

**PENGARUH MEDIA *VLOG GAMERS* REZA ARAP  
OKTOVIAN TERHADAP SIKAP REMAJA  
(Studi Eksplanatori Pada Remaja Perumahan Taman Wisma Asri  
II, Bekasi Utara)**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Intan Kurniawati  
201210415057**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2018**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Vlog gamers* Reza Arap  
Oktovian terhadap Sikap Remaja (Studi  
Eksplanatori Pada Remaja Perumahan Taman  
Wisma Asri II, Bekasi Utara)

Nama Mahasiswa : Intan Kurniawati

Nomor Pokok Mahasiswa : 201210415057

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi /Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : Januari 2018



Aryadillah, S.Sos.I., M.M., M.I.Kom  
NID: 041605033

Erita Riski Putri, S.Sos, M.Si  
NID 041503027

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Vlog Gamers* Reza Arap Oktavian Terhadap Sikap Remaja (Studi Eksplanatori Pada Remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara)

Nama Mahasiswa : Intan Kurniawati

Nomor Pokok Mahasiswa : 201210415057

Program Studi / Fakultas : Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : Januari 2018

Bekasi, Januari 2018

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Aryadillah, S.Sos.i., M.M., M.I.Kom

NID 041605033

Penguji I : Erita Riski Putri, S.Sos. M.Si

NID 041503027

Penguji II : Nurul Fauziah S.Sos, M.I.Kom

NID 0041509033

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

Dekan

Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Komunikasi

Nurul Fauziah, S.Sos, M.I.Kom

Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom

NIP.1602 244

NIP. 1504 222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **Pengaruh Media Vlog Gamers Reza Arap Oktavian Terhadap Sikap Remaja (Studi Eksplanatori Pada Remaja Perumahan Taman Wisma Asri II)** ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan difoto-*copy* melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, Januari 2018  
Yang membuat  
pernyataan,



Intan Kurniawati  
201210415057

## ABSTRAK

**INTAN KURNIAWATI, 201210415057.** Pengaruh Media *Vlog Gamers* Reza Arap Oktavian Terhadap Sikap Remaja (Studi Eksplanatori Pada Remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara).

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu pengaruh media *vlog gamers* Reza Arap Oktavian terhadap sikap remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara yang terdiri dari komponen kognitif, afektif, dan komponen behavior/konasi. Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi berjumlah 112 orang, peneliti mensensus remaja untuk mendapati sampel dengan menentukan kriteria yaitu remaja yang menonton *vlog gamers* Reza Arap Oktavian sebanyak 53 remaja.

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan uji regresi linear untuk mengetahui pengaruh variabel media *vlog* terhadap variabel sikap, dapat dikemukakan bahwa indikator-indikator pada media *vlog* berpengaruh terhadap komponen sikap yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan aspek behavior/konasi.

Dari data yang telah di analisa juga dapat dikemukakan, media *vlog* secara signifikansi mempengaruhi semua indikator sikap yang terdiri dari komponen kognitif, afektif, dan behavior/konasi. dari hasil uji koefisien determinasi didapati pengaruh media *vlog* terhadap sikap sebesar 14,8%, sedangkan sisanya sebesar 85,2% perubahan Aspek Kognitif, Afektif dan Behavioral Remaja dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Media Massa *Vlog*, Sikap Remaja

