

BAB I

PENDAHULUAN

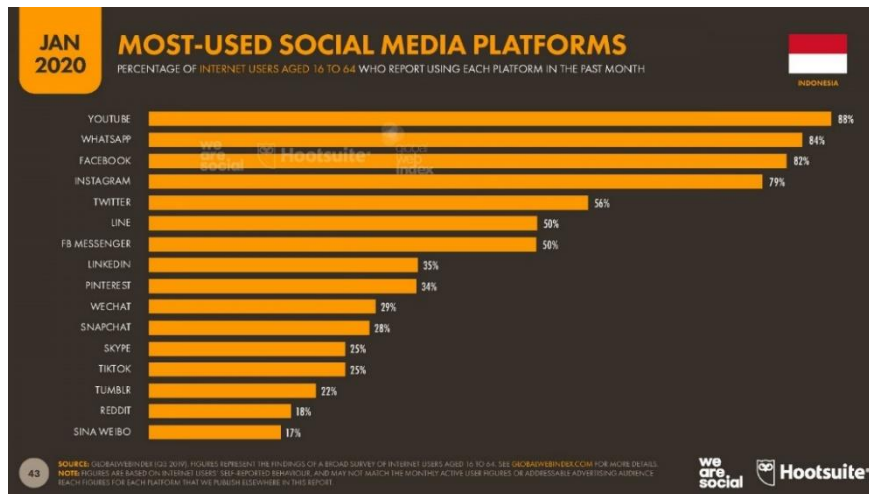
A. LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era revolusi industri 4.0, kebutuhan akan mengkonsumsi media sosial bagi seseorang akan bertambah. Hal ini didukung dengan jaringan internet yang mudah dijangkau serta harga yang terhitung murah dapat dinikmati oleh siapa saja. Berdasarkan riset dari *We Are Social One* pada tahun 2020 terdapat 175,4 juta pengguna internet di Indonesia, dibanding dengan tahun sebelumnya angka ini mengalami kenaikan sebesar 25 juta atau sekitar 17 persen. (Haryanto, 2020).

Konsumsi media secara terus menerus, sedikit atau banyak akan mengubah pola pikir dan perilaku seseorang. Menurut Junaidi (2018) media massa khususnya televisi diyakini memiliki pengaruh yang besar atas sikap dan perilaku penontonya (*behavior effect*). disebutkan bahwa penonton televisi dalam kategori berat (*heavy viewers*) mengembangkan keyakinan yang berlebihan tentang dunia sebagai tempat yang berbahaya dan menakutkan. Sementara kekerasan yang mereka saksikan di televisi menanamkan ketakutan sosial yang membangkitkan pandangan bahwa lingkungan mereka tidak aman dan tidak ada orang yang dapat dipercaya.

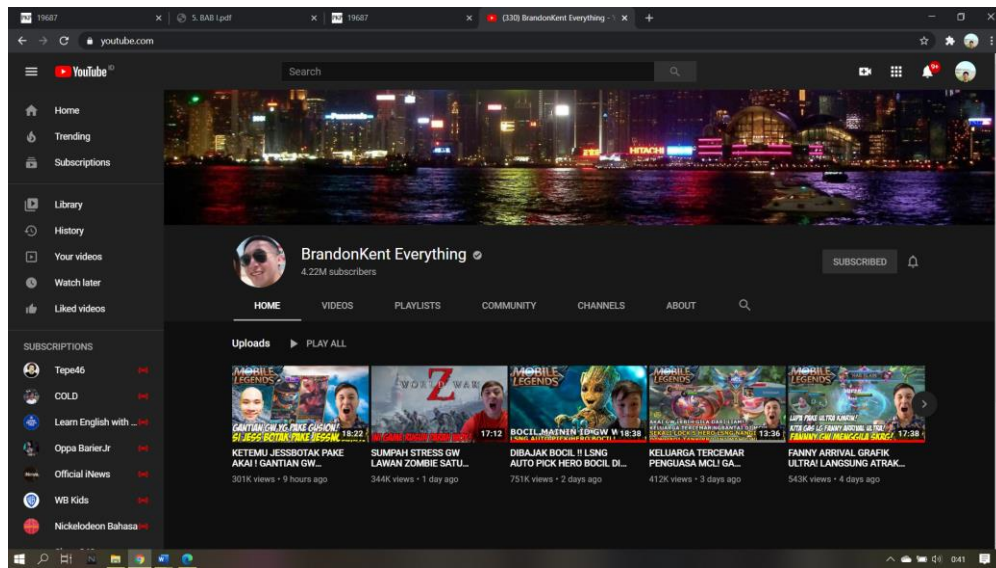
Banyaknya pilihan yang bisa dilakukan dengan media sosial membuat seseorang menjadi ketagihan, salah satu media sosial yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia adalah *Youtube*, menurut data dari *Hootsuite (We Are Social)*

sebanyak 88 persen dari populasi di Indonesia menggunakan *Youtube*, diikuti *whatsapp*, *Facebook*, lalu *Instagram*.



Gambar 1. 1 Jumlah pengguna aktif platform media sosial

Youtube merupakan aplikasi penyedia video, para pengguna dapat mencari informasi, hiburan dan tontonan. Disisi lain para pengguna *Youtube* dimungkinkan untuk dapat mengunggah, menonton, atau berbagi video hasil karya mereka. Tren *Youtube* mulai menjamur di Indonesia, banyak *channel – channel* bermunculan dan menjadi terkenal. Salah satu *Youtuber* yang sudah dikenal luas adalah Brandont Kent Everything. *Channel gameing Mobile Legend* ini mampu mendapatkan 4.22 juta *subscriber* sejak dibuat tanggal 30 Oktober 2017.



