

**EFEKTIVITAS YOUTUBE SEBAGAI MEDIA KONSER *VIRTUAL*
SYNCHRONIZE DI MASA PANDEMI**

(Survey *Subscribers* Channel YouTube Anggur Orang Tua)



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

Disusun Oleh:

Bagas Yoga Iga Kusuma

NIM : 17107030045

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Bagas Yoga IgaKusuma

Nama Induk : 17107030045

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 7 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Bagas Yoga 17107030045

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281



NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikumWr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Bagas Yoga Igakusuma
NIM : 17107030045
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

EFEKTIVITAS YOUTUBE SEBAGAI MEDIA KONSER VIRTUAL SYNCHRONIZE DI MASA PANDEMI (Survei Subscribers Channel Youtube Anggur Orang Tua)

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb

Yogyakarta, 24 Juni 2022
Pembimbing

Yanti Dwi Astuti, S.Sos.I., M.A
NIP : 19840516 201503 2 001

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-790/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : Efektivitas Youtube Sebagai Media Konser Virtual Synchronize di Masa Pandemi
(Survey Subscribers Channel Youtube Anggur Orang Tua)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : BAGAS YOGA IGAKUSUMA
Nomor Induk Mahasiswa : 17107030045
Telah diujikan pada : Kamis, 04 Agustus 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Yanti Dwi Astuti, S.Sos.I. M.A.
SIGNED

Valid ID: 62f1e8316bc82



Penguji I
Dr. Yani Tri Wijayanti, S.Sos, M.Si
SIGNED

Valid ID: 62f35e91bc620



Penguji II
Drs. Bono Setyo, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62f9aaa8ecb5



Yogyakarta, 04 Agustus 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62f612aab651d

MOTTO

Tidak semua bunga mekar secara bersamaan.

Nikmati prosesnya, suatu saat akan sampai.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, karunia, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Skripsi ini ditunjukkan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan atas gelar S1 jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Mochammad Sodik, S. Sos., M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Rama Kertamukti, S. Sos., M. Sn selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Lukman Nusa, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah membantu kegiatan akademik selama proses perkuliahan
4. Yanti Dwi Astuti, S.Sos.I, MA selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga apa yang telah ibu berikan menjadi amal jariah yang tidak akan pernah putus.
5. Dr. Yani Tri Wijayanti, S. Sos., M. Si selaku Dosen Penguji 1 dan Dr. H. Bono Setyo, M. Si selaku Dosen Penguji 2 yang telah bersedia meluangkan waktu dan

tenaga menjadi penguji pada sidang skripsi ini, semoga kebaikan Bapak dan Ibu mendatangkan kebaikan dan menjadi amal baik bagi Bapak dan Ibu.

6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Kedua Orang Tua, Mama dan Alm. Papa yang senantiasa mendo'akan dan memberi dukungan baik moral dan materil sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
8. Kakak dan Keluarga yang juga selalu memberi dukungan baik berupa moral maupun materil sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
9. Teman-teman Ilmu Komunikasi 2017 khususnya kelas B yang telah sama-sama saling mendukung satu sama lain.
10. Kepada Valdi Vattoni dan Muhammad Afda yang sudah bersedia memberikan fasilitas berupa laptop dan tempat (rumah) dari awal hingga penelitian ini dapat terselesaikan. Kepada Azfaridho, Muhammad Hikam, dan Lintang Kusuma yang telah membantu, memberikan masukan dan menemani selama proses pengerjaan penelitian ini.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu semoga perbuatan tersebut tercatat sebagai amal baik disisi Allah SWT, Aamiin.

Yogyakarta, 7 Juni 2022

Penulis,



Bagas Yoga IgaKusuma
NIM 17107030045

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Masalah	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Telaah Pustaka	13
F. Landasan Teori	17
G. Kerangka Pemikiran	23
H. Hipotesis	25
I. Metodologi Penelitian	25
BAB II GAMBARAN UMUM	40
A. Profil Synchronize Festival	40
B. Profil Channel YouTube Anggur Orang Tua	41
C. Visi, Misi, dan Nilai	43
1. Visi	43
2. Misi	43
3. Nilai	43

D. Lokasi	45
BAB III PEMBAHASAN	46
A. Deskriptif Penelitian	46
1. Gambaran responden berdasarkan jenis kelamin.....	47
2. Gambaran responden berdasarkan usia.....	48
3. Gambaran responden berdasarkan regional	49
B. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	50
1. Uji Validitas	50
2. Uji Reliabilitas	52
C. Analisis Efektivitas	53
1. Hiburan dan Relaksasi	53
2. Hubungan Antar Pribadi	62
3. Mencari Informasi.....	65
4. Persahabatan	71
D. Skor Rata-Rata	78
E. Pembahasan	79
BAB IV PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Telaah Pustaka	16
Tabel 2. Operasionalisasi Variabel Penelitian	30
Tabel 3. Skor Penilaian Skala <i>Likert</i>	36
Tabel 4. Rentang Skala Penelitian	39
Tabel 5. Deskripsi responden berdasarkan jenis kelamin	47
Tabel 6. Deskripsi responden berdasarkan usia	48
Tabel 7. Deskripsi responden berdasarkan regional	49
Tabel 8. Hasil Uji Validitas	51
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas.....	52
Tabel 10. <i>Platform</i> YouTube sebagai sarana mencari hiburan	54
Tabel 11. <i>Platform</i> YouTube media efektif untuk menonton konser virtual.....	55
Tabel 12. Penonton tertarik dan terhibur adanya konser virtual	56
Tabel 13. Saya meluangkan waktu untuk menonton konser virtual	58
Tabel 14. Efektivitas konser virtual melalui <i>platform</i> YouTube secara gratis.....	59
Tabel 15. YouTube memberikan kenyamanan saat menonton siaran langsung Synchronize Festival 2020.....	60
Tabel 16. Memberikan komentar dan saran saat live streaming konser virtual.....	62
Tabel 17. Berinteraksi dan mengenal satu sama lain meskipun secara konser virtual.....	64
Tabel 18. Mendapatkan kemudahan dalam mengakses informasi.....	66
Tabel 19. Mendapatkan informasi wawasan baru mengenai hiburan konser virtual.....	67
Tabel 20. Mendapatkan pengetahuan terbaru pada konser virtual.....	68
Tabel 21. Memberikan informasi dan pengetahuan seputar musisi Indonesia	70
Tabel 22. Mendapatkan teman baru secara virtual.....	72
Tabel 23. Menjadi wadah bertemunya penggemar dan penonton baru dengan musisi.....	73
Tabel 24. Mengetahui karakter baru dari seseorang.....	75
Tabel 25. Hubungan antar penonton saling memahami karakter satu sama lain	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Live Streaming Synchronize Festival 2020 Channel YouTube Anggur Orang Tua	7
Gambar 2. Platform terpopuler selama pandemi Covid-19	10
Gambar 3. Kerangka Pemikiran.....	24
Gambar 4. Jumlah subscriber channel YouTube Anggur Orang Tua per 12 Februari 2022 ..	27
Gambar 5. Logo Orang Tua	41
Gambar 6. Unggahan pertama channel YouTube Anggur Orang Tua.....	42
Gambar 7. Lokasi Kantor Pusat Orang Tua Group.....	45

ABSTRACT

The pandemic have an impact on people's lives in general, which have an impact on the Synchronize Festival music event. By mastering and with the help of technological developments, the Synchronize Festival takes steps to continue to hold its concert events in 2020 but through Live Streaming or virtual concerts. *New Media* theory helps someone to observe a development of digital technology.

This research was conducted to measure the effectiveness of the YouTube *platform* as a media for the Synchronize 2020 virtual concert during the pandemic. The sample of this research was taken through probability sampling technique. The results that have been obtained are calculated by the average score value. Based on the analysis of the average score, it is known that the average score from the results of research that has been conducted on the Subscribers of the Wine Orang Tua YouTube channel, it can be concluded that the Wine Orang Tua YouTube channel is considered effective as a media for the Synchronize Festival 2020 virtual concert during the pandemic with an average score of an average of 3.93.