## ABSTRACT

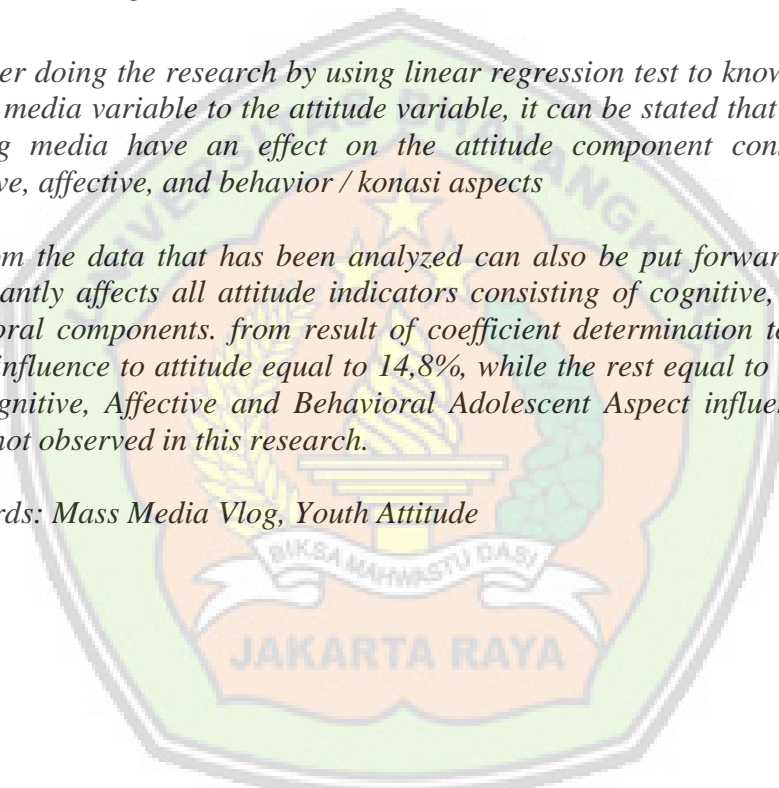
INTAN KURNIAWATI, 201210415057. *The Influence of Vlog Gamers Media Reza Arap Oktavian Against Youth Attitude (Study of Explanatory to Teens of Housing of Wisma Asri II Garden, North Bekasi).*

*This research aims to find out the influence of vlog gamers Reza Arap Oktavian media on the attitude of teenager Housing Park Wisma Asri II, North Bekasi consisting of cognitive, affective, and behavioral components / konasi. This research uses descriptive data analysis method with quantitative approach. The populations of 112 people, researchers mensensus adolescents to find a sample by determining the criteria of teens who watch vlog gamers Reza Arap Oktavian as many as 53 teenagers.*

*After doing the research by using linear regression test to know the influence of vlog media variable to the attitude variable, it can be stated that the indicators on vlog media have an effect on the attitude component consisting of the cognitive, affective, and behavior / konasi aspects*

*From the data that has been analyzed can also be put forward, vlog media significantly affects all attitude indicators consisting of cognitive, affective, and behavioral components. from result of coefficient determination test found vlog media influence to attitude equal to 14,8%, while the rest equal to 85,2% change of Cognitive, Affective and Behavioral Adolescent Aspect influenced by other factor not observed in this research.*

*Keywords: Mass Media Vlog, Youth Attitude*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang maha Esa atas Karunia dan Rahmat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul **Pengaruh Media Vlog gamers Reza Arap Oktovian terhadap Sikap Remaja (Studi Eksplanatori Pada Remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara)** dengan baik.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan mengikuti sidang kesarjanaan di Fakultas Komunikas Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Banyak kendala yang dihadapi oleh penulis dalam rangka penyusunan skripsi

ini, tetapi berkat bantuan berbagai pihak maka skripsi ini selesai pada waktunya.

Untuk itu penulis dengan tulus menyampaikan terima kasih kepada :

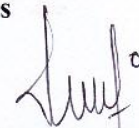
1. Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua, yang telah memberikan doa dan juga dukungan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan harapan penulis.
3. Kepada kakak dan keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungan yang luar biasa baik materil maupun moril sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Irjen. Pol (Purn) Drs. Bambang Karsono, S.H, M.M selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
5. Bapak Aan Widodo S.I.Kom, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
6. Ibu Nurul Fauziah S.Sos, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
7. Bapak Aryadillah, S.Sos.I., M.M., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing I
8. Ibu Erita Riski Putri, S.Sos, M.Si selaku Dosen Pembimbing II

Penulis menyadari, skripsi ini tidaklah sempurna, sehingga masukan-masukan dari pembaca sangat bermanfaat demi perbaikan skripsi ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembangunan, khususnya pengembangan ilmu di bidang Komunikasi.