Gambar 1. 2 Profil Channel BrandonKent Everything

Dalam jumlah *subscriber* sebanyak ini, Brandon Kent mampu mengalahkan pesaingnya sesama *Youtuber game Mobile Legends Bang Bang* seperti Donkey BAR BAR, dan Marsha Ozawa.

Channel	Jumlah Subscriber
BrandonKent Everything	4,22 juta subscriber
Donkey BAR BAR	2,08 Juta subscriber
Marsha Ozawa	1,17 Juta subscriber

Tabel 1. 1 Youtuber MLBB dan Jumlah Subscriber

Brrandon Kentjana atau yang kerap dipanggil Kent adalah seorang *Youtuber* asal Palembang. *Channel* milik Brandon Kentjana memiliki perkembangan yang pesat dari jumlah *subscriber* dan jumlah *view*. Semakin banyak dan terkenal seharusnya Brandon Kentjana lebih bisa mengatur penggunaan kata yang digunakan. Seperti dalam video yang berjudul “SUMPAN INI SI BOTAK SAMA

DONKEY MINTA DITAMPAR! GA AD OTAK TROLLNYA GENG KAPAK!” yang sudah ditonton sebanyak 2 juta kali penayangan. Dalam 2 menit video awal, Brandon Kent sudah mampu mengucapkan kata anjing sebanyak 5 kali, bego dan bacot 1 kali, tai 2 kali, dan 1 kata “ini angela bisa gw hamilin tai”.

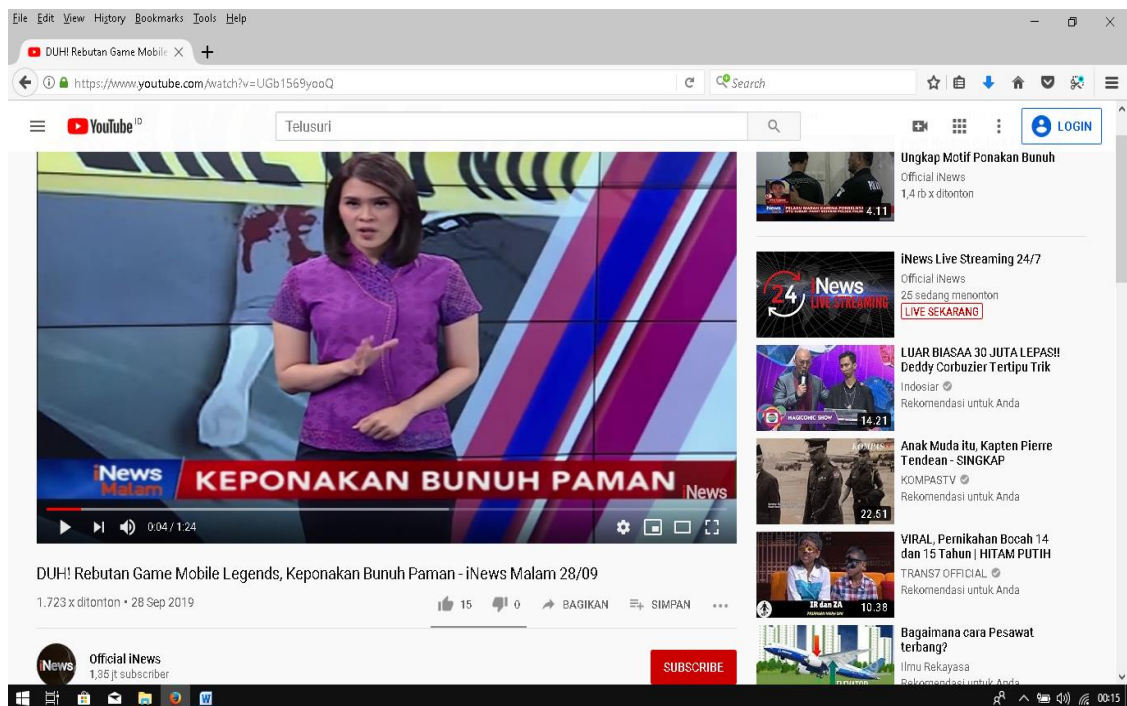
Konten dari *Youtuber* Brandon Kent mengandung perilaku agresif berupa tindakan verbal. Perilaku agresif merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang. Bentuk penyimpangan ini dapat berupa verbal dan fisik. Menurut Baron dan Bryne (2005) perilaku agresif sebagai siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, perilaku negatif pada individu di mana ia cenderung memiliki tujuan untuk menyerang dan melukai baik secara fisik (nonverbal) maupun secara lisan (verbal). hal ini dapat disebabkan karena berbagai hal seperti lingkungan, pergaulan dan penggunaan media dapat menyebabkan seseorang melakukan perilaku menyimpang. Menurut Mahmudah (2011), faktor yang mempengaruhi agresivitas adalah: provokasi, kondisi, isyarat agresif, kehadiran orang lain, karakteristik individu, deindividualisasi dan obat-obat terlarang.

