

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

Judul	Tujuan Penelitian	Teori	Metodologi				Hasil Penelitian	Keunggulan
			Operasionalisasi Konsep	Sampel dan teknik pengambilan sampel	Uji validitas dan uji reabilitas instrument riset	Teknik analisis data		
Persepsi Mahasiswa Tentang Gaya Komunikasi Politik presiden Joko Widodo melalui media sosial youtube (Studi Deskriptif Kuantitatif	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta menjelaskan persepsi mahasiswa tentang gaya komunikasi politik bapak presiden Joko Widodo Media Sosial Youtube	Peneliti mengambil konsep sebagai teori yaitu: komunikasi, komunikasi politik, new media, Youtubedan persepsi.	<p>Konsep utama yaitu Persepsi. Operasional konsepnya yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cara penyampain pesan.</li> <li>2. penggunaan komunikasi verbal</li> <li>3. penggunaan komunikasi nonverbal</li> <li>4. penggunaan waktu</li> </ol>	<i>Sampel</i> yang ditetapkan sebanyak 30 orang. Teknik pengambilan sampelnya adalah <i>random Sampling</i> .	Tidak dipaparkan hasil uji validitas dan reliabilitas.	Penelitian ini menggunakan teknik analisis tabel distribusi frekuensi tunggal, analisis tabel.	Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa tentang gaya komunikasi Bapak Presiden Joko Widodo melalui media sosial youtube berada pada posisi yang seimbang. Hal ini dapat ditunjukan dari 30 responden, ada 15 responden (50%) yang memiliki persepsi positif dan	Penelitian ini memaparkan 5 konsep operasional dari konsep persepsi yaitu: cara penyampaian pesan, penggunaan komunikasi verbal, penggunaan komunikasi nonverbal, penggunaan

<p>Pada Mahasiswa Departemen Ilmu Politik Fisip Usu)<sup>1</sup></p>			<p>5. penggunaan ruang dan jarak</p>			<p>15 responden (50%) lagi memiliki persepsi tidak positif terhadap gaya komunikasi Presiden Joko Widodo. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian sumber kuesioner nomor 23.</p>	<p>waktu, penggunaan ruang dan jarak. Dengan adanya 5 indikator ini peneliti dapat melihat berapa % dari masing-masing indikator tersebut. Pada penelitian ini juga memaparkan biografi dari subjek penelitian yaitu Presiden Joko Widodo.</p>
--	--	--	--------------------------------------	--	--	--	--



<sup>1</sup>Marbun Susy. 2019. Persepsi Mahasiswa Tentang Gaya Komunikasi Politik Presiden Joko Widodo Melalui Media Sosial Youtube (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Mahasiswa Departemen Ilmu Politik Fisip Usu). *Skripsi*, Medan: Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.

<p>Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Makassar Terhadap Tayangan Channel YoutubeNessie Judge<sup>2</sup></p>	<p>1) Untuk mengetahui gambaran secara umum persepsi mahasiswa ilmu komunikasi makassar terhadap tayangan channel YoutubeNessie Judge.</p> <p>2) Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa ilmu komunikasi makassar dalam memberikan persepsinya akan tayangan channel Youtube tersebut.</p>	<p><i>Teori Uses and Gratification</i>, Teori Perbedaan Individu, dan teori Teori <i>Stimulus-Organism-Response (S-O-R)</i>.</p>	<p>1) Persepsi 2) Tayangan 3) Konten</p>	<p>Sampel yang digunakan adalah 256 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik sampel berstrata proporsional (proportional stratified sampling)</p>	<p>Tidak dipaparkan hasil uji validitas dan reliabilitas</p>	<p>Menggunakan teknik analisis data deskriptif. Diperoleh melalui kuesioner dan studi pustaka sebagai data penunjang, yang kemudian diolah dengan memanfaatkan SPSS 25.0 dan menggunakan skala Interval dan Ordinal (Likert).</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa Universitas Fajar memberikan persepsi yang sangat tinggi dan dominan kemudian Universitas Hasanuddin dan terakhir UIN Alauddin. Adapun faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa ilmu komunikasi makassar terhadap tayangan channel Youtube Nessie Judge diantaranya faktor daya Tarik Nessie Judge, konten, faktor edukasi, hiburan, informatif, dan inspirasi. Maka, dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa ilmu komunikasi makassar terhadap tayangan channel Youtube Nessie</p>	<p>Penelitian ini memberikan gambaran umum persepsi mahasiswa dan mengangkat faktor apa yang mempengaruhi mahasiswa dalam memberikan persepsi.</p>
--	---	--	--	--	--	---	---	--

<sup>2</sup>Pratiwi Siti. 2022. Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Makassar Terhadap Tayangan Channel Youtube Nessie Judge. *Skripsi*, Makassar : Program S1 Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.

