan mengunduh konten video online di Indonesia sebesar 51% setiap bulannya.

Dilihat dari besarnya minat untuk mengunduh video *online* peneliti ingin mengetahui untuk video sebagai minat belajar. Dalam hal ini minat dari tutorial, walau banyak sekali minat belajar dalam hal ini diluar dari tutorial. Dan hal ini dibuktikan dari melansir *smeaker.com* 10 konten video *Youtube* yang paling disukai orang Indonesia yakni: musik, tutorial, komedi, *trailer* film, film asing, konten yang dihasilkan pengguna, edukasi, hiburan, sepakbola, dan lifestyle.

Selain itu dari *qmee.com* juga menjelaskan berdasarkan grafisnya lebih dari 5 juta video dilihat di *Youtube*. Sebanyak 2 juta lebih pengguna internet menggunakan mesin pencari *Google*. 293 ribu men-*update* status di *Facebook*. Sebanyak 433 ribu cuitan di *Twitter* 4,7 juta postingan *Tumblr*. 67 ribu foto yang

diunggah ke *Instagram*. 138,8 juta menggunakan *Email* termasuk *spam* didalamnya itu semua dalam waktu 60 detik.

Hal ini peneliti tertarik dengan *Youtube* karena saat ini didominasi oleh banyak kaum muda untuk memberikan tips, dan melatih kepercayaan diri dengan membuat video diri sendiri.

Ditambah lagi dengan perilaku pengguna internet di Indonesia dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Berdasarkan hasil survei pada tahun 2016 sebanyak 97,4% atau sekitar 129,2 juta pengguna media sosial. Sebanyak 96,8% atau sekitar 128,4 juta hiburan. Dan sekitar 96,4% atau 127,9 juta mengakses berita.



**Gambar 1.2. Infografis perilaku internet konten media sosial yang sering dikunjungi.**

Keterangan berdasarkan survei diatas menjelaskan bahwa *Youtube* menempati posisi ke 3 dari 6 konten media sosial yang sering dikunjungi. 14,5 juta memilih *Youtube* atau sekitar 11%. Dewasa ini, makin banyak media sosial yang bermunculan. *YouTube* merupakan salah satu website terpopuler era kini. *YouTube* adalah sebuah situs web *video sharing* (berbagi video) populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis.

Umumnya video-video di *YouTube* adalah video klip, film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri.

*Youtube* memberikan alternatif pilihan untuk menyaksikan tayangan-tayangan audio visual yang bersaing dengan program di televisi tersebut. Tidak hanya itu, waktu yang disediakan, sumber yang tanpa batas, serta bisa diakses kapan dan dimana saja, menyebabkan kehadiran internet dan media-media didalamnya, seperti media sosial menjadi lebih mendominasi.

Media sosial menjadi teman untuk mendapatkan informasi yang dicari dan informasi yang begitu banyak. Informasi yang diberikan internet tak ada hentinya, dengan mudah, instan, dan cepat. Di era modern saat ini kebutuhan informasi tak hanya dari media elektronik dan media cetak tapi juga terdapat dari media internet (*Youtube*).

Raditya Dika adalah seorang *youtuber* asal Indonesia dan masuk kedalam *Top Ten Youtuber in Indonesia* berdasarkan dari portal berita [www.idntimes.com](http://www.idntimes.com) dengan mendapat peringkat pertama ia memenangi *Indonesian Blog Award* meraih penghargaan bertajuk *The Online Inspiring Award 2009* dari Indosat ini merupakan alasan peneliti tertarik. Selain itu ia juga sebagai sutradara, pelawak, aktor dan penulis. Pengguna *Youtube* pun beragam di mulai dari berbagai kalangan dan usia. *Youtube* dinilai lebih cepat dalam memperbaharui informasi dari berbagai aspek. Semua kebutuhan informasi ada melalui *Youtube* ini seperti orang yang mulai belajar gambar, tips memasak, olah raga dan lain sebagainya.

Peneliti mencoba untuk mengetahui apakah pengaruh media baru berdampak pada masyarakat sebatas mengetahui informasi, atau sudah sampai pada pengaruh yang ditimbulkan atau pengaruh pengguna *Youtube* sudah pada efek kognitif/afektif. Untuk itu penulis melakukan penelitian berjudul “**Pengaruh Pesan Video Tutorial Skenario Film Oleh Raditya Dika Di *Youtube* Terhadap Minat Belajar Membuat Skenario Film (Survei pada Pengguna *Youtube* yang Mengomentari Tutorial Pembuatan Skenario Film)**”.

**Tabel 1 Referensi Jurnal**

| No | Nama | Judul      | Penelitian     | Perbedaan Dengan Penulis |
|----|------|------------|----------------|--------------------------|
| 1. | Yogi | Penggunaan | Penelitian ini | Perbedaan dengan         |

|  |                                       |   |  |  |
|--|---------------------------------------|---|--|--|
|  | <p>Nurcahyo<br/>Dinata<br/>(2013)</p> | <p>Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan <i>Autocad</i></p> | <p>bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa teknik gambar bangunan SMKN 1 Seyegan pada mata pelajaran menggambar dengan <i>autocad</i>. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>). Populasi diambil dari siswa kelas X Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Seyegan berjumlah 64 siswa, dan</p> | <p>peneliti yakni pada pada tempat yang diteliti serta penelitian yang dibuat oleh peneliti adalah <i>nonprobability sampling</i> dan menggunakan teknik penentuan sampel <i>purposive sampling</i>. Pada penelitian sebelumnya dapat dilihat adanya penarikan populasi berdasarkan institusi pendidikan. Namun ada persamaan seperti pada menggunakan angket yakni skala <i>Likert</i>. Namun sama-sama membahas media pembelajaran video tutorial.</p> |
|--|---------------------------------------|---|--|--|