Keyword: *YouTube platform, concert virtual media*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi adalah wabah penyakit yang terjadi secara luas di seluruh dunia. Dengan kata lain, penyakit ini sudah menjadi masalah bersama bagi seluruh warga dunia. Contoh penyakit yang tergolong pandemi adalah HIV/AIDS dan *Covid-19*. Kemudian yang terjadi saat ini adalah pandemi *Covid-19* yaitu sebuah penyakit menular yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2. Adanya pandemi ini membawa banyak dampak terutama dampak negatif, mulai dari segi kesehatan, sosial, ekonomi dan lain-lain (Adrian, 2020).

Setelah pertama kalinya ditemukan di Wuhan, China pada akhir tahun 2019, pada bulan Maret 2020 pemerintah Indonesia mengumumkan kasus pertama *Covid-19* yang disampaikan oleh Presiden Joko Widodo. Beberapa hari setelah ditemukannya kasus *Covid-19* di Indonesia, pemerintah mengeluarkan kebijakan kepada masyarakat untuk melakukan segala aktivitasnya di rumah atau dengan metode online. Hal itu dilakukan sebagai langkah mencegah penyebaran virus corona yang semakin meluas di Indonesia. Kebijakan terkait pelayanan kesehatan dapat dikatakan sebagai aspek penting dalam kondisi di masyarakat sekarang (Yunus & Rezki, 2020:228). Pandemi *Covid-19* yang memaksa pembatasan sosial di segala elemen masyarakat tentunya mengubah rutinitas kegiatan sehari-hari,

seperti aktivitas pendidikan, perkantoran, perdagangan, kegiatan keagamaan, ajang olahraga, dan juga *event* kesenian.

Penyelenggaraan *event* sendiri biasanya berkaitan dengan hari peringatan penting, yang kemudian dibuatlah sebuah *event* baik berupa kesenian atau *talkshow*. Terlaksananya sebuah peringatan hari penting atau *event* erat hubungannya dengan kegiatan manusia sebagai makhluk sosial serta interaksi dalam berkomunikasi. *Event* merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. *Event* merupakan suatu bentuk peristiwa dan bukan kejadian, karena secara sengaja diadakan atau diselenggarakan untuk suatu tujuan tertentu (Noor, 2013:8).

Hal yang penting dalam mendesain dan mengembangkan bangunan seni adalah jenis seni yang ingin ditampilkan di gedung tersebut. Jenis seni yang ditampilkan akan menentukan ukuran dan tipe dari auditorium dan fasilitas pendukungnya. Tiap seni akan memiliki sejarah, tradisi, dan pertunjukannya sendiri (Appleton, 2008:7). *Event* sendiri meliputi berbagai kegiatan misalnya pesta perkawinan, penyelenggaraan pameran, kegiatan seminar, peluncuran produk, pameran konvensi, konferensi pers, konser musik dan kegiatan lainnya yang dapat disesuaikan dengan permintaan dari pengguna jasa. Di Indonesia, penyelenggaraan beberapa kegiatan *event* dapat ditemui di berbagai daerah, khususnya *event* konser musik.

Event konser musik adalah suatu kegiatan atau pertunjukan di suatu tempat yang menyajikan tatanan orang atau kelompok orang yang memainkan alat musik diatas panggung bertujuan menghibur penonton. Musik memiliki berbagai aliran, mulai dari indie hingga heavy metal yang setiap genrenya selalu memiliki penikmatnya. Di Indonesia musik sudah tertanam di banyak orang, dikarenakan musik sendiri dapat menjadi media yang dapat mewakili perasaan seseorang. Gabungan melodi, harmoni dan ritme juga sangat digemari untuk menemani seseorang melakukan aktivitasnya. Oleh karena itu musik sangat diterima dan diminati di berbagai kalangan masyarakat Indonesia.

Banyaknya penikmat musik di Indonesia mendorong suatu individu atau kelompok untuk membuat perhelatan sebuah *event* konser musik di berbagai daerah. Bahkan pada saat ini *event* konser musik di Indonesia bukan hanya sekedar menampilkan performer bermusik didalam sebuah gedung. Saat ini konser musik mengalami kemajuan, mulai dari pemilihan lokasi hingga konsep yang dibawakan. Di Setiap tahunnya Indonesia selalu memiliki *event* konser musik yang selalu dinantikan penikmat musik, salah satunya yaitu Synchronize Festival . Synchronize Festival merupakan sebuah Festival musik multi-genre tahunan berskala nasional yang mendatangkan puluhan ribu audience untuk merayakan keberagaman jenis musik hidup di lima panggung selama tiga hari, tiga malam, menikmati pertunjukan terkurasi dari artis-artis terfavorit dan terbaik tanah air yang datang dari dekade '70-an, '80-an, '90-an hingga 2000-an. Di bawah label Demajors, Synchronize Festival

sukses menyelenggarakan *event* di setiap tahunnya dan sudah bekerja sama dengan banyak artis dan musisi Indonesia.

Dengan konsep menyatukan berbagai musisi Tanah Air lintas genre dan generasi, Synchronize Festival selalu mendapatkan apresiasi tersendiri dengan selalu bertambahnya penonton yang hadir sejak pertama kalinya digelar pada tahun 2016. Hal ini membuktikan bila konsep Festival multi genre bukanlah sesuatu yang tabu, yang mana penikmat musik dari berbagai kalangan dan genre merasa nyaman dan bahagia ketika menyaksikan pagelaran konser musik Synchronize Festival . Hal tersebut yang membuat *event* konser musik Synchronize Festival mendapatkan tempat di hati para pecinta musik dan selalu dinantikan di setiap tahunnya.

Namun, ditengah pandemi *Covid-19* yang masih menghantui masyarakat dunia khususnya Indonesia, kini masyarakat diharuskan adaptasi dengan tatanan kehidupan baru. Aktivitas kegiatan yang disinyalir dapat menimbulkan kerumunan harus dihindari dan ditiadakan, hal tersebut dilakukan guna mencegah penyebaran *Covid-19* yang semakin meluas dan sebagai bentuk menghargai dari para tenaga kerja medis yang berjuang di garda terdepan melawan *Covid-19*. Dengan adanya kebijakan pemerintah kepada masyarakat untuk melakukan aktivitasnya di rumah, menghindari kerumunan, pembatasan jarak manusia secara fisik dan kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) selama pandemi tentu berdampak bagi kehidupan pada umumnya, salah satunya berdampak bagi *event* konser musik Synchronize Festival yang biasa dihadiri puluhan ribu orang tentu berlawanan dengan peraturan yang diterapkan. Pandemi ini memaksa para pecinta

musik untuk berdiam di rumahnya masing-masing dan merelakan untuk tidak menghadiri *event* musik tahunan Synchronize Festival tahun 2020.

Akan tetapi, ditengah banyaknya berbagai macam *event* yang harus ditunda bahkan dibatalkan tidak membuat putus harapan para penggagas Synchronize Festival dan berusaha mencari solusi di tengah segala keterbatasan. Justru hal tersebut menjadikan sebuah tantangan bagaimana tetap bisa melaksanakan konser musik di tengah masa pandemi. Keinginan manusia untuk berinovasi dalam menemukan solusi ditengah keadaan pandemi merupakan bentuk sifat manusia yang teladan, sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Al-Qur'an pada surah Al-Baqarah ayat 286 berikut:

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ

Artinya:

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

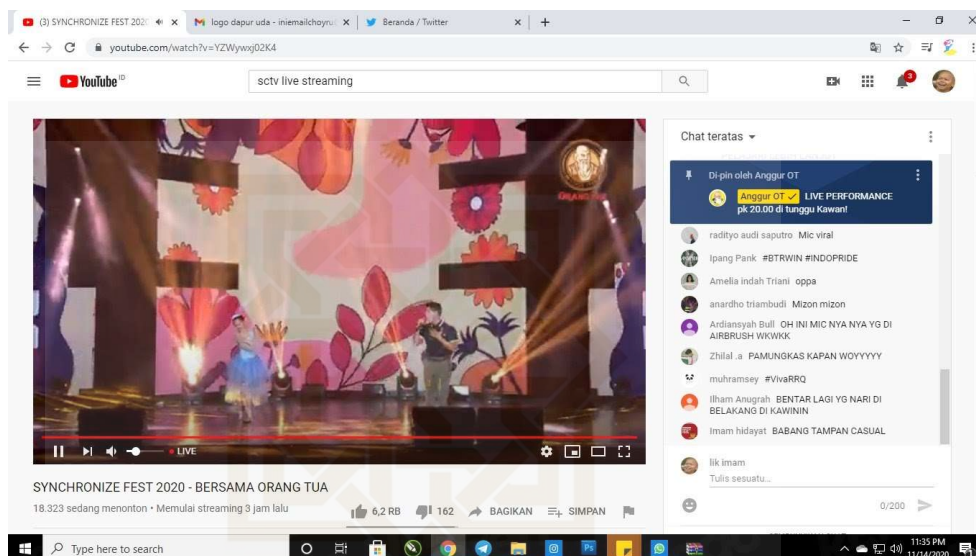
Menurut Kementerian Agama Saudi Arabia tafsiran tersebut, Allah tidak menuntut dari hamba-hambanya sesuatu yang tidak mereka sanggupi. Barang siapa yang mengerjakan kebaikan, maka akan memperoleh ganjaran yang baik, dan barangsiapa yang berdoa, maka akan memperoleh balasan yang buruk. Ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap manusia harus memiliki sifat berusaha dan bekerja keras, karena pada dasarnya Allah tidak membebani seseorang kecuali dengan sesuatu

yang sanggup dilakukan hamba-Nya. Dan barangsiapa berbuat kebaikan, dia akan mendapatkan ganjaran atas apa yang dia lakukan, tanpa dikurangi sedikitpun. Sebaliknya barangsiapa berbuat keburukan, dia akan memikul dosanya sendiri, tidak dipikul oleh orang lain (Mahendar Mukti Prabowo, 2021).

Di era perkembangan era teknologi informasi sendiri menjadi mempengaruhi hidup manusia, seperti sekarang ini teknologi dan informasi berperan sangat penting. Dengan menguasai dan melalui bantuan perkembangan teknologi Synchronize Festival mengambil langkah untuk tetap menggelar *event* konsernya di tahun 2020 namun melalui *Live Streaming* atau konser virtual (RUANGKERJA, 2020).

Konser *virtual* merupakan penyelenggaraan atau pertunjukan musik yang bisa dilakukan dimana saja, kapan saja dengan memiliki jaringan internet yang stabil untuk melihatnya. Konser *virtual* juga lebih efisien dalam aktivitasnya. Bahkan, juga dapat secara langsung berinteraksi menggunakan *live interaktif chat* yang disuguhkan sebuah *platform* streaming. Menurut Rossa, konser *virtual* menjadi jawaban meskipun dari segi penghasilan tidak sebesar dibandingkan luring atau konser fisik. Tetapi yang pasti di sini untuk pekerja seni ingin produktif kita ingin buat roda permusikan tidak berhenti. Kalau jujur materi yang dihasilkan *offline* dan *online* cukup signifikan perbedaannya, prioritas utama saat ini adalah bagaimana agar bisa produktif dengan mengutamakan kesehatan (Ratna Puspita, 2021).

Gambar 1. Live Streaming Synchronize Festival 2020 Channel YouTube Anggur Orang Tua



Sumber: Channel YouTube Anggur Orang Tua

Pemerintah melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mendukung upaya para pekerja di sektor ekonomi kreatif, termasuk para musisi untuk tetap produktif di masa pandemi. Setelah kesuksesan Synchronize Festival di tahun-tahun sebelumnya, tahun 2020 Synchronize Festival diselenggarakan dengan konsep yang mengusung isu tak kalah penting, yaitu inklusivitas dan budaya yang dinamakan “Festival for Everyone”. Sesuai dengan konsepnya, diharapkan dengan inovasi Festival konser *virtual* dapat menjadi obat rindu bagi semua kalangan penikmat musik yang tidak dapat menyaksikan konser secara langsung akibat adanya pandemi. Di tahun 2020, Synchronize Festival dimeriahkan oleh berbagai musisi lintas genre dan lintas generasi antara lain Rhoma Irama, Iwan Fals, The Upstairs,

Danila Riyadi, Tipe-X, Marion Jola, Koil, Andra Ramadhan, Dipha Barus, Pamungkas, Iwa K, dan masih banyak lagi (Muhammad Aditya Hernanto, 2020). Dalam *live streaming* melalui channel YouTube Anggur Orang Tua, konser *virtual* tersebut disaksikan hingga menyentuh 18.323 penonton.

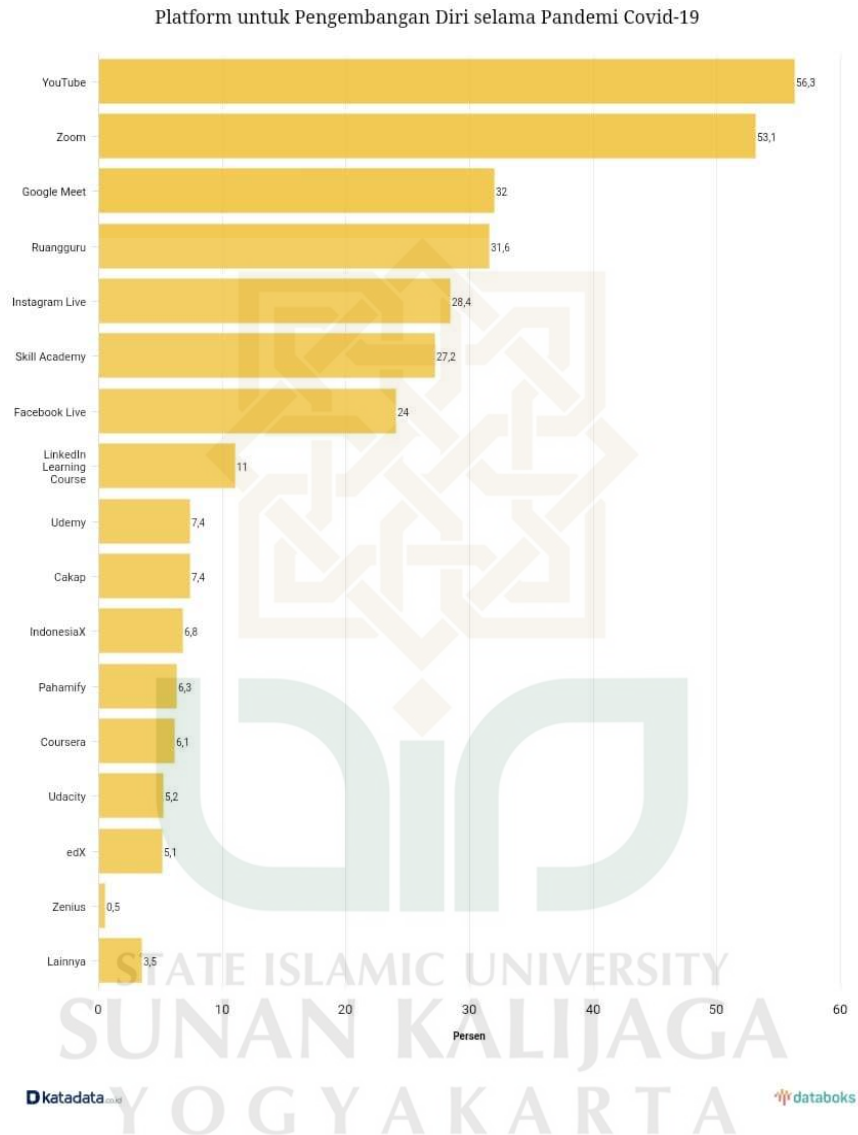
Konser yang biasanya menampilkan performer memainkan alat musik diatas panggung untuk menghibur audience secara langsung, namun adanya pandemi *Covid-19* merubah culture dari penyelenggaraannya menjadi konser yang digelar secara *virtual* karena adanya kebijakan dari pemerintah guna mencegah penyebaran *Covid-19* di Indonesia. Tentu hal ini dirasa aneh dan berbeda, akan tetapi dengan adanya *event virtual* diharapkan menjadi sebuah pengimplementasian yang tepat dan juga memiliki sisi positifnya. Satu hal yang menjadi keunggulan dalam *virtual event* yaitu dapat mengurangi potensi adanya kerumunan di suatu tempat. Hal ini menjadi sangat fundamental di era *new normal* saat ini. Karena dengan dilakukan secara *online*, maka *virtual event* dapat diakses di beberapa *platform* media sosial secara *live*, seperti website, Instagram, Zoom dan YouTube yang sudah terintegrasi dengan sistem dalam waktu bersamaan membuat acara kita menjadi lebih mudah diakses.