							Judge adalah sangat tinggi.	
Persepsi mahasiswa FISIP USU Terhadap Video Parodi Vicky Prasetyo Dan Zaskia Gotic Karya Eka Gustiwana Di Youtube <sup>3</sup>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif dan positif dari mahasiswa terhadap video parodi Vicky Prasetyo dan Zaskia Gotic karya Eka Gustiwana di Youtube.	Peneliti mengambil konsep sebagai teori yaitu: Komunikasi, komunikasi massa, persepsi, Youtube, dan efek komunikasi	1) Tayangan Video Parodi Vicky Prasetyo dan Zaskia Gotic karya Eka Gustiwana di Youtube 2) Persepsi mahasiswa FISIP USU. 3) Karakteristik responden.	Populasi ada 88 orang dan pengambilan sampel menggunakan teknik <i>Stratified Proportional Sampling</i>	Tidak ada uji validitas dan reabilitasnya.	Menggunakan analisis deskriptif atau analisis tabel tunggal.	Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian ini ternyata bahwa video parodi Vicky Prasetyo dan Zaskia Gotic karya Eka Gustiwana di Youtube menimbulkan Persepsi negatif dari mahasiswa, hal ini dapat dilihat dari hasil persentase dari data tabel tunggal sebesar 73 orang responden (90,12%) yang menyatakan dampak negatif terhadap video parodi Vicky Prasetyo dan Zaskia Gotic karya Eka Gustiwana di Youtube. Sehingga	Penelitian ini memaparkan teori dengan sangat rinci dan memudahkan pembaca atau peneliti-peneliti selanjutnya dalam menentukan dan menemukan benang merah di dalamnya.

<sup>3</sup>Abadi Stevany. 2015. Persepsi Mahasiswa FISIP USU Terhadap Video Parodi Vicky Prasetyo Dan Zaskia Gotic Karya Eka Gustiwana Di Youtube. *Skripsi*, Medan: Program S1 Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara.

							dapat disimpulkan bahwa video parodi Vicky Prasetyo dan Zaskia Gotik tidak baik di mata mahasiswa karena tidak sesuai dengan video aslinya.	
Persespi Mengenai Tayangan Youtube Jurnalrisa# 31 “Jangan Kambing Hitamkan Mang Emen” <sup>4</sup>	Bertujuan untuk mengetahui persepsi khalayak mengenai tayangan YoutubeJurna lrisa #31 “Jangan Kambing Hitamkan Mang Emen”.	Peneliti mengambil konsep sebagai teori yaitu: komunikasi, komunikasi massa, new media, Youtubedan persepsi	1) persespi 2) 3 dimensi persespi yaitu perhatian khalayak, penafsiran khalayak, dan pengetahuan khalayak.	Sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 orang.	Tidak dipaparkan hasil uji validitas dan reliabilitas.	Tidak dipaparkan Teknik analisis	Hasil penelitian bahwa mayoritas responden menyatakan dengan adanya tayangan ini khalayak mendapatkan pengetahuan tentang apa yang sebenarnya menjadi penyebab kecelakaan ditanjakan emen. Khalayak juga sebelum menonton tayangan ini takut untuk melewati tanjakan emen karena mitos yang beredar sebelumnya, tapi setelah menonton tayangan ini khalayak merasa	Memiliki dua variabel independen, sehingga berbeda dengan penelitian lainnya. Penelitian ini membawa ketertarikan dan membuktikan bahwa kinerja karyawan tidak hanya dipengaruhi oleh iklim komunikasi, tetapi juga oleh gaya komunikasi.

<sup>4</sup>Sitar, Vanya, Karsa, Satya. 2019. Persespi Mengenai Tayangan Youtube Jurnalrisa #31 ”Jangan Kambing Hitamkan Mang Emen”. *Jurnal manajemen komunikasi 5 (1)*: 331-338.