Faktor yang menjadi penyebab terjadinya perilaku agresif yaitu faktor internal (dari dalam) Faktor internal tersebut meliputi: frustrasi, gangguan berpikir serta gangguan perasaan/emosional. Sedangkan faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif adalah faktor eksternal (dari luar), faktor eksternal meliputi faktor keluarga atau teman sebaya, faktor sekolah dan faktor lingkungan (Kartono 2011). Lingkungan teman yang dipenuhi gadget akan untuk mengakses *youtube* misalnya, akan sangat mempengaruhi dorongan untuk melakukan agresivitas. Jika teman sebaya dan lingkungan individu dalam jumlah besar *mensubscribe* dan menonton

Channel Barandon Kent maka tidak bisa dihindari jika orang tersebut untuk tidak menonton juga.

Hal ini bisa menjadi mengkhawatirkan, sebab menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mencatat pengguna internet di Indonesia mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Dengan kata lain individu yang sering mengakses jejaring sosial dapat berpotensi melakukan perilaku agresif (Kominfo, 2011)

Pemberitaan mengenai keponakan membunuh paman terkait game mobile legends membuat peneliti tertarik untuk mencari bukti-bukti ketertarikan antara *Channel* Youtube Gaming Brandont Kent terhadap perilaku agresif *subscriber*nya.



Gambar 1. 3 Pemberitaan Official iNews Keponakan Bunuh Paman

Sehingga penelitian ini berusaha mencari bukti-bukti *mengenai* pengaruh konten Yotuber Brandont Kent terhadap sikap agresif *Subscriber* dengan latar belakang keahlian Ilmu komunikasi. Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Channel *Youtube Gaming* BrandoKent Everything Terhadap Sikap Agresif “

Untuk mencegah plagiarisme peneliti memiliki beberapa referensi yang sesuai dengan judul penelitian

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang dilakukan Mustafa (2015), Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan game online yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh perilaku agresif.

Penelitian ini juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) hasil penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrument dalam mengumpulkan data yang mana hasilnya ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda.

Peneliti juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani pada tahun 2013, penelitian ini menemukan bahwa semakin tinggi motif bermain *game online* maka semakin semakin meningkat perilaku agresivitas. Sebaliknya jika semakin rendah motif bermain *game online* maka semakin rendah pula agresivitas.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa besar pengaruh *Channel Youtube* BrandonKent Everything terhadap sikap perilaku agresif *subscriber*?”

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan seberapa besar pengaruh mengakses *Channel Youtube Gaming* BrandonKent Everything terhadap perilaku agresif pada *subscriber*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mencari pengaruh dari mengakses *channel* youtube BrandonKent Everyrhing terhadap intensitas agresif yang dialami *subscriber*. Selain itu hasil penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian yang lain yang serupa dan juga diharapkan untuk menambah referensi pada bidang ilmu komunikasi, khususnya media baru.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini untuk pihak BrandonKent Everything, dan para *subscriber* BrandonKent Everything

a) Untuk pihak BrandonKent Everything

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk dijadikan masukan bagi pihak BrandonKent Everything untuk lebih mempertimbangkan sikap

ketika berada di depan kamera yang mana akan di *upload* sebagai konten sehingga layak untuk ditonton.

- b) Untuk *subscriber youtube* BrandonKent Everything: Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat kepada *subscriber youtube* BrandonKent Everything agar lebih selektif dalam menerima konten.

E. KERANGKA TEORI

1. Intensitas Mengakses

Intensitas adalah keadaan atau tingkat atau ukuran tingkatan. Ukuran tingkatan dalam hal ini adalah mengakses internet. Menurut Horrigan Intensitas penggunaan internet seseorang dapat diamati, yakni dari frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet (Novianti, 2011). Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Indonesia (2007), menjelaskan bahwa intensitas adalah seberapa sering individu melakukan kegiatan tertentu dengan berlandaskan kesenangan terhadap kegiatan tersebut (Yuniar & Nurwidawati, 2013).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Intensitas berarti keadaan tingkatan atau ukuran intensnya terhadap sesuatu. Sedangkan intens sendiri berarti hebat atau sangat kuat (kekuatan, efek), tinggi, bergelora, penuh semangat, berapi-api, berkobar-kobar (tentang perasaan), sangat emosional (tentang orang). Atau dengan kata lain dapat diartikan dengan sungguh-sungguh dan terus-menerus mengerjakan sesuatu hingga memperoleh hasil yang optimal.

Intensitas akses berkaitan dengan *exposure* atau terpaan, yaitu keadaan khalayak terkena pesan-pesan yang disebarkan oleh media massa (Effendi 1989) yang berarti intensitas mengakses memiliki hubungan erat dengan penggunaan media. *Exposure* atau terpaan media dapat disebut sebagai suatu keadaan dimana seseorang diterpa oleh isi media atau bagaimana isi media menerpa audiens (Barr & Linebarger, 2010). *Youtube* merupakan salah satu media, yaitu media berbagi video dengan khalayak dalam jumlah besar.

Lebih lengkap Ajzen (dalam Frisnawati, 2012) mengemukakan 4 aspek Intensitas Penggunaan Media Sosial yaitu:

- a) Perhatian dalam mengakses *youtube*.