Platform YouTube merupakan salah satu media massa yang menjadi perhatian khusus bagi pengguna dari segala kalangan umur untuk menggunakan situs tersebut. YouTube merupakan media situs web yang memfasilitasi dan memberikan fitur yang berbasis dalam bentuk video bagi para penggunanya. YouTube merupakan

salah satu situs berbagi video *daring* terbesar di dunia ini diprakarsai oleh tiga orang mantan pegawai *PayPal* di tahun 2005 untuk membuat media sosial dimana pengguna bisa mengunggah video. Tiga mantan pegawai *Paypal* tersebut membuatnya pada tanggal 14 Februari 2005. Melalui YouTube pengguna dapat menyampaikan pesan atau menyebarkan informasi berupa tulisan, gambar, video, suara, dan grafik (Asfihan, 2021). Sejak tahun 2017, YouTube menambah fitur siaran langsung pada *platformnya*. Tentu dengan adanya fitur tersebut YouTube menjadi salah satu media yang sering digunakan penggunanya terlebih di masa pandemi saat ini yang melakukan suatu aktivitasnya melalui metode online atau *virtual*.

Di Indonesia, pengguna akses *platform* YouTube unggul diantara *platform* media sosial lainnya selama masa karantina. *Platform* YouTube merupakan *platform* yang di era pandemi saat ini menjadi media yang sangat penting untuk mengekspresikan sesuatu, seperti halnya dalam menggelar *event* konser *virtual*. Dominasi media sosial yang banyak digunakan seperti YouTube yang memang menjadi favorit di kalangan masyarakat Indonesia dengan jumlah pengguna dalam mengakses YouTube sekitar 88%, kemudian ada media sosial Whatsapp dengan jumlah akses sebesar 84%, dan media sosial Instagram dan Facebook dengan sama-sama memiliki jumlah akses sebesar 79% (Junawan and Laugu, 2020).

Gambar 2. Platform terpopuler selama pandemi Covid-19



Sumber: DailySocial.id dalam Databoks

Pemanfaatan *New Media platform* YouTube tersebut merupakan pendekatan yang sering digunakan dalam komunikasi. Pada prosesnya yang menggambarkan penerimaan dalam komunikasi massa dan menjelaskan penggunaan media yang menghasilkan *feedback* semacam testimoni. Di masa *new normal*, manusia menjadi

terantang untuk menciptakan sebuah inovasi yang solutif dengan menggabungkannya pada perkembangan teknologi saat ini. Manusia sendiri memiliki *power* dalam menentukan perkembangan sebuah teknologi, akan menjadi seperti apa dan seperti apa kegunaannya.

Fenomena pandemi *Covid-19* berdampak pada industri pertunjukan musik, hal tersebut menimbulkan sebuah perubahan dalam penyelenggaraan sebuah Festival musik. Konser tatap muka dengan konser virtual tentu memiliki perbedaan baik dari penyelenggara ataupun audience. Menurut Agnez Mo, pengalaman konser tatap muka tetap tak tergantikan. Banyak hal yang tidak bisa dirasakan saat menonton konser secara daring. Terdapat something else yang tidak bisa kita bohongi, human senses. Namun, konser virtual saat ini langkah terbaik yang bisa dilakukan di tengah pandemi. Berdasarkan penelitian Septian (2020), konser virtual membuat para pelaku industri dapat menghemat berbagai biaya-biaya proses produksi. Sedangkan dampak lainnya, membuat para apresiator dalam hal ini manusia tidak bisa berinteraksi dengan sesama manusia karena lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mengapresiasi pertunjukan musik secara virtual.

Berangkat dari permasalahan mengenai tanggapan tentang konser yang dilakukan secara langsung dengan konser virtual, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana sebuah *platform* menjadi suatu channel yang efektif sebagai media live streaming sehingga dapat menarik perhatian masyarakat globalisasi untuk menonton dan mengikuti akun channel tersebut. Akun channel yang dimaksud yaitu akun channel YouTube Anggur Orang Tua. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui

tingkat efektifitas pemanfaatan *platform* YouTube sebagai media konser *virtual* di masa pandemi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa efektif YouTube sebagai media konser *virtual* di masa pandemi?

C. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian yang saya lakukan yaitu untuk mengukur efektifitas YouTube sebagai media konser *virtual* Synchronize di masa pandemi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bersifat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu mengembangkan nilai tambah pengetahuan komunikasi khususnya dalam bidang komunikasi massa dan komunikasi *New Media* yaitu YouTube.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat membantu dan bermanfaat bagi masyarakat atau pembaca dalam memperoleh informasi dan pemahaman seputar konser *virtual* Synchronize Festival 2020. Selain itu

sebagai referensi bagi pemilik akun YouTube Anggur Orang Tua untuk mengetahui seberapa efektif YouTube sebagai media konser *virtual* Synchronize 2020 di masa pandemi.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan langkah meninjau dan mempelajari sebuah penelitian dari beberapa sumber. Tujuannya untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga tidak ada kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa rujukan sebagai pembanding dengan penelitian sebelumnya:

Pertama, Jurnal Universitas Bengkulu oleh Fransiska Timoria Samosir, Dwi Nurina Pitasari, Purwaka dan Purwadi Eka Tjahjono dengan judul Efektivitas YouTube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu). Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memberikan pemaparan dengan cermat tentang kelompok/individu mengenai gejala serta keadaan yang mendalam mengenai pemanfaatan situs jejaring YouTube sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu mengakses *platform* YouTube melalui gadget *smartphone* dan *laptop*. Tingkat penggunaan YouTube pada mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu dapat dikatakan tinggi karena mahasiswa hampir setiap hari membuka aplikasi YouTube tersebut.

Mahasiswa menggunakan YouTube dengan berbagai motif, seperti motif hiburan, motif media informasi, motif identitas pribadi, motif Integrasi, interaksi sosial, dan juga YouTube sebagai media pembelajaran. Mahasiswa yang menjadikan YouTube sebagai media pembelajaran dalam rangka menambah ilmu pengetahuan serta untuk mendukung tugas-tugas perkuliahan (Samosir, Pitasari and Purwaka & Tjahjono, 2018).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti mengenai efektivitas *platform* YouTube. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Selain itu responden pada penelitian sebelumnya merupakan mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu sementara penelitian yang akan dilakukan respondennya adalah *subscribers* atau penonton akun YouTube Anggur Orang Tua.

Kedua, Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik oleh Dadang Dwi Septiyan dengan judul Perubahan Budaya Musik di Tengah Pandemi *Covid-19*. Hasil dan pembahasan pada penelitian ini adalah pandemi *Covid-19* menimbulkan sebuah kebudayaan yang berbeda pada pagelaran musik. Menemukan dampak positif dan negatif pada perubahan budaya konser virtual.

Persamaan peneliti ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang konser selama masa pandemi. Sedangkan perbedaan peneliti terdahulu menggunakan jenis data sekunder sementara peneliti yang akan dilakukan menggunakan jenis data primer.

Ketiga, Jurnal Ilmu Komunikasi oleh Jacky Maulana dengan judul Pengaruh Konten Vlog dalam YouTube Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Islam Kalimantan. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengetahui pengaruh konten vlog dalam platform YouTube terhadap pembentukan sikap sosial kepada mahasiswa ilmu komunikasi FISIP Universitas Islam Kalimantan (Maulana, 2021).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti media sosial YouTube dan menggunakan metode kuantitatif deskriptif guna menjelaskan atau menguraikan analisis dan kesimpulan berdasarkan data-data yang diperoleh. Perbedaannya penelitian terdahulu meneliti mengenai pengaruh konten yang terdapat dalam *platform* YouTube sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti mengenai efektivitas *platform* YouTube. Selain itu responden pada penelitian sebelumnya adalah mahasiswa ilmu komunikasi FISIP Universitas Islam Kalimantan sementara penelitian yang akan dilakukan respondennya adalah *subscribers* atau penonton akun YouTube Anggur Orang Tua.