							tidak takut untuk melewati tanjakan emen karena sudah mengetahui fakta yang sebenarnya dan juga khalayak setelah menonton tayangan ini percaya bahwa bukanlah mang Emen yang menyebabkan kecelakaan melainkan tanjakan yang memang curam	
Persepsi mahasiswa terhadap program talkshow mata najwa di metro tv (studi deskriptif kuantitatif pada mahasiswa LPM Pabelan UMS terhadap mata najwa periode 18 november 1015-15	Bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa LPM Pabelan UMS terhadap program talkshow Mata Najwa di Metro TV periode 18 November 2015 - 15 Maret 2016	teori S-O-R ( <i>Stimulus</i> adalah sumber rangsangan, <i>organism</i> adalah komunikan penerima rangsangan, dan <i>response</i> adalah umpan balik yang dihasilkan	1) Persepsi 2)	Sampel 30 orang. Teknik sampling menggunakan teknik total sampling	Berdasarkan hasil uji validitas ada 35 item pernyataan dinyatakan valid sedangkan 5 item lainnya tidak valid. Berdasarkan hasil uji reabilitas ditemukan bahwa hasil <i>cronbach alpha</i> adalah 0.949 yang mana nilai tersebut lebih besar daripada	Menggunakan teknik analisis deskriptif dengan memanfaatkan SPSS versi 22.	Berdasarkan hasil penelitian bahwa secara keseluruhan persepsi mahasiswa LPM Pabelan UMS terhadap program talkshow Mata Najwa di Metro TV periode 18 November 2015 - 15 Maret 2016 adalah positif dengan mean 3.22. Dimensi waktu penayangan menempati posisi tertinggi dari dimensi lainnya dengan mean sebesar 3.27 masuk dalam kategori	Penelitian ini memiliki uji validitas dan uji reabilitas

maret 20160) <sup>5</sup>					0,6, maka kuesioner tersebut tidak bisa dikatakan konsiste.		sangat positif, sedangkan dimensi yang terendah adalah dimensi pembawa acara dengan mean 3.19 masuk dalam kategori positif. Temuan ini menunjukkan bahwa Mata Najwa adalah program talkshow yang baik.	
---------------------------	--	--	--	--	---	--	--	--



<sup>5</sup>Santoso Aris. 2016. Persepsi Mahasiswa Terhadap Program Talkshow Mata Najwa Di Metro Tv. *Skripsi*, Surakarta: Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

## 2.2 Research Gap

Pada penelitian terdahulu pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Susy Lastrida Marbun pada tahun 2019 dengan judul “Persepsi Mahasiswa Tentang Gaya Komunikasi Politik Presiden Joko Widodo Melalui Media Sosial Youtube(Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Mahasiswa Departemen Ilmu Politik Fisip Usu)”.<sup>6</sup> Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi bahwa terdapat *theoretical gap* dalam penelitian sebelumnya. Hal tersebut dikarenakan dalam penelitian sebelumnya peneliti tidak menyertakan teori secara rinci dan hanya menggunakan konsep komunikasi, komunikasi politik, New Media, Youtube, dan persepsi. Peneliti menetapkan konsep sebagai teori.

Penelitian terdahulu kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Astri Ayu Pratiwi pada tahun 2022 dengan judul “Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Makassar Terhadap Tayangan Channel YoutubeNessie Judge”.<sup>7</sup> Pada penelitian ini, Peneliti terdahulu kurang menjelaskan secara rinci definisi konsep yang ada dan tidak memaparkan beberapa data, seperti uji validitas, dan uji reliabilitas.

Penelitian terdahulu ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Stevany Johana Abadi pada tahun 2015 dengan judul riset “Persepsi Mahasiswa Fisip Usu Terhadap Video Parodi

---

<sup>6</sup>Marbun Susy. 2019. Persepsi Mahasiswa Tentang Gaya Komunikasi Politik Presiden Joko Widodo Melalui Media Sosial Youtube (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Mahasiswa Departemen Ilmu Politik Fisip Usu). *Skripsi*, Medan: Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.

<sup>7</sup>Pratiwi Siti. 2022. Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Makassar Terhadap Tayangan Channel Youtube Nessie Judge. *Skripsi*, Makassar : Program S1 Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.



Vicky Prasetyo Dan Zaskia Gotik Karya Eka Gustiwana Di Youtube”.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi bahwa terdapat *theoretical gap* dalam penelitian sebelumnya. Hal tersebut dikarenakan dalam penelitian sebelumnya peneliti tidak menyertakan teori secara rinci dan hanya menggunakan konsep komunikasi, komunikasi massa, persepsi, Youtube, dan efek komunikasi. Peneliti menetapkan konsep sebagai teori.

Selanjutnya, penelitian terdahulu keempat merupakan penelitian yang dilakukan oleh Vanya Sitar dan Satya Indra Karsa pada tahun 2019 dengan judul “Persepsi Mengenai Tayangan Youtube Jurnalrisa #3 ”Jangan Kambing Hitamkan Mang Emen”.<sup>9</sup> peneliti mengidentifikasi bahwa terdapat *theoretical gap* karena dalam penelitian sebelumnya peneliti tidak menyertakan teori secara rinci. Pada abstraksi peneliti pada penelitian terdahulu menuliskan bahwa menggunakan teori komunikasi massa dan teori persepsi organisasi.