|    |                          |   |   |   |
|----|--------------------------|---|---|---|
|    |                          |   | <p>sampel diambil sama dengan populasi sehingga disebut penelitian populasi. Pengumpulan data untuk mengetahui penilaian ahli media, ahli materi dan siswa terhadap media pembelajaran video tutorial menggunakan angket tipe <i>Likert</i> dengan rentang skor 1-5.</p> <p>Analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif.</p> |   |
| 2. | Siti Fajaria Golu (2016) | Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar | Penelitian bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPA dengan  | Dilihat dari teknik analisis data penelitiannya berbeda dengan yang akan diteliti. Penelitian |

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  |  | <p>IPA Kelas<br/>IV SD Negeri<br/>Bakalan</p> | <p>menggunakan<br/>media video<br/>pada siswa<br/>kelas IV SD<br/>Negeri Bakalan,<br/>Kecamatan<br/>Sewon,<br/>Kabupaten<br/>Bantul,<br/>Yogyakarta.</p> <p>Jenis<br/>Penelitian ini<br/>adalah<br/>Penelitian<br/>Tindakan Kelas<br/>(<i>Classroom<br/>Action<br/>Research</i>).</p> <p>Subjek dalam<br/>penelitian ini<br/>adalah siswa<br/>kelas IV B SD<br/>Negeri Bakalan<br/>yang berjumlah<br/>23 siswa.</p> <p>Teknik<br/>pengumpulan<br/>data<br/>menggunakan<br/>observasi,<br/>wawancara, dan<br/>angket.</p> | <p>sebelumnya lebih<br/>kepada penelitian<br/>kuantitatif dan<br/>kualitatif. Sedangkan<br/>penelitian yang akan<br/>dibuat yakni penelitian<br/>kuantitatif. Terlihat<br/>berbeda dari judul<br/>karena adanya minta<br/>belajar kelas IPA yang<br/>penelitian sebelumnya<br/>lakukan sedangkan<br/>penelitian yang akan<br/>dibuat berdasarkan<br/>komentar yang berada<br/>di <i>Youtube</i> Raditya<br/>Dika dengan jumlah<br/>460 orang yang<br/>berkomentar.</p> |
|--|--|---|--|--|

|    |                             |   |   |   |
|----|-----------------------------|---|---|---|
|    |                             |   | <p>Sementara instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar angket. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.</p>                   |   |
| 3. | Zulkham Faturakhaman (2013) | <p>Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batang Tahun Ajaran 2012/2013</p> | <p>Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pola <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS</p> | <p>Pendekatan penelitian sama-sama menggunakan metode kuantitatif namun populasi yang sebelumnya dibuat adalah sekolah menengah atas. Sedangkan penelitian yang akan dibuat berdasarkan orang yang berkomentar menanggapi video tutorial skenario film yang dibuat oleh</p> |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  | yang berjumlah 128 siswa, terdiri dari 4 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik <i>Simple Random Sampling</i> | Raditya Dika. Dan pengambilan sampel yang berbeda peneliti akan menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> . |
|--|--|--|--|--|

## I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu **“Seberapa Besar Pengaruh Pesan Video Tutorial Skenario Film Oleh Raditya Dika Di *Youtube* Terhadap Minat Belajar Membuat Skenario Film?” Survei Pada Pengguna *Youtube* Yang Mengomentari Tutorial Pembuatan Skenario Film.**

## I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pesan yang disampaikan oleh Raditya Dika melalui *Youtube* terhadap minat belajar membuat skenario film.

## I.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian digolongkan menjadi dua bagian yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis. Berikut adalah uraian dari kedua manfaat tersebut.

### I.4.1 Manfaat Akademis

Memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan ilmu komunikasi khususnya bagi pembahasan mengenai penyampaian pesan melalui *Youtube* dalam minat belajar membuat skenario film. Selain itu, penelitian ini juga

diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis dalam media baru serta dapat memperkaya khasanah bacaan di Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

#### **I.4.2 Manfaat Praktis**

Memberikan penjelasan tentang penyampaian pesan yang melalui *Youtube* terhadap minat belajar membuat skenario film. Penulis juga berharap agar hasil penelitian ini dapat mengembangkan potensi mahasiswa jurnalistik dalam membuat produksi program agar dapat menjadi tayangan yang bisa diterima oleh semua kalangan masyarakat.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Peneliti membagi penelitian ini menjadi 5 BAB. Hal ini diharapkan agar lebih mudah dalam membaca dan lebih sistematis. Berikut adalah bagian dari sistematika penulisan penelitian:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi mengenai latar belakang masalah yang dibahas, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan untuk memudahkan pembaca.

#### **BAB II KAJIAN TEORI**

Berisi tentang uraian teori maupun literatur ilmiah lainnya yang digunakan penulis dalam mengkaji dan menganalisis penelitian.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi metode penelitian seperti apa yang digunakan untuk penelitian ini. Desain penelitian, populasi dan sampel, teknik penentuan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji validitas dan reliabilitas instrument, serta waktu dan tempat penelitian.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi deskripsi objek penelitian, analisis penelitian, hasil uji korelasi, hasil uji regresi, hasil uji hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

**BAB V        PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Memuat beberapa referensi seperti buku dan internet yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi untuk melengkapi pengumpulan data-data dan proses pengerjaan penelitian.

**LAMPIRAN**