Tabel 1. Telaah Pustaka

No	Nama	Judul/Sumber	Persamaan	Perbedaan
1.	Fransiska Timoria Samosir, Dwi Nurina Pitasari, Purwadi dan Purwadi Eka Tjahjono	Efektivitas YouTube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu) Jurnal Universitas Bengkulu (Volume 4, No. 2, 2018)	1. Persamaan pada topik pembahasan yaitu fenomena efektivitas media sosial YouTube	1. Penelitian sebelumnya meneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif deskriptif 2. Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada tempat penelitiannya serta populasi sampel peneliti sebelumnya adalah mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu sedangkan peneliti yang akan dilakukan merupakan penonton channel akun YouTube <i>Anggur Orang Tua</i> 3. Teknik pengumpulan data peneliti sebelumnya berupa wawancara, sedangkan peneliti yang akan dilakukan kuesioner
2.	Dadang Dwi Septiyan	Perubahan Musik di Tengah Pandemi <i>Covid-19</i> Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik (Volume 2, No.1, 2020)	1. Persamaan pada topik pembahasan yaitu fenomena konser musik selama pandemi <i>Covid-19</i>	1. Penelitian sebelumnya meneliti data melalui jenis data sekunder berupa jurnal, buku dan website. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis data primer data asli diperoleh melalui kuesioner
3.	Jacky Maulana	Pengaruh Konten Vlog dalam YouTube Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Islam Kalimantan Jurnal Ilmu Komunikasi (Vol 4 No 1 Mei 2021)	1. Dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama meneliti media sosial YouTube 2. Menggunakan metode kuantitatif deskriptif 3. Menggunakan teknik kuesioner dalam pengumpulan data	1. Penelitian terdahulu meneliti mengenai pengaruh konten yang terdapat dalam <i>platform</i> YouTube sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti mengenai efektivitas <i>platform</i> YouTube 2. Responden peneliti sebelumnya adalah mahasiswa ilmu komunikasi FISIP Universitas Islam Kalimantan sedangkan peneliti yang akan dilakukan merupakan penonton channel akun YouTube <i>Anggur Orang Tua</i>

Sumber: Olahan Peneliti

F. Landasan Teori

1. Komunikasi Massa

Komunikasi yaitu suatu proses interaksi penyampaian sebuah pesan dari seseorang pengirim pesan kepada penerima pesan dimana penerima akan memberikan feedback kepada pengirim berupa tanggapan dari pesan yang di terimany. Komunikasi memiliki bentuk berupa komunikasi internal merupakan sebuah komunikasi yang dilakukan sebuah individu terhadap dirinya sendiri mengenai apa yang hendak dilakukan. Komunikasi juga terdapat bentuk berupa komunikasi massa komunikasi yang ditujukan kepada khalayak dengan menggunakan sarana media massa atau dapat juga komunikasi secara langsung.

Pada dasarnya, komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (cetak dan elektronik). Menurut Defleur dan McQuail komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan pesan secara luas, dan secara terus menerus menciptakan makna makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak-khalayak yang besar dan berbeda-beda dengan melalui berbagai cara.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan komunikator melalui meda massa dalam penyampaian informasinya. Efek komunikasi massa merupakan salah satu hal tidak dapat terlepas dari komunikasi dikarenakan komunikasi massa memiliki efek. Efek yang muncul dari komunikasi massa dapat diketahui melalui

tanggapan khalayak yang digunakan sebagai umpan balik dari audience.

Berikut merupakan tingkatan efek komunikasi terdapat beberapa bentuk yaitu:

a. Primer

Komunikasi massa dapat mempengaruhi sikap seseorang, Media pula yang menentukan pembentukan persepsi karena sumber informasi dalam pembentukan persepsi berasal dari media.

b. Sekunder

Dalam pembagian bentuk dari skunder ini dibagi lagi menjadi dua, yaitu:

1) Kognitif

Efek kognitif merupakan perubahan pengetahuan dari sikap yang dihasilkan oleh penerima pesan..

2) Perubahan perilaku

Efek perubahan perilaku yang dihasilkan oleh penerima pesan menjadi sama atau bahkan dapat menjadi berbeda dengan apa yang dikomunikasikan.

2. Teori *New Media*

Teori *New Media* dikembangkan oleh Pierre Leavy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan salah satu teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam Teori *New Media*, terdapat dua sudut pandang yang pertama yaitu pandangan interaksi sosial yang membedakan suatu media menurut kedekatannya dengan tatap muka. Pandangan Pierre Leavy terhadap

world wide wibe (www) merupakan sarana lingkungan informasi secara terbuka. Fleksibel dan dinamis yang sangat memungkinkan untuk mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru bagi pengguna. Dan pandangan kedua yaitu pandangan integrasi sosial yang merupakan suatu gambaran media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebaran. Tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana pengguna menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. Pada saat ini media bukan hanya sebuah instrument informasi atau cara untuk mencapai ketertarikan diri tetapi juga memamerkan kita dalam beberapa bentuk dan memberi kita rasa saling memiliki.

Perkembangan teknologi komunikasi yang pesat pada saat ini memunculkan banyak media-media baru. *New Media* di asumsikan sebagai media yang di dalamnya terdiri dari berbagai elemen, dimana media dijadikan satu. *New Media* merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang baru dan digital menggunakan internet, media online berbasis internet, berkarakter fleksibel, interkatif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik.

New Media merupakan alat-alat komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada khalayak yang luas dan heterogen. Munculnya *New Media* sangat membantu dalam bidang media komunikasi. Karena sering digunakan oleh individu, kelompok, organisasi maupun institusi negara. *New Media* sendiri adalah alat-alat komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada khalayak yang luas dan heterogen. Banyak manfaat dari *New Media* karena sebagai alat penunjang komunikasi.

Peneliti berangapan Teori *New Media* memiliki korelasi dengan penelitian ini karena dengan munculnya media massa sebagai media baru dalam ranah media informasi.

Dengan berkembangnya media massa muncul media baru yang menjadi sarana membantu seseorang dalam memenuhi kebutuhannya. Kekuatan media baru yaitu mempengaruhi publiknya, dengan menjadikan media sosial sebagai sarana berbagi dan bertukar informasi. Beberapa contoh media baru diantaranya Facebook, Twitter, Instagram, dan YouTube.

Platform YouTube merupakan salah satu media baru yang memberikan kepuasan bagi penggunanya dari fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Menyajikan audio dan visual tentunya memanjakan pengguna *platform* YouTube sebagai media informasi maupun hiburan. Di era pandemi, semua serba terbatas karena alasan protocol kesehatan. Dengan fitur yang ada salah satunya *live streaming* membantu seseorang untuk tetap mendapatkan yang dibutuhkan bagi penggunanya. Konser virtual Synchronize Festival 2020 mendapatkan solusi untuk tetap menggelar pertunjukannya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi media baru dengan menyiarkannya melalui *live streaming* pada *platform* YouTube. Berawal dari banyaknya manfaat dari *platform* YouTube peneliti berangapan Teori *New Media* memiliki korelasi dengan penelitian ini karena dengan munculnya media massa sebagai media baru dalam ranah media informasi.

2. YouTube

Sejak kemunculannya pada tanggal 14 Februari 2005, YouTube banyak mengalami perkembangan hingga menjadi komunitas berbagi video terbesar seperti sekarang. Layanan yang beralamat *www.YouTube.com* telah menjadi tujuan utama bagi mayoritas pengguna internet dunia untuk menonton, dan berbagi video, baik melalui *website*, perangkat *mobile*, *blog*, bahkan *e-mail*. Masyarakat umum yang bergelut dalam dunia maya pasti sudah tidak asing dengan YouTube.

YouTube dan Video adalah sumber daya yang sangat baik untuk video online. Situs ini sangat berbeda dalam penawaran mereka untuk pengguna upload. Panjang video, penonton, dan alat-alat yang tersedia bervariasi (DeCesare, 2014). Streaming *resources* video untuk pengajaran, learning, dan penelitian. Akan juga mencakup beberapa sangat baik akses terbuka, seluruh negara bagian, dan inisiatif video online kelembagaan, serta interdisipliner situs dengan koleksi video online besar dalam berbagai kategori dan topik.

Motif penggunaan YouTube dikemukakan dalam jurnal Gary dan Paul yang berjudul “*YouTube User Watching and Sharing the News: A Uses and Gratification Approach*” (Setiabudi, 2018). Dalam jurnal tersebut terdapat 4 indikator motif penggunaan YouTube, antara lain:

1. Hiburan dan Relaksasi

- a) Karena sangat menarik.
- b) Dapat menghibur.