Perhatian adalah sebuah bentuk ketertarikan seseorang terhadap objek yaitu pada media sosial *youtube*. Hal ini dapat dilihat dari adanya kebutuhan seseorang untuk memperoleh informasi ataupun tontonan. Kebutuhan ini membuat seseorang untuk terus mengkonsusmsi media *youtube*. Perhatian dalam mengakses *youtube* akan menyita waktu dan tenaga untuk mengakses *youtube* yang sesuai dengan minatnya. Hal ini akan lebih intensif dibandingkan aktivitas lain yang tidak menimbulkan minat.

- b) Penghayatan dalam mengakses *youtube*.

Penghayatan adalah sebuah bentuk pemahaman dan penyerapan terhadap informasi. Penghayatan ini merupakan cara individu untuk memahami, menikmati, menghayati dan menyimpan sajian informasi ataupun tontonan.

c) Durasi dalam mengakses *youtube*.

Durasi adalah selang waktu yang digunakan untuk melakukan kegiatan dalam mengakses *youtube*. Ketika menggunakan media sosial *youtube* kadangkala seseorang menjadi lupa waktu. Durasi mengakses *youtube* dapat dihitung dalam satuan waktu menit atau hari. Dengan kategori durasi tinggi dan rendah, dikatakan tinggi jika lebih dari lebih dari 4 jam perhari dan rendah jika 1-4 jam per hari (Juditha, 2011).

d) Frekuensi mengakses *youtube*.

Frekuensi adalah jumlah banyaknya seseorang dalam melakukan pengulangandalam mengakses *youtube*. seseorang yang sudah senang menggunakan media sosial *youtube* sering tidak menyadari bahwa itu sudah dilakukan berulang kali di setiap harinya. Setiap individu memiliki tingkat frekuensi yang berbeda tergantung dari ketertarikan dan kebutuhan. Kategori frekuensi dikatakan tinggi bila lebih dari 4 kali sehari dan kategori rendah jika hanya berulang 1-4 kali sehari (Juditha, 2011).

Sedangkan menurut Ayouby (Rifhano & Abdurrahman, 2018), intensitas dalam penggunaan gadget dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu ukuran tinggi untuk penggunaan lebih dari 60 menit setiap hari secara terus menerus atau 120 menit dalam sekali penggunaan. ukuran sedang untuk penggunaan 2-3 kali sehari dengan waktu 30-60 menit. Sedangkan untuk kategori rendah jika penggunaan gadget dilakukan jika keadaan senggang dengan durasi setengah jam.

Dari pengertian intensitas mengakses di atas dapat disebutkan bahwa intensitas merupakan ukuran atau tingkatan seseorang yang terkena terpaan (exposure) dalam mengakses media serta dapat diukur dengan perhatian, penghayatan, durasi dan frekuensi dalam mengakses media.

2. Terpaan Media

Terpaan media menurut Kriyantono (2006) Eksposur media adalah kegiatan mendengarkan, melihat, dan membaca media massa atau mengalami dan memperhatikan pesan individu atau kelompok. Sedangkan menurut Ardianto (2014) Terpaan adalah intensitas keadaan khalayak dimana khalayak tersebut terkena pesan-pesan yang disebarkan oleh suatu media. *Media exposure* atau terpaan media dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana seseorang diterpa oleh isi media atau bagaimana isi media menerpa audiens (Barr & Linebarger, 2010)

Terpaan media atau *media exposure* dapat digambarkan sebagai suatu kondisi dimana orang dihadapkan pada konten media atau bagaimana konten media menjangkau khalayak. Terpaan media diyakini dapat berpengaruh terhadap karakter atau perilaku seseorang, hal ini dikarenakan media internet memiliki fungsi mempengaruhi (Mastro, 2009). Yang dimaksud fungsi mempengaruhi adalah media memiliki sarana informasi, dan hiburan yang dapat menentukan perilaku manusia kedepannya sehingga media internet merupakan sarana yang efektif. Contoh dari media internet diyakini mempengaruhi perilaku seseorang salah satunya bisa dilihat dari ketika kita terpengaruh atau cenderung mengucapkan kata “ashiap”.

Kata ini dipopulerkan melalui media youtube oleh *youtuber* Atta Halilintar. Fenomena ini banyak ditemui oleh peneliti dalam kesehariannya.

Namun demikian, pengaruh akibat terpaan media juga dapat berakibat negatif apabila media tersebut disalahgunakan baik informasinya maupun hiburannya. Dalam kasus ini peneliti menggunakan contoh *youtuber* BrandonKent, dalam *kontent video* BrandonKent terdapat banyak kata umpatan dan kata kasar yang tidak baik untuk ditiru. Namun pada kenyataannya dilingkungan peneliti banyak yang meniru aksi dari BrandonKent baik secara sadar maupun tidak.

Hal ini diperkuat oleh Marshall McLuhan bahwa pola kehidupan manusia, khususnya dalam interaksi sosial ditentukan oleh perkembangan dan jenis teknologi yang sedang dikonsumsi oleh masyarakat itu sendiri. McLuhan berpendapat bahwa media menjadi faktor utama yang mempengaruhi hal lainnya (Febriana, 2018). “*We shape our tools, and they in turn shape us*” yang artinya Kita membentuk alat – alat yang kita butuhkan dan sekarang alat – alat yang membentuk kita. Maksudnya adalah pada mulanya teknologi diciptakan manusia untuk membantu mempermudah suatu pekerjaan dan komunikasi manusia. namun cepat lambat justru teknologilah yang mempengaruhi tingkah laku manusia.