Bekasi, Januari 2018

**Penulis**



**Intan Kurniawati**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Identifikasi Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Kegunaan Penelitian.....	6
1.5.1 Kegunaan Teoritis .....	6
1.5.2 Kegunaan Praktis .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Kerangka Konsep .....	7
2.1 Pengertian Komunikasi .....	7
2.2 Komunikasi Massa .....	8
2.3 Fungsi Komunikasi Massa .....	9
2.4 Media Massa .....	12



2.4.1 Effect Media Massa .....	13
2.4.2 Effect Pesan Media Massa .....	14
2.5 Media Online (Media baru).....	15
2.6 Youtube .....	17
2.6.1 Mengomentari video youtube .....	21
2.7 Video .....	22
2.8 Vlog (Video Logging).....	23
2.8.1 Cara membuat vlog .....	25
2.9 Sikap.....	27
2.9.1 Definisi Sikap .....	27
2.9.2 Ciri-Ciri Sikap.....	28
2.9.3 Fungsi Sikap .....	29
<b>B. Kerangka Teori.....</b>	<b>29</b>
2.10 S-O-R (Stimulus-Organism-Respon).....	31
2.10.1 Uses and Gratification .....	32
2.11 Kerangka Pemikiran.....	35
2.12 Hipotesis Penelitian.....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
3.1 Metode Penelitian.....	39
3.2 Paradigma Penelitian.....	39
3.3 Populasi dan sampling .....	41
3.3.1 Populasi .....	41
3.3.2 Sampling .....	42
3.4 Variable X (Media vlog) .....	43
3.4.1 Definisi Konseptual Media vlog .....	44
3.4.2 Definisi Operasional X (Media vlog).....	45
3.5 Variabel Y (Sikap) .....	46
3.5.1 Definisi Konseptual Sikap (X).....	46

3.5.1.1 Definisi Operasional Sikap (Y).....	46
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	49
3.7 Skala Pengukuran .....	50
3.8 Teknik Analisis Data dan Transformasi Data .....	51
3.8.1 Pengolahan dan Analisis Data .....	51
3.8.2 Transportasi data .....	52
3.9 Instrument Penelitian .....	53
3.9.1 Validitas .....	53
3.9.2 Realibilitas .....	56
3.10 Lokasi Penelitian .....	57
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
4.1 Profil Perusahaan .....	58
4.1.1 Sejarah Berdirinya Youtube.....	58
4.1.2 Sejarah Berdirinya vlog .....	60
4.2 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas .....	62
4.2.1 Uji Validitas .....	62
4.2.2 Uji Reabilitas .....	63
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian .....	64
4.3.1 Deskripsi Profil Responden .....	64
4.3.2 Deskripsi Tanggapan Responden Mengenai Media Vlog .....	65
4.3.3 Deskripsi Kognitif Responden .....	72
4.3.4 Deskripsi Afektif Responden .....	75
4.3.5 Deskripsi Behavioral/konasi Responden .....	78
4.4 Pengaruh Media Vlog Gamers Reza Arap Oktavian Terhadap Sikap Remaja Perumahan Taman Wisma Asri II, Bekasi Utara .....	80
4.4.1 Pengaruh Media <i>Vlog Gamers</i> Reza Arap Oktavian Terhadap Aspek Kognitif .....	80
4.4.2 Pengaruh Media <i>Vlog Gamers</i> Reza Arap Oktavian Terhadap Aspek Afektif .....	82