Terakhir adalah penelitian Aris Santoso pada tahun 2016 dengan judul “Persepsi Mahasiswa Terhadap Program Talkshow Mata Najwa Di Metro Tv (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Mahasiswa Lpm Pabelan Ums Terhadap Mata Najwa Periode 18 November 2015 - 15 Maret 2016)”.<sup>10</sup> *Evidence Gap*. Peneliti mengidentifikasi bahwa terdapat *evidence*

---

<sup>8</sup>Abadi johana stevany. 2015. Persepsi Mahasiswa Fisip USU Terhadap Video Parodi Vicky Prasetyo Dan Zaskia Gotik Karya Eka Gustiwana Di Youtube. *Skripsi*, Medan: Program S1 Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara.

<sup>9</sup>Sitar, Vanya, Karsa, Satya. 2019. Persepsi Mengenai Tayangan Youtube Jurnalrisa #31 ”Jangan Kambing Hitamkan Mang Emen”. *Jurnal Manajemen Komunikasi 5 (1)*: 331-338.

<sup>10</sup>Santoso Aris. 2016. Persepsi Mahasiswa Terhadap Program Talkshow Mata Najwa Di Metro Tv. *Skripsi*, Surakarta : Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

*gap* pada penelitian terdahulu. Pada penelitian ini, peneliti terdahulu tidak mencantumkan saran yang cukup untuk perusahaan, pembaca, dan peneliti selanjutnya. Kemudian, peneliti menemukan adanya *population gap* atau kesenjangan pada populasi, yakni peneliti terdahulu harusnya mencantumkan kriteria yang digunakan dalam memilih populasi dan sampel. Namun, pada penelitian tersebut tidak ada.

### 2.3 State of the Art Riset

**Tabel 2.2 State of the Art Riset**

No.	Jenis	Penelitian Sebelumnya	Novelty Penelitian
1.	Fokus Penelitian	<p>Dalam penelitian sebelumnya membahas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunikasi politik</li> <li>- New media</li> <li>- Komunikasi massa</li> <li>- Efek Komunikasi</li> <li>- Gaya Komunikasi</li> <li>- Persepsi</li> <li>- Komponen persepsi yaitu kognitif dan konatif</li> <li>- Jenis-jenis persepsi</li> <li>- Faktor yang mempengaruhi persepsi</li> </ul>	<p>Penelitian ini akan meneliti tentang Komponen persepsi afektif yang sebelumnya belum diteliti oleh penelitian terdahulu.</p>
2.	Subjek Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presiden Joko Widodo.</li> <li>- Channel Nessie Judge.</li> <li>- Video parodi vicky prasetyo dengan saskia gotik karya eka gustiwana</li> <li>- Jurnalrisa #31 “Jangan Kambing Hitamkan Mang Emen.</li> </ul>	<p>- Akun YoutubeRio Adi Wardhana Official</p>

		- Talkshow Mata Najwa	
3.	Teori	- <i>teori uses and gratifitation</i> - teori perbedaan individu - teori Stimulus-organism-response (S-O-R).	
4.	Sampel	-30 orang -88 orang -100 orang -256 orang	30 Orang

## 2.4 Persepsi

Persepsi adalah penyerapan terhadap informasi melalui panca indra dengan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perasa. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata persepsi memiliki arti tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu.<sup>11</sup> Sebagaimana Kotler menjelaskan arti persepsi sebagai suatu proses bagaimana seseorang menyeleksi, mengatur dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Mangkunegara juga berpendapat bahwa persepsi sebagai suatu proses pemberian arti atau makna terhadap lingkungan.

<sup>11</sup>Kamus besar bahasa Indonesia. Pengertian persepsi. <<https://kbbi.web.id/persepsi>> Diakses pada tanggal 16 Mei 2023.