Lebih lanjut lagi fenomena meniru umpatan dan kata kasar dari aksi BrandonKent juga diperkuat oleh Bandura (1973) bahwa perilaku agresif bukanlah sifat bawaan dari lahir melainkan sesuatu yang dipelajari melalui proses modeling (Susantyo, 2011). Hal ini dianalogikan dengan penelitian “Bobo Doll” yang dilakukan Bandura hasil dari penelitian tersebut adalah anak menunjukkan perilaku

agresif yang ditirukan dari orang dewasa secara serupa yang dilihatnya dalam video.

3. Perilaku Agresif

Bandura (1997) beranggapan bahwa perilaku agresif bukan merupakan perilaku yang dibawa sejak lahir melainkan perilaku yang di dipelajari dari lingkungan sosial seperti interaksi dengan keluarga, dengan rekan sebaya dan media massa dengan proses modeling. Dijelaskan bahwa perilaku agresi sering kita jumpai dalam kehidupan lingkungan. Misalnya seperti: mencaci maki, mengumpat, perampokan, pembunuhan, kerusakan, kekerasan dan segala tindak kriminal. (Susantyo, 2011).

Perilaku agresif merupakan bentuk perilaku negatif yang sering mengakibatkan dampak negatif. Perilaku agresi dapat berupa fisik maupun verbal dan terjadi pada orang lain atau objek yang menjadi sasaran perilaku agresi. Hal ini diperkuat oleh Turner & Helms (M. Nisfiannoor, 2005) disebutkan bahwa perilaku agresi dapat berupa tingkah laku fisik atau verbal. Dalam tingkah laku fisik ditunjukkan dengan berkelahi, bertengkar, menyerang serta memukul. Sedangkan dengan mengeluarkan kata-kata seperti menghina, berteriak, mengejek dan membantah merupakan tindakan verbal.

Menurut Kamus Lengkap Psikologi (M. Nisfiannoor, 2005) agresivitas adalah suatu kecenderungan dalam bentuk kebiasaan untuk memamerkan permusuhan dan pengakuan diri secara tegas, penonjolan diri, penuntutan atau pemaksaan diri dan merupakan suatu dominasi sosial, kekuasaan sosial yang

dilakukan secara ekstrem. Sedangkan menurut Saad (2003) menyatakan bahwa agresi adalah perilaku dengan tujuan menyakiti dalam bentuk menyerang atau merusak terhadap orang lain maupun benda disekitar untuk mempertahankan diri maupun akibat dari rasa ketidakpuasan.

Mayers (dalam M. Nisfiannoor, 2005) membagi agresi dalam 2 jenis yaitu :

1. Agresi Rasa Benci / Emosi (*Hostilr Aggression*)

Jenis agresi ini merupakan ungkapan kemarahan yang ditandai dengan emosi yang memuncak. Agresi jenis ini dapat disebut dengan agresi jenis “panas” sebab pelaku tidak peduli pada akibat yang ditimbulkan. Perbuatannya lebih banyak menimbulkan kerugian dari pada manfaat.

2. Agresi Menjadi Sarana untuk Mencapai Tujuan (*Instrumental Aggression*)

Pada umumnya jenis agresi ini tidak disertai rasa emosi. Bahkan antara pelaku dan korban tidak terdapat hubungan pribadi. Agresi disini adalah cara untuk mencapai tujuan lain.

Kekerasan Verbal dan Non-Verbal

- a. Kekerasan Verbal

Menurut Susilowati (2008) mengungkapkan bahwa kekerasan verbal sering disebut sebagai kekerasan psikis yang merupakan suatu tindakan kekerasan yang berupa ucapan yang mengakibatkan menurunnya rasa percaya diri dan meningkatnya rasa tidak berdaya. Terdapat berbagai bentuk kekerasan verbal (Hendrata, 2006) seperti:

- a) Membentak

Memarahi dengan suara keras

b) Memaki

Mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan

c) Memberi julukan negatif / melabel

Memberikan sebutan kata dengan konotasi negatif

d) Mengecilkan arti

Menganggap remeh, enteng, tidak penting

e) Melecehkan kemampuan

Memandang rendah / menghina kemampuan

b. Kekerasan Non-Verbal

Kekerasan Non-verbal dapat disebut juga dengan kekerasan Fisik, Kekerasan fisik adalah tindakan yang dilakukan secara sengaja yang menimbulkan rasa luka atau rasa sakit di tubuh (Salmiah, 2009).

Menurut Herudjati (2008) Kekerasan non-verbal atau kekerasan fisik dapat berupa:

a) Memukul

Memukul adalah mengetuk menggunakan sesuatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan.

b) Menendang

Menendang adalah menyepak, mendepak atau memukul dengan kaki.

c) Meninju

Meninju adalah memukul dengan mengepalkan tangan untuk memukul.

d) Merusak

Merusak adalah membuat sesuatu objek menjadikan atau menyebabkan sesuatu menjadi tidak sempurna.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Faktor yang mempengaruhi agresivitas adalah: provokasi, kondisi, isyarat agresif, kehadiran orang lain, karakteristik individu, deindividualisasi dan obat-obat terlarang (Mahmudah, 2011). Sedangkan menurut Mundy (dalam Rahayu, 2008) orang yang bersikap agresif dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu lingkungan sekitar yang tidak menyenangkan dan dipengaruhi juga faktor internal yaitu kematangan emosi. Kondisi lain yang mempengaruhi perilaku agresif adalah frustrasi, frustrasi disini bila seseorang tidak dapat mencapai tujuan maka cenderung menimbulkan perasaan frustrasi, dengan kata lain ketidak mampuan seseorang untuk mencapai tujuan dapat mengakibatkan frustrasi yang mana berujung dengan tindakan agresif (M. Nisfiannoor, 2005).