- c) Meluangkan waktu saat merasa bosan.
 - d) Dapat melihat video tanpa harus membayar.
 - e) Video tersebut hanya ada di YouTube.
 - f) Suka untuk menggunakan YouTube.
 - g) Ada sensasi tersendiri.
2. Hubungan antar pribadi
- a) Berpartisipasi dalam suatu diskusi.
 - b) Memberikan masukan atau komentar.
 - c) Bertemu dengan orang-orang baru.
 - d) Membantu memberikan like atau komentar.
3. Mencari informasi
- a) Mendapatkan update dari isu-isu atau kejadian yang terbaru.
 - b) Mendapat informasi secara gratis.
 - c) Lebih mudah mendapatkan informasi.
4. Persahabatan
- a) Memperbanyak teman.
 - b) Memahami karakter satu sama lainnya.

G. Kerangka Pemikiran

Dibawah ini akan dijelaskan proses tahapan pemikiran *logical construct*, yaitu sebagai berikut:

1. *Conceptioning*

Penelitian ini menggunakan Teori *New Media* oleh Pierre Levy yang menyebutkan adanya dua pandangan yaitu interaksi sosial dan integrasi sosial. *New Media* merupakan adanya saling keterhubungan akses media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik. Dengan demikian maka teori tersebut dibangun oleh variabel.

2. *Judgement*

Mengaitkan variable utama teori dengan variabel utama masalah.

Variabel utama teori :

Perkembangan teknologi komunikasi dan digital - pangalaman langsung secara *virtual*.

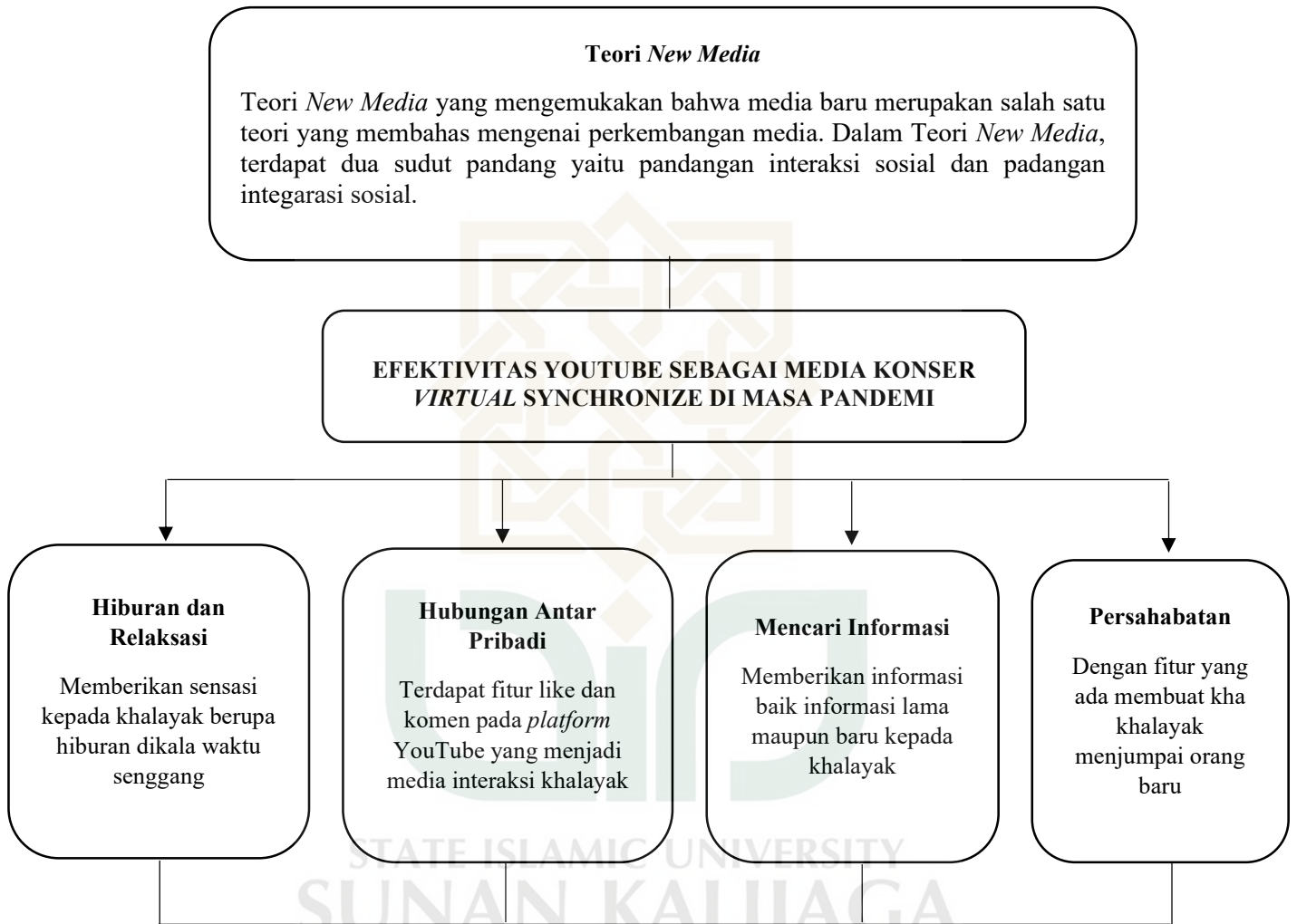
Variabel utama masalah :

Fitur YouTube - konser *virtual*.

3. *Reasoning*

Keselarasan antar variabel utama teori dengan variabel utama masalah dibuat kesimpulan logis yang membentuk preposisi. Maka ketika *platform* YouTube memiliki sebuah fitur untuk melakukan konser *virtual* yang dapat dinikmati oleh setiap individu.

Gambar 3. Kerangka Pemikiran



Sumber: Olahan Peneliti

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan pada teori. Hipotesis yang disusun berdasarkan kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan (Sugiyono, 2014:132).

Ho: Tidak terdapat besaran efektivitas YouTube media konser *virtual Synchronize* di masa pandemi pada channel Anggur Orang Tua.

Ha: Terdapat besaran efektivitas YouTube media konser *virtual Synchronize* di masa pandemi pada channel Anggur Orang Tua.

I. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei. Pada umumnya, pengertian survei dibatasi pada penelitian yang datanya dikumpulkan dari sampel atas populasi untuk mewakili seluruh populasi. Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada mencari keterangan-keterangan faktual, baik institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah (Nazir, 2014:56). Metode survei membedah dan menguliti, mengenal masalah-masalah serta mendapatkan pembenaran terhadap keadaan dan praktik-praktik yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dengan metode survei pada penonton channel YouTube Anggur Orang Tua.

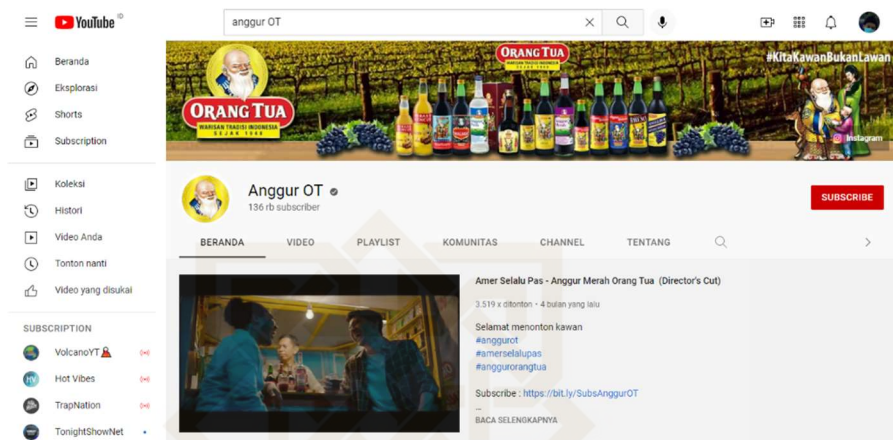
2. Populasi, Sample dan Teknik Sampling

a. Populasi

Populasi merupakan suatu himpunan objek (manusia, makhluk hidup lainnya, gejala, benda atau peristiwa) yang memiliki karakteristik sama dan berada di tempat yang sama. Menurut Singarimbun dan Effendi mengemukakan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga (Sinambela, 2014: 94). Sedangkan menurut Sugiyono (2011:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga dapat meliputi objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Gambar 4. Jumlah *subscriber* channel YouTube Anggur Orang Tua per 12 Februari 2022



Sumber: Channel YouTube Anggur Orang Tua

Adapun populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan jumlah *subscribers* dari channel YouTube Anggur Orang Tua dengan jumlah *subscribers* 136 ribu per tanggal Selasa, 22 Februari 2022.

b. Sample Size

Jumlah populasi *subscriber* channel Anggur Orang Tua sebanyak 135 ribu akun pengguna *platform* YouTube sehingga diperoleh sampelnya menjadi 100 orang. Jumlah dimaksud merupakan hasil hitungannya dengan cara yang berbasis rumus Slovin. Asumsinya bahwa populasi berdistribusi normal. Rumus Slovin yang digunakan untuk mencari sample size yaitu sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel yang diambil

N = jumlah populasi

e = taraf nyata 0,1

Penelitian ini menggunakan tingkat keandalan 90% karena menggunakan tingkat kelonggaran ketidaktelitian sebesar 10%.