Adapun robbins menjelaskan persepsi sebagai sebuah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensoris mereka guna memberikan arti bagi lingkungan mereka.<sup>12</sup> Selain itu, Bimo Walgito juga mengemukakan pendapatnya mengenai persepsi yaitu sebagai proses yang terjadi didalam diri individu yang dimulai dengan diterimanya rangsangan sampai rangsangan itu disadari dan dipahami oleh individu sehingga dapat mengenal dirinya sendiri dan keadaan disekitarnya.<sup>13</sup>

#### 2.4.1 Komponen Persepsi

Walgito menyatakan bahwa ada 3 komponen persepsi yaitu :

##### 1) Komponen kognitif (komponen perseptual)

Komponen kognitif adalah komponen yang meliputi pengetahuan, pandangan, atau hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana orang mempersepsi terhadap objek sikap. Dalam hal ini komponen kognitif *subscribers* pada video musik rio adiwardhana mencakup:

- a) Pengetahuan *subscribers* pada ritme, instrument musik, nada, lirik dan penampilan atau performance dari video musik Rio Adiwardhana.

---

<sup>12</sup>Alizamar, Couto, Nasbahry. 2016. Psikologi Persepsi Dan Desain Informasi (Sebuah Kajian Psikologi Informasi Dan Prinsip Kognitif Untuk Kependidikan Dan Desain Komunikasi Visual). Edisi Pertama. Cetakan Kel – 1: Yogyakarta : Media Akademi.

<sup>13</sup>Joanes Sofian, Kadir Goh Ahmad. 2014. *Persepsi dan Logik*. Cetakan 1, Malaysia : Universitas Teknologi Malaysia.

- b) Pandangan *subscribers* pada ritme, instrument musik, nada, lirik dan penampilan atau performance dari video musik Rio Adiwardhana.

2) Komponen afektif (komponen emosional)

Komponen afektif ini berkaitan dengan perasaan senang atau tidak senang terhadap objek sikap. Perasaan senang menandakan hal yang positif, sedangkan perasaan tidak senang menandakan hal yang negatif. Dalam hal ini komponen afektif *subscribers* pada video musik Rio Adiwardhana mencakup :

- a) Perasaan senang *subscribers* pada ritme, instrument musik, nada, lirik dan penampilan atau performance dari video musik Rio Adiwardhana.
- b) Perasaan tidak senang *subscribers* pada ritme, instrument musik, nada, lirik dan penampilan atau performance dari video musik Rio Adiwardhana.

3) Komponen konatif (perilaku/*action component*)

Komponen konatif berhubungan dengan keinginan bertindak terhadap suatu objek. Komponen konatif menunjukkan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku seseorang terhadap objek sikap.<sup>14</sup> Dalam hal ini komponen konatif subscriber pada video musik Rio Adiwardhana mencakup :

---

<sup>14</sup>Reza J. Muh. 2021. Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Sosial Youtube Sebagai Media *Content Video Creative* (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Unismuh Makassar). *Skripsi*, Makassar: Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Makassar.

- a) Kemauan atau keinginan *subscribers* pada ritme, instrument musik, nada, lirik dan penampilan atau performance dalam video musik Rio Adiwardhana.

## 2.5 Video Music Atau Video Klip

Menurut Moller menjelaskan bahwa video klip atau video music adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, Video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman.<sup>15</sup> Melalui video musik pada youtube, khalayak dapat menikmati karya musik baik secara audio maupun visual. Khalayak bisa melihat penampilan, gerakan, dan ekspresi sang artis atau penyanyi dalam membawakan karya musiknya. Video musik berbeda dengan yang hanya bisa menikmati dari aspek audio saja.

### 2.5.1 Unsur - Unsur Video Musik

Menurut Rabiger, video musik mempunyai lima unsur yang sangat universal, yaitu:

1. Ritme Merupakan sebuah bahasa visual yang terdapat pada suatu video dan menyatu dengan tempo dari suatu lagu. Ritme biasa disebut juga dengan ketukan atau penekanan (aksen), yang mana berkaitan dengan kecepatan. Bahasa ritme mencakup 6 indikator didalamnya, yaitu:

---

<sup>15</sup>Wardhani Dimas. 2018. Representasi sensualitas perempuan dalam musik video girlband stellar yang berjudul “sting” dan “crying”. Jurnal komunikasi 2 (2): 1-17