Penyebab sikap agresif pada manusia menurut Sarlito (2009):

a) Sosial

Manusia memiliki kecenderungan untuk membalas agresi dengan derajat yang sama atau lebih tinggi. Menyepelkan dan merendahkan merupakan bentuk ekspresi sikap arogan atau sombong.

b) Personal

Pola tingkah laku berdasarkan kepribadian. Tipe A memiliki kecenderungan Hostlie aggression dengan identik terburu-buru dan memiliki rasa berkompetisi. Tipe B memiliki kecenderungan Instrumental aggression, kebalikan dari Tipe A, Tipe B identik dengan Sabar, Kooperatif, dan jarang memiliki rasa berkompetisi.

c) Kebudayaan

Nilai dan norma yang dianut masyarakat sekitar mendasari sikap dan tingkah laku yang berpengaruh terhadap agresivitas suatu kelompok.

d) Situasional

Stimulus yang kurang baik akan menimbulkan perilaku agresif. Contoh ketidaknyamanan saat udara luar sedang panas emosi seseorang akan cenderung mudah marah.

e) Sumber daya

Manusia senantiasa ingin memenuhi kebutuhan. Ketersediaan kebutuhan di alam tak selamanya mencukupi kebutuhan manusia.

f) Media massa

Mengamati kekerasan akan meningkatkan agresivitas, melihat contoh kekerasan disekitar individu secara langsung maupun melalui media cenderung akan memberikan dorongan untuk melakukan tindak agresi.

Dalam penelitian ini agresi dapat dipengaruhi oleh Pengaruh media, Semakin berisi kekerasan acara televisi yang ditonton, semakin agresif perilaku tersebut (Eron dalam Myers, 2012). Myers (2012) juga mengungkapkan bahwa

paparan kekerasan di media juga dapat meningkatkan kemungkinan untuk berperilaku agresif dan kasar dalam konteks jangka panjang maupun pendek.

Berdasarkan beberapa faktor penyebab agresif diatas dapat diketahui bahwa media massa menjadi salah satu sebab dari terjadinya perilaku agresif. Hal ini didukung oleh penelitian atau riset terdahulu yang telah banyak menghubungkan antara penggunaan teknologi berupa media massa yang berpengaruh terhadap perilaku agresif. Seperti contoh penggunaan *Smartphone* yang berlebihan hingga menyebabkan kecanduan dapat memicu perilaku agresif pada remaja (Hasanah et al., 2020). Selanjutnya terdapat penelitian dengan judul pengaruh antara intensitas menonton tayangan kekerasan terhadap perilaku agresivitas remaja (Anggreani, 2017) dengan hasil bahwa terdapat pengaruh positif intensitas menonton tayangan kekerasan terhadap perilaku agresivitas.

Perilaku agresif ini disebabkan karena adanya model yang dicontoh dan aktivitas berulang. Penyebab terjadinya perilaku agresi adalah terjadinya proses pembelajaran tingkah laku. Peristiwa belajar ini dimulai dengan melakukan pengamatan sebagai pengambilan model (Suciati, 2017).

Intensitas mengakses internet yang berunsur kekerasan dengan perilaku agresif kedua variabel tersebut memiliki keterkaitan (Buss & Perry, 1992) dijelaskan bahwa perilaku agresif secara umum dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal terdiri dari karakter bawaan sang individu yang menentukan reaksi individu tersebut ketika dihadapkan dengan situasi tertentu. Sedangkan faktor situasional meliputi fitur-fitur atau hal-hal yang

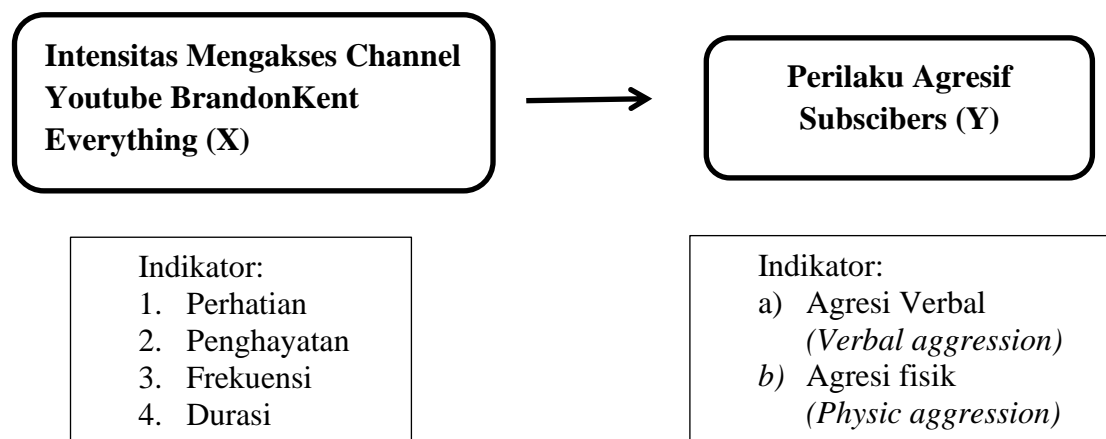
terjadi di lingkungan yang juga mempengaruhi reaksi individu terhadap suatu peristiwa.