Perhitungan jumlah sampel dalam penelitian sebagai berikut :

$$n = \frac{136.000}{1 + 136.000 (0,01)^2}$$

$$n = \frac{136.000}{1 + 136.000 (0,01)}$$

$$n = \frac{136.000}{1 + 1.360}$$

$$n = \frac{136.000}{1.361}$$

$n = 99,93$ dibulatkan menjadi 100.

Berdasarkan perhitungan sampel diatas sampel pada penelitian ini sebanyak 100 responden dari seluruh 136.000 *subscribers* channel YouTube Anggur Orang Tua.

c. Teknik Sampling

Populasi yang dijadikan sampel pada penelitian yaitu *subscribers* channel YouTube Anggur Orang Tua dalam kurun waktu 14 November 2021. Karena populasi dari *subscribers* channel YouTube Anggur Orang Tua diketahui maka teknik sampel dalam penelitian ini adalah probability sampling. Teknik probability sampling ini merupakan metode sampling dimana setiap anggota populasi memiliki peluang sama untuk menjadi sampel (Sugiyono, 2020:129).

Teknik probability sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah simple random sampling. Dimana teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling. Dengan demikian setiap unit sampling sebagai unsur populasi yang terpengcil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasi. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Margono, 2004: 126).

Adapun prosedur kriteria yang ditentukan peneliti pada sampel adalah responden yang menggunakan *platform* YouTube dan menyaksikan konser *virtual* Synchronize Festival 2020 melalui channel YouTube Anggur Orang Tua.

3. Definisi Operasional

Tabel 2. Operasionalisasi Variabel Penelitian

No	Variabel	Indikator	Item
1.	YouTube	Hiburan dan relaksasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Audience menggunakan <i>platform</i> YouTube sebagai sarana mencari hiburan. 2. Menggunakan <i>platform</i> YouTube sebagai sarana paling efektif untuk menonton konser virtual Synchronize Festival 2020. 3. Penonton merasa tertarik dan terhibur dengan adanya konser virtual Synchronize Festival 2020. 4. Saya meluangkan waktu untuk menonton konser <i>virtual</i> Synchronize Festival 2020. 5. Efektivitas menonton konser virtual Synchronize Festival 2020 melalui <i>platform</i> YouTube secara gratis. 6. YouTube memberikan kenyamanan kepada para audiencenya untuk menonton siaran langsung Synchronize Festival 2020.
		Hubungan antar pribadi	<ol style="list-style-type: none"> 7. Penonton dapat langsung memberikan komentar dan saran saat live streaming konser virtual Synchronize Festival 2020. 8. Penonton Synchronize Festival 2020 dapat saling berinteraksi dan mengenal satu sama lain meskipun secara konser virtual.
		Mencari informasi	<ol style="list-style-type: none"> 9. Melalui <i>platform</i> YouTube seseorang mendapatkan kemudahan dalam mengakses banyak informasi. 10. Penonton mendapatkan informasi wawasan baru mengenai hiburan konser virtual Synchronize Festival 2020.
			<ol style="list-style-type: none"> 11. Saya mendapatkan pengetahuan terbaru pada <i>event</i> konser <i>virtual</i> Synchronize Festival 2020. 12. Konser virtual Synchronize Festival 2020 memberikan informasi dan pengetahuan seputar musisi Indonesia.
		Persahabatan	<ol style="list-style-type: none"> 13. Adanya konser virtual Synchronize Festival 2020 para penggemar dan penonton mendapat teman baru secara virtual. 14. <i>Platform</i> YouTube berhasil menjadi wadah bertemunya penggemar dan penonton baru dengan musisi Indonesia dalam konser <i>virtual</i> Synchronize Festival 2020. 15. Saya dapat mengetahui beberapa karakter baru dari seseorang pada <i>event</i> konser <i>virtual</i> Synchronize Festival . 16. Hubungan antar penonton dalam fitur komentar YouTube saat konser virtual Synchronize Festival 2020 membuat penonton saling memahami karakter satu sama lain.

Sumber: Olahan Peneliti

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2013:172). Data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data primer adalah data asli yang dikumpulkan oleh peneliti, dan diperoleh langsung dari sumbernya (Istijanto, 2005:32). Data tersebut haruslah berkaitan dengan variabel yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Data asli dapat diperoleh dengan cara penyebaran kuesioner yang dibagikan secara langsung maupun secara elektronik menggunakan google form.

2) Data Sekunder

Sumber Sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen (Sugiyono, 2012:139). Pada penelitian kali ini data sekunder peneliti yaitu observasi secara virtual, buku, jurnal dan website yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

b. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dilakukan untuk memperoleh data dan keterangan-keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Dengan mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti akan memperoleh data sesuai standar yang sudah ditetapkan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah:

1) Angket (Kuesioner)

Dalam pengumpulan data ini peneliti menggunakan metode penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu mengumpulkan data dengan cara langsung ke lapangan dengan melakukan penyebaran angket. Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Widoyoko, 2016: 33). Sementara itu menggunakan metode kuesioner cocok untuk jumlah responden yang cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas (Sugiyono, 2018:142). Jenis angket yang peneliti gunakan adalah angket tertutup.

Mengemukakan bahwa angket tertutup (*closed questionair*), adalah angket yang pertanyaan atau pernyataannya tidak memberi kebebasan kepada responden untuk menjawabnya sesuai pendapat dan keinginan mereka (Komalasari, 2010:82). Adapun alasan peneliti

menggunakan bentuk angket tertutup yaitu dengan angket tertutup akan membantu dan memberikan kemudahan responden dalam memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.

5. Metode Analisis Data

a. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes. Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Tes memiliki validitas yang tinggi jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara tes dan kriteria (Arikunto, 1999:65).

Untuk mengetahui validitas suatu instrumen, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu korelasi antara skor setiap pertanyaan tiap responden dengan skor total responden yang bersangkutan. Untuk mencari validitas dapat dilakukan dengan cara pendekatan korelasi (Suntoda, 2009:7-11). Pendekatan korelasi adalah sebuah langkah dengan jalan mengkorelasikan skor hasil tes dengan kriteria. Kriteria dapat berupa: composite score, tes yang sudah baku, Round Robin, dan kelompok yang kontras. Dalam menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi product moment, Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

X = Skor Variabel

Y = Skor total dari variabel

2) Uji Reliabilitas

Keandalan (*reliability*) berasal dari kata rely yang artinya percaya dan reliabel yang artinya dipercaya (Elina, 2012:18). Reliabilitas adalah suatu pengukuran yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama atau konsisten. Sehingga hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan (Sugiyono, 2020:176).

Untuk menguji reliabilitas pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan menggunakan skala 1-5. Teknik ini digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak. Instrumen dikatakan *reliabel* apabila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6. Untuk menentukan reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas konsumen

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Varian total

b. Uji Analisis Data

1) Skala Pengukuran

Skala digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu (Sugiyono, 2008:93). Skala pengukuran digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut apabila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran berupa skala Likert yang dikembangkan oleh Rensis Likert.