- a. Beat adalah ketukan dalam hitungan yang sama pada lagu dan berlangsung secara terus menerus. Macam-macam beat yaitu: beat slow adalah irama yang lambat dan rileks, Medium beat adalah irama yang sedang, Fast beat adalah irama yang cepat dan energik, medium beat adalah irama yang mengandung dua ketukan dalam satu waktu, off beat adalah irama yang tidak selaras dengan ketukan umum lagu. Beat musik pada video musik Rio Adiwardhana memiliki irama yang lambat dan rileks atau biasa disebut beat slow.
- b. Tempo adalah beat yang dalam beberapa permainan musik dipercepat ataupun diperlambat. Tempo dalam musik adalah cepat atau lambatnya lagu ketika dimainkan. Tempo yang lambat menunjukkan bahwa suasana dan syair lagu tersebut terasa sedih dan khidmat. Tempo yang sedang menunjukkan bahwa suasana dan syair lagu tersebut akan terasa gembira dan memberikan kemegahan. Tempo yang cepat menunjukkan bahwa suasana dan syair lagu tersebut akan terasa gembira dan memacu semangat penonton.
- c. Irama adalah tempo yang ada pada setiap ketukan dan memiliki aksentuasi yang beraturan serta berpola. Jenis-jenis pola irama yaitu : Pola Irama Rata ialah pola yang mempunyai pembagian pola atau ketukan sama rata di seluruh [lagu](#) atau musik. Pola irama tidak rata merupakan pola yang mempunyai pembagian pola atau ketukan tidak rata sehingga sering berubah dan tidak konsisten. Pola ini membuat musik menjadi lebih dinamis. Pola irama syncopation adalah pola yang

mempunyai ketukan berat di ketukan gantung. Dalam menggunakan pola ini, seorang pemusik harus mempelajari pola-pola irama lainnya. Pola ini biasa digunakan di orkestra. Irama pada video musik Rio Adiwardhana sangat teratur atau berurutan.

d. Sinkop adalah perubahan pada ketukan yang diberikan aksen. Pemberikan aksen tersebut agar terdapat efek-efek pada irama maupun nada melodi. Berikut adalah empat jenis sinkopasi yang lebih populer yaitu:

- 1) **Backbeat**, Sebagai seorang musisi, ide sinkopasi dapat dihasilkan dengan menggerakkan aksen pada ketukan dua dan empat setiap birama. Teknik ini dikenal sebagai "backbeat", yang merupakan bagian penting dari rock and roll serta musik dansa.
- 2) **Antisipasi** adalah mengantisipasi downbeat berarti memainkan not pada ketukan sebelum downbeat, atau not yang tertulis di atasnya dan mengiringi not tersebut ke dalam downbeat, daripada memainkan not pada beat itu sendiri. Mainkan not pada ketukan empat dari hitungan sebelumnya daripada ketukan satu, lalu pertahankan not tersebut.
- 3) **Serangan Tertunda Melewati** kesuraman alih-alih mengantisipasinya dikenal sebagai serangan yang tertunda. Di sinilah ketukan dimainkan langsung setelah ketukan suram – apakah itu seperdelapan not atau seperempat not kemudian. Untuk menggunakan antisipasi serangan yang



tertunda, tetaplah diam pada ketukan yang suram dan kemudian mainkan not tersebut langsung setelahnya.

4) **Sinkopasi tingkat ketukan** Untuk sinkopasi tingkat ketukan, artis harus menjaga denyut nadi konstan, di mana denyut nadi biasanya jatuh pada ketukan yang "lemah" daripada yang biasanya "kuat". Cara termudah untuk melakukan ini adalah dengan memindahkan pulsa ke nada kedelapan. Sebagai gantinya, merasakan denyut nadi pada ketukan rendah ketukan satu, dua, tiga, dan empat dalam ukuran 4/4, ia mendapatkan denyut nadi pada 'dan satu', 'dan dua', dll.

e. Birama adalah ritme yang dikelompokkan. Setiap birama yang memiliki jumlah ketukan yang telah ditentukan disebut dengan tanda birama. Birama adalah jumlah banyaknya ketukan dalam setiap ruas-ruas *lagu*. Jenis-jenis birama yaitu : birama 2/4, 2/8, 4/4, 8/4, 4/8, 8/8, 3/4, 3/8, 6/4, 6/8, 9/4, dan 9/8.

f. Tanda birama adalah beat yang memiliki tempo, beat yang diberi aksentuasi, dan beat yang ketukannya berkelompok. Tanda birama berfungsi mengatur lagu agar lebih bagus. Terdapat 4 macam pola tanda birama, yakni 4/4, 3/4, 6/8, dan 2/4.

2. Musikalisasi (instrument musik) adalah sebuah bahasa visual yang memiliki keterkaitan dengan nilai musikalitas, seperti jenis musik, alat musik, atau profil band.