F. HIPOTESIS

Ho: Tidak ada pengaruh mengakses Channel Youtube Gaming BrandonKent Everything Terhadap perilaku agresif pada subscriber

Ha: Terdapat pengaruh mengakses Channel Youtube Gaming BrandonKent Everything Terhadap perilaku agresif pada subscriber

G. KERANGKA PIKIR



Bagan 1. 1 Kerangka Pikir

Berdasarkan bagan kerangka pikir diatas, dapat dijelaskan bahwa penelitian ini memiliki satu variabel independen (bebas) yaitu Intensitas Mengakses dan satu variabel dependen (terikat) yaitu Perilaku Agresif. Dengan kata lain Intensitas Mengakses berpengaruh terhadap Perilaku Agresif.

H. DEFINISI KONSEPTUAL DAN OPERASIONAL

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penggambaran tentang dimensi yang membangun arti variabel. Berdasarkan konstruk lainnya yang membangun arti variabel tersebut secara teoritis (Noor, 2011)

a. Intensitas Mengakses

Bahwa intensitas adalah seberapa sering individu melakukan kegiatan tertentu dengan berlandaskan kesenangan terhadap kegiatan tersebut (Yuniar & Nurwidawati, 2013).

b. Perilaku Agresif

Turner & Helms menjelaskan bahwa perilaku agresi merupakan bentuk perilaku negatif yang sering mengakibatkan dampak negatif. Perilaku agresi dapat berupa fisik maupun verbal dan terjadi pada orang lain atau objek yang menjadi sasaran perilaku agresi. (M. Nisfiannoor, 2005)

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional berisikan ukuran dari suatu variabel. Hal yang perlu dijelaskan dalam definisi operasional adalah definisi yang jelas dari variabel, yang di dalam definisi tersebut telah ada indikator/kriteria/ukuran yang bisa menjadi pedoman untuk mengukur atau menilai variabel (Noor, 2011)

Tabel 1. 2 Tabel Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator
----	----------	----------------------	-----------

1	Intesnitias Mengakses (X)	<i>Exposure</i> atau terpaan media dapat disebut sebagai suatu keadaan dimana seseorang diterpa oleh isi media atau bagaimana isi media menerpa audiens (Barr & Linebarger, 2010).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perhatian 2. Penghayatan 3. Durasi 4. Frekuensi <p>(Ajzen, 1991)</p>
2	Perilaku Agresif (Y)	<p style="text-align: center;">Kekerasan verbal</p> <p>Kekerasan verbal adalah suatu tindakan kekerasan yang berupa ucapan yang mengakibatkan menurunnya rasa percaya diri dan meningkatnya rasa tidak berdaya Susilowati (2008).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membentak 2. Memaki 3. Memberikan julukan negative/melabel 4. Mengecilkan arti 5. Melecehkan kemampuan <p>(Hendrata, 2006)</p>
		<p style="text-align: center;">Non-Verbal (Fisik)</p> <p>Kekerasan fisik adalah tindakan yang dilakukan secara sengaja yang menimbulkan rasa luka atau rasa sakit di tubuh (Salmiah, 2009).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memukul 2. Menendang 3. Meninju 4. Merusak <p>Herudjati (2008)</p>

I. METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksplanatif (penelitian kausal). Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menjelaskan fenomena sosial melalui pengumpulan data numerik yang dianalisis menggunakan perhitungan statistik (Silalahi, 2017). Sedangkan eksplanatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menguji suatu teori atau hipotesis. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksplanatif adalah penelitian yang menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel yang mempengaruhi hipotesis. Penelitian ini menjelaskan hubungan antar variabel independen yaitu intensitas mengakses Channel Youtube Gaming(X) dengan variabel terikat yaitu perilaku agresif pada Subscriber (Y).

2. Jenis dan Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah suatu objek atau dokumen original/material mentah atau *first hand information* (Silalahi, 2017). Artinya dalam penelitian ini data primer diperoleh langsung dengan cara menyebar daftar pertanyaan dengan media kuesioner kepada para *subscriber channel youtube* BrandonKent Everything.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dari tangan kedua *second hand information* atau dari sumber lain yang sudah tersedia sebelum penelitian dilakukan. Seperti, artikel-artikel, surat kabar, buku, *website* atau penelitian terdahulu yang berkaitan dengan BrandonKent Everything dan Perilaku Agresif.

3. Populasi dan Sampel

a) Populasi

Populasi dapat berupa organisme, orang atau sekelompok individu, masyarakat, organisasi, benda, objek yang diambil untuk diukur (Silalahi, 2017) sehingga dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah para *subscriber* dari *channel youtube* BrandonKent Everything sebanyak 4.220.000 yang dapat dilihat di *channel youtube* BrandonKent Everything.

b) Sampel

Sampel adalah suatu bagian elemen yang dipilih dengan cara tertentu dari populasi. Dalam hal ini sampel harus dianggap mewakili dari jumlah populasi (Silalahi, 2017).

Peneliti menentukan jumlah sampel dengan menggunakan *Accidental Sampling*. Menurut Sugiyono (2016), *Accidental Sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Responden yang memenuhi kriteria dalam penelitian ini adalah:

1. Meng-*subscribe cahnnel youtube* BrandonKent Everything.
2. Aktif mengikuti konten BrandonKent Everything seperti membunyikan lonceng notifikasi setiap *cahnnel youtube* BrandonKentEverything meng-*upload* konten.