4.4.3 Pengaruh Media <i>Vlog Gamers</i> Reza Arap Oktavian Terhadap Aspek Behavioral/konasi .....	84
4.4.4 Pengaruh Media <i>Vlog Gamers</i> Reza Arap Oktavian Terhadap Aspek Kognitif,Afektif,Behavioral/konasi .....	86
4.5 Pembahasan .....	89
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>92</b>
5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>97</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Operasional variable .....	49
Tabel 3.2 Skala Pengukuran (likert).....	51
Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi .....	56
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas .....	62
Tabel 4.2 Hasil Uji Reabilitas .....	63
Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Uji Responden .....	64
Tabel 4.4 Reza Arap Menyanagkan Tutorial Games Terbaru Setiap Kali Upload Melalui <i>Vlog</i> .....	65
Tabel 4.5 Saya Tidak Ketinggalan Dengan Versi-Versi Terbaru <i>Vlog Games</i> Reza Arap Oktavian .....	66
Tabel 4.6 Tutorial Games Membantu Saya Dalam Mengenal Games Terbaru .....	66
Tabel 4.7 Judul Pada <i>Vlog</i> Reza Arap Oktavian Layak Dibaca Oleh Penonton .....	67
Tabel 4.8 Komposisi Gambar Pada <i>Vlog</i> Reza Arap Oktavian Secara Online Menarik Perhatian Saya .....	68
Tabel 4.9 Komposisi Gambar Pada <i>Vlog</i> Reza Arap Oktavian Secara Online Memiliki Keunikan .....	68
Tabel 4.10 Komposisi Gambar Pada <i>Vlog</i> Reza Arap Oktavian Secara Online Memiliki Nilai Psikologis .....	69
Tabel 4.11 Pada <i>Vlog</i> Reza Arap Oktavian Kata-Kata yang diucapkan sudah Pantas.....	70
Tabel 4.12 Reza Arap Oktavian Berbicara Dengan Sopan .....	70
Tabel 4.13 Gaya Berbicara Reza Arap Oktavian dapat diterima Oleh Penonton .....	71

Tabel 4.14 Saya Menangkap Isi Pesan yang Disampaikan Oleh Reza Arap Oktavian Dalam Media <i>Vlog Games</i> .....	72
Tabel 4.15 Saya Mengetahui Isi Pesan yang Disampaikan Oleh Reza Arap Oktavian Dalam Media <i>Vlog</i> .....	72
Tabel 4.16 Saya Mengerti Step By Step yang Dibahas Oleh Reza Arap Oktavian Dalam Media <i>Vlog</i> .....	73
Tabel 4.17 Saya Bisa Menalar Apa yang Reza Arap Oktavian Bahas Mengenai <i>Vlog (Game)</i> .....	74
Tabel 4.18 Apa yang telah Reza Arap Oktavian Bahas Mengenai <i>Vlog Game</i> Sangat Membantu Saya .....	74
Tabel 4.19 Perasaan Saya Senang Mengikuti <i>Vlog (Game)</i> Reza Arap Oktavian yang Up To Date .....	75
Tabel 4.20 Karakter Reza Arap Oktavian Memiliki Keunikan .....	76
Tabel 4.21 Perasaan Saya Senang Masuk dalam Bagian Keluarga Rapstornot ( <i>Fans</i> ) .....	76
Tabel 4.22 Perasaan Saya Puas terhadap <i>Vlog</i> Reza Arap Oktavian ( <i>Game</i> ) .....	77
Tabel 4.23 Pembahasan <i>Vlog (Game)</i> Reza Arap Oktavian Membuat Perasaan Saya Lebih Yakin Untuk Bagaimana Cara Memainkan <i>Game</i> Yang Sesuai Petunjuk .....	78
Tabel 4.24 Setiap Saat Saya Selalu Menonton <i>Game Vlog</i> Reza Arap Oktavian Sampai Lupa Waktu .....	79
Tabel 4.25 Saya Tertarik Mengikuti Gaya Berbicara Reza Arap Oktavian Kala Sedang Siaran <i>Vlog</i> .....	79
Tabel 4.26 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Media <i>Vlog</i> terhadap Aspek Kognitif .....	81
Tabel 4.27 Determinasi Pengaruh Media <i>vlog</i> terhadap Aspek Kognitif .....	82
Tabel 4.28 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Media <i>Vlog</i> terhadap Aspek Afektif .....	83

Tabel 4.29 Determinasi Pengaruh Media <i>vlog</i> terhadap Aspek Afektif .....	83
Tabel 4.30 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Media <i>Vlog</i> terhadap Aspek Behavior/konasi .....	84
Tabel 4.31 Determinasi Pengaruh Media <i>vlog</i> terhadap Aspek Behavior/konasi	85
Tabel 4.32 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Media <i>Vlog</i> terhadap Aspek Kognitif,Afektif dan Behavior/konasi .....	86
Tabel 4.33 Determinasi Pengaruh Media <i>vlog</i> terhadap Aspek Kognitif,Afektif dan Behavior/konasi .....	87



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran .....	35
Bagan 4.1 Model Regresi .....	88