- a. Jenis-jenis musik yaitu: pop, reggae, hip-hop, blues, Electronic Dance Music (EDM), soul, klasik, country, jazz dan rock.
  - b. Alat-alat musik (seperti piano, biola, gitar, sulit, trompet) atau sesuatu yang bisa memproduksi suara dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi.
  - c. Profil band seperti nama musisi atau penyanyi, personil beserta bagianya dalam bermusik, genre, referensi atau sejarah singkat.
3. Nada adalah unsur musik yang memperhatikan aransemen dari sebuah lagu lalu disesuaikan dengan video musik. Nada merupakan tinggi rendahnya bunyi baik dalam sebuah lagu ataupun musik.
  4. Lirik merupakan sebuah bahasa visual yang berkaitan dengan lirik dalam sebuah lagu. Unsur ini mengharuskan seorang pembuat video musik membuat visualisasi dari kata ataupun kalimat dengan sebuah simbolisasi. Video musik rio adiwardhana banyak menampilkan visualisasi dari kata ataupun kalimat dengan sebuah simbolisasi.
  5. Penampilan (Performance) merupakan bahasa visual pada video musik yang berhubungan dengan karakter pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusiknya hingga ke profil fisik penyanyi.<sup>16</sup>

Kelima unsur di atas seluruhnya masuk dalam satu lagu dengan uraian nada dan instrument tertentu.

---

<sup>16</sup>Saputra Leo, Islam A. Muh. 2021. Perancangan Video Musik "Sorry" Sebagai Media Promosi Band Bannedabsinthxx. *Jurnal Barik 2* (3): 111-122

## 2.6 Subscriber Youtube

Youtube adalah salah satu *website video sharing* yang sangat populer dimana penggunanya dapat mengupload, berbagi atau *share* dengan pengguna lainnya, serta nonton langsung video. Youtube menjadi salah satu bentuk media sosial yang mengalami perkembangan sangat pesat saat ini. Youtube didirikan oleh tiga mantan karyawan dari Paypal yaitu, Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Sejak berdirinya pada 14 Februari 2005, awalnya Youtube adalah sebuah situs web independen yang dipegang oleh tiga orang tadi, sebelum akhirnya pada tahun 2006 situs Youtube resmi dibeli oleh Google.<sup>17</sup>

Alasan utama didirikan Youtube yaitu, ketika Hurley dan Chen tak mampu berbagi video dari pesta makan malam, karena email yang digunakan saat itu tidak mengizinkan mengirim lampiran video dalam ukuran besar. Jadi, mereka memutuskan untuk mendesain situs video sharing sederhana yang kemudian menjadi salah satu situs komunitas video sharing yang paling populer di internet. Pengguna internet mengunjungi Youtube bukan hanya untuk mendapatkan hiburan, tetapi juga untuk belajar atau mendapatkan informasi. Agar kita bisa mengupload video buatan kita di Youtube, maka kita perlu membuat channel atau saluran Youtube yang nantinya video kita bisa dilihat oleh pengguna Youtube lainnya.

Selain itu, Kita juga bisa menonton, menyukai video, dan subscribe ke channel orang lain. Juga dapat berkomentar di video orang lain, serta dapat membuat daftar playlist. Bukan hanya itu, Kamu juga berkesempatan besar untuk mendapatkan pundi pundi uang di Youtube.

---

<sup>17</sup>Wikipedia.org. Diakses pada tanggal 30 Maret 2023 < <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube> >

Yaitu dengan cara mendaftarkan channel YoutubeKamu sebagai mitra google adsense. Semakin banyak videomu ditonton orang, maka akan semakin banyak pula uang yang akan Kamu dapatkan. Tapi sebelum sampai kesana, kamu harus memiliki sebuah channel Youtubeterlebih dahulu.<sup>18</sup>

Peran Youtube di Indonesia sebagai sarana publikasi konten video terus meningkat. Jumlah jam konten yang diunggah dari Indonesia meningkat lebih dari dua kali lipat dari tahun ke tahun. Menurut hasil riset, 92 persen pengguna Indonesia menyatakan Youtube adalah tujuan pertama mereka ketika mencari konten video. Secara umum, pengguna Indonesia berpendapat bahwa Youtube memudahkan mereka dalam mencari konten yang menarik dengan topik yang beragam.<sup>19</sup>

Terdapat karakteristik dari Youtube yang membuat sebagian masyarakat lebih memilih untuk menggunakan Youtube daripada media sosial lainnya yaitu :

- 1) Tidak ada batasan durasi untuk mengunggah video. Hal ini yang membedakan Youtube dengan beberapa media sosial lain yang memiliki batasan durasi seperti *Instagram, Snapchat* dll.
- 2) Sistem pengaman yang lumayan akurat. Youtube membatasi penggunaannya dengan tidak mengizinkan video yang mengandung sara, ilegal, berbau porno dan

---

<sup>18</sup>Risky Muhammad. 2020. Pengertian Channel Youtube Dan Cara Membuatnya Diakses pada tanggal 29 Mei 2023. <<http://10300007.blog.unikom.ac.id/pengertian-channel.7zi>>.