Untuk menentukan sampel dalam penyebaran kuesioner peneliti menggunakan rumus *slovin*, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

N: jumlah populasi

n : sampel

e: *margin error* sebesar 1% atau 5 % atau kelonggaran ketidaktelitian kesalahan pengambilan sampel.

Dari rumus diatas maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{4.220.000}{1 + (4.220.000) \cdot (0,05)^2}$$

$$n = \frac{4.220.000}{1 + (4.220.000) \cdot (0,0025)}$$

$$n = \frac{2.100.000}{1 + 10.550}$$

$$n = \frac{2.100.000}{10.551}$$

$$= 399,96$$

$$= 400$$

Dari perhitungan rumus Slovin di atas maka jumlah sampel yang akan dijadikan responden dalam penelitian ini sebanyak 400 responden yang diperoleh dari *subscriber channel youtube BrandonKent Everything* yang masih aktif mengikuti.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang paling strategis dalam penelitian sebab data merupakan bahan penting yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis dan untuk mencapai tujuan penelitian (Silalahi, 2017). Dalam mencapai tujuan penelitian nanti peneliti menggunakan kuisioner *google form* dengan skala likert serta studi dokumen.

a) Kuisioner

Kuisioner merupakan satu set tulisan berisi tentang pertanyaan yang sudah di formulasikan oleh peneliti untuk diberikan kepada responden, biasanya alternatif jawaban sudah ditentukan (Silalahi, 2017). Pada pertanyaan yang terdapat dalam kuisioner nanti bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas mengakses *channel youtube BrandonKent Everything* terhadap perilaku agresif pada *subscriber*. Jenis angket yang akan digunakan peneliti nantinya adalah pertanyaan tertutup sehingga responden hanya tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan.

b) Skala Likert

Dalam mengukur variabel pengaruh intensitas mengakses *channel youtube* BrandonKent Everything terhadap perilaku agresif pada *subscriber* digunakan skala likert. Skala likert dapat mengukur tanggapan positif dan negatif terhadap suatu pertanyaan. Responden akan menjawab kuisisioner dengan skala 1 sampai 4 sebagai skala penilaian.

Skor	Kriteria Jawaban	Inisial
1	Sangat Tidak Setuju	STS
2	Tidak Setuju	TS
3	Setuju	S
4	Sangat Setuju	SS

Tabel 1. 3 Skala Penilaian

c. Studi Dokumen

Dalam pengumpulan data studi dokumen hal ini seperti mencari data mengenai variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger dan juga agenda (Arikunto, 1996). Dokumen yang digunakan dalam studi dokumen nanti dapat diambil dari buku, jurnal, berita website dan juga data-data di media sosial khususnya *Channel Youtube* BrandonKent Everything.

5. Teknik Analisis Data

a. Uji Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi adalah satu set teknik statistik yang digunakan untuk menilai hubungan antara satu variabel dependen dan beberapa variabel independen (Silalahi, 2017). Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel

yaitu variabel dependen perilaku agresif dan variabel independen intensitas mengakses. maka perlu adanya uji analisis regresi sederhana untuk mengetahui seberapa besar perubahan dari variabel independen dapat mempengaruhi variabel dependen dengan rumus regresi linier sederhana berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel dependen

X = variabel independen

a = konstanta

b = koefisien regresi, besaran variabel dependen yang ditimbulkan oleh variabel independen

Nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

6. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Data

a. Uji Validitas

Uji Validitas memberi tahu kita seberapa baik definisi konseptual dan definisi operasional bekerja sama dan seberapa baik indikator –

indikator yang sudah ditentukan mewakili variabel sesuai dengan operasional variabel.

Uji Validitas nantinya akan diujikan ke *subscriber* dari *channel youtube* Donkey Bar Bar sebab *channel* tersebut memiliki karakteristik yang sama dengan responden yang akan di uji oleh peneliti selain itu *channel youtube* Donkey Bar Bar memiliki jumlah *subscriber* terbanyak ke 2 setelah *hannel youtube* Brandon Kent Everything

Penelitian ini menggunakan *confirmatory factor analysis* (CFA) yang digunakan ketika faktor yang terbentuk telah ditetapkan terlebih dahulu. Hal ini dapat dilakukan melalui pengujian *Kaiser Meyer Olkin* (KMO). Analisis faktor dapat dilakukan bila indeks KMO lebih besar dari $>0,5$. Pengujian validitas menggunakan bantuan SPSS. (Yamin, 2014:179).

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah suatu kontruk yang telah dijabarkan dalam instrumen dilakukan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrumen. Dikatakan reliabilitas apabila dipergunakan berkali-kali oleh peneliti yang sama maupun yang lain tetap memiliki hasil yang sama. Dikatakan reliabel apabila memiliki data yang sama dalam waktu yang berbeda (Silalahi, 2017).

Pada Penelitian ini menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS, untuk penelitian yang bersifat *confirmatory* dengan nilai $> 0,6$ maka penelitian akan dikatakan reliabel (Arikunto, 2010). Berikut langkah uji menghitung reliabilitas dengan rumus:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{s_r^2 - \sum s_r^2}{s_x^2} \right]$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*

k = jumlah item pertanyaan yang diujikan

$\sum s_r^2$ = jumlah varian skor item

s_x^2 = varian skor-skor test (seluruh item K)