<sup>19</sup>Praditya, Diaz. 2018. 3 Fakta Menarik Dari Riset Google Tentang Perkembangan Youtube Di Indonesia. Id.techinasia.com. <<https://id.techinasia.com/fakta-perkembangan-youtube-di-indonesia>> diakses pada tanggal 20 Mei 2023.

akan memberikan pertanyaan konfirmasi sebelum mengunggah video. Apabila terdapat pelanggaran yang dilakukan oleh *Youtuber*, maka akan dikenakan sanksi pemblokiran konten atau bahkan konten *Youtuber* tersebut akan dihapus oleh Youtube.

- 3) Adanya pembatasan umur (apabila dibawah 18 tahun) tidak dapat mengakses konten dewasa, sehingga adanya pengamanan yang diberikan oleh *Youtubeterhadap* anak-anak muda generasi penerus bangsa.
- 4) Berbayar, saat ini *Youtubememberikan* penawaran bagi siapapun yang mengunggah videonya ke *Youtubedan* mendapatkan minimal 1000 *viewers* atau penonton akan diberikan tambahan penghasilan dari Youtube. Semakin banyak *subscriber*, *viewer* dan *likers* yang didapatkan oleh *Youtuber* semakin tinggi pendapatan yang didapatkan oleh *Youtuber* tersebut.
- 5) *System Offline* yang disediakan oleh *Youtubememudahkan* bagi para masyarakat yang menikmati tontonan di *Youtubetanpa* harus memikirkan kuota yang menepis, karena *system offline* ini dapat diunduh dengan layanan *wifi* gratis yang bisa didapatkan di kampus, *cafe* atau tempat-tempat *lainnya* yang sudah banyak sekali menggunakan layanan *wifi* .
- 6) Tersedianya *editor* sederhana, pada menu awal mengunggah video, pengguna akan ditawarkan untuk mengedit videonya terlebih dahulu. Menu yang ditawarkan itu berupa memotong video, memfilter warna dan menambahkan efek yang

dibutuhkan sehingga tidak perlu modal yang besar untuk mendapatkan hasil yang maksimal.<sup>20</sup>

Yaoutube digunakan untuk mengunggah video-video yang menunjukkan bakat, hobi, ataupun kegiatan yang dapat memberikan hal dan informasi positif bagi pengguna Youtube lainnya. Konten video youtube yang populer dan banyak digemari masyarakat atau pengguna Youtube adalah make up tutorial, traveling video, music video, cooking video, dan film. Untuk mengukur seberapa besar eksistensi penggunanya dalam menggunakan Youtube dapat dilihat berdasarkan *subscribers* dan *viewer* yang dimiliki.

Subscriber adalah mereka yang menjadi penonton setia dan senantiasa menantikan video terbaru di channel para Youtuber yang ia pilih. Subscriber sangat berperan dalam kesuksesan para Youtuber di Youtube, karena mereka cenderung lebih sering menonton channel para Youtuber tersebut dibandingkan penonton yang tidak subscribe. Jika mereka mengaktifkan lonceng notifikasi, mereka akan diberi tahu ketika para Youtuber tersebut mengumumkan adanya video baru. Subscriber tersebut juga menentukan penghargaan yang akan diberikan oleh Youtube. Setiap capaian tertentu Youtube akan memberikan penghargaan berupa Youtube Play Button. Subscriber dalam suatu channel pun menentukan penghargaan yang diberikan oleh Youtube kepada para Youtuber itu sendiri.

---

<sup>20</sup> Hestanto.web.id. diakses pada tanggal 30 maret 2023.< <https://www.hestanto.web.id/pengertian-youtube-menurut-para-ahli/> >

Jika jumlah subscriber-nya sudah mencapai 100.000 subscriber, Youtube akan memberikan Silver Play Button kepada para Youtubernya. Kemudian, apabila Youtuber tersebut mencapai 1.000.000 subscriber, Youtube akan memberikan Gold Play Button, dan apabila Youtuber tersebut mencapai 10.000.000 subscriber, Youtube akan memberikan Diamond Play Button.<sup>21</sup>



---

<sup>21</sup>Adi Noorlistyo Achwan, Suminar Jenny Ratna, Sjafirah A. Nuryah. 2019. Makna Subscriber Bagi Youtuber Kota Bandung. *Jurnal Komunikasi 10 (2)*: 142-156.

## 2.7 Kerangka Berpikir