Skala Likert merupakan skala pengukuran untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator. Selanjutnya indikator tersebut dijadikan titik tolak dalam

menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2020:146). Penelitian ini menggunakan skala Likert dengan lima interval dengan skor yang berbeda-beda pada dalam setiap intervalnya. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dari variabel penelitian ini adalah angket skala dengan alternatif lima jawaban, yaitu:

Tabel 3. Skor Penilaian Skala *Likert*

No	Jawaban	Skor
1.	Sangat Tidak Efektif (STE)	1
2.	Tidak Efektif (TE)	2
3.	Cukup Efektif (CE)	3
4.	Efektif (E)	4
5.	Sangat Efektif (SE)	5

2) Analisis Tabulasi Sederhana

Dalam menganalisis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis tabulasi sederhana. Dimana data yang sudah diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh responden akan diolah ke dalam bentuk persentase. Tujuannya untuk mengetahui karakteristik dari responden. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F_i}{\sum f_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F_i = Jumlah tiap responden yang memilih kategori tertentu

$\sum f_i$ = Banyaknya jumlah responden

3) Skor Rata - Rata

Jawaban responden dari tiap pertanyaan akan diberikan bobot nilai dengan cara menghitung skor. Skor ini dihitung dengan cara menjumlahkan hasil kali dari nilai masing-masing bobot lalu dibagi dengan jumlah total frekuensi. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum f_i \cdot w_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

f_i = Frekuensi

w_i = bobot

Setelah mengetahui skor rata-rata, kemudian menentukan rentang skala dari penelitian ini. Rentang skala ini digunakan untuk

mengetahui letak posisi dari jawaban responden dengan menggunakan skor pada setiap variabelnya. Bobot jawaban responden menggunakan skala peringkat yang menggambarkan posisi negatif ke positif yang terdiri dari kisaran 1 sampai 5. Untuk menentukan rentang skala digunakan rumus sebagai berikut :

$$Rs = \frac{R (bobot)}{M}$$

Keterangan :

Rs = Rentang skala.

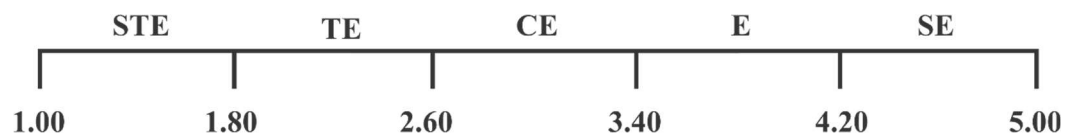
$R (bobot)$ = Bobot terbesar – bobot terkecil.

M = Banyaknya kategori dari bobot

Penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan skala 1 sampai 5. Maka rentang skala yang di dapat adalah 0,8. Hasil tersebut didapatkan dengan rumus sebagai berikut :

$$Rs = \frac{5-1}{5} = \mathbf{0.8}$$

Dari rentang skala tersebut, maka hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :



Tabel 4. Rentang Skala Penelitian

Kriteria Jawaban	Rentang Skala
Sangat Tidak Efektif (STE)	1,00 - 1,80
Tidak Efektif (TE)	1,80 – 2,60
Cukup efektif (CE)	2,60 – 3,40
Efektif (E)	3,40 – 4,20
Sangat Efektif (SE)	4,20 – 5,00

Untuk mengetahui efektivitas pada akun Youtune *Anggur Orang Tua* sebagai media konser virtual di masa pandemi nilai rata – ratanya akan dimasukan ke rentang skala posisi dari Sangat Tidak Efektif hingga Sangat Efektif.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang berjudul “Efektivitas YouTube sebagai Media Konser Virtual Synchronize di Masa Pandemi (Survey Subscribers Channel YouTube Anggur Orang Tua)”, dengan bertujuan untuk mengetahui seberapa efektivitas YouTube sebagai media konser virtual di masa pandemi.

Dari hasil olah data yang telah dilakukan melalui analisis skor rata-rata, diketahui nilai skor rata-rata hiburan dan relaksasi adalah 4.12 yang artinya dinilai efektif. Kemudian diketahui skor rata-rata hubungan antar pribadi adalah 3.87 yang artinya dinilai efektif. Sama dengan indikator sebelumnya, indikator mencari informasi juga dinilai efektif karena memiliki nilai 4.07. Dan pada indikator persahabatan diketahui nilai skor rata-rata adalah 3.67 yang artinya dinilai efektif.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada Subscribers channel YouTube Anggur Orang Tua, maka dapat disimpulkan bahwa channel YouTube Anggur Orang Tua dinilai efektif sebagai media konser virtual Synchronize Festival di masa pandemi dengan besaran skor rata-rata sebesar 3.93. Pelaksanaan konser virtual Synchronize Festival melalui *platform* YouTube secara kognitif dapat menjadi solusi terbaik agar tetap berjalannya dunia permusikan selama pandemi *Covid-19*. Namun dari segi afeksi konser virtual belum sesuai yang diharapkan dan belum bisa menggantikan konser secara langsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. Responden memiliki respon akhir yang sangat baik terhadap *platform* YouTube sebagai media konser virtual Synchronize Festival 2020 dan termasuk kategori efektif. Oleh karena itu pihak Synchronize Festival dan channel YouTube Anggur Orang Tua tidak hanya perlu meningkatkan kualitas performernya, tetapi juga meningkat kualitas informasi seputar konser virtual Synchronize Festival 2020 dan informasi seputar dunia industri musik Indonesia kepada masyarakat.
2. Bagi channel YouTube Anggur Orang Tua diharapkan untuk dapat memperhatikan dan memberikan sistem batasan pada bagian fitur kolom komentar, karena banyaknya antusias masyarakat untuk menonton konser Synchronize Festival 2020 melalui *platform* YouTube tentu siapa saja bisa dengan mudahnya memberikan tanggapan pada kolom komentar. Tetapi tidak semua kolom komentar berisi tentang diskusi perihal musisi atau konser tersebut, banyak ditemui komentar berbau ujaran kebencian dan Bahasa yang kurang sopan saat live streaming berlangsung.
3. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan untuk mengetahui faktor-faktor lain untuk mengetahui tingkat efektivitas *platform* YouTube sebagai media konser virtual di masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, K. (2020) *Pentingnya Menerapkan Social Distancing Demi Mencegah Covid-19*, *Alodokter. Com*.
- Appleton, I. (2008) *Buildings for the Performing Arts*. London: Routledge.
- Arikunto, S. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asfihan (2021) *Pengertian YouTube, Sejarah, Manfaat dan Fitur-fiturnya*. Available at: <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-YouTube/> (Accessed: 30 May 2022).
- DeCesare, J. A. (2014) 'User Uploads and YouTube one Channels for Teaching, Learning, and Research', *Library Technology Reports*, 50(2), pp. 12–20.
- Demajors News (2021) *Merayakan 21 Tahun Kiprah demajors*.
- INDRIYATI, I. (2021) 'Efektivitas YouTube Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Mata Pelajaran Ppkn Pada Masa Pandemi Covid-19', *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), pp. 26–29. doi: 10.51878/academia.v1i1.383.
- Istijanto (2005) *Riset Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Junawan, H. and Laugu, N. (2020) 'Eksistensi Media Sosial , YouTube , Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia 1 Hendra A . PENDAHULUAN Perkembangan teknologi media yang sangat pesat serta dengan kemajuan teknologi-teknologi yang semakin har', *Baitul Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 4(1), pp. 41–57.
- Kemenparekraf (2021) *Konser Musik Indonesia Kelas Dunia yang Selalu Dinantikan*. Available at: <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Konser-Musik-Indonesia-Kelas-Dunia-yang-Selalu-Dinantikan> (Accessed: 30 May 2022).
- Komalasari, K. (2010) *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung:

PT. Refika Aditama.

Mahendar Mukti Prabowo (2021) *Tafsir Surat Al Baqarah Ayat 286: Allah Tidak Membebani Seseorang Melainkan Sesuai dengan Kesanggupannya - Kabar Lumajang - Halaman 2*. Available at: <https://kabarlumajang.pikiran-rakyat.com/khazanah/pr-422283946/tafsir-surat-al-baqarah-ayat-286-allah-tidak-membebani-seseorang-melainkan-sesuai-dengan-kesanggupannya?page=2> (Accessed: 30 May 2022).

Margono (2004) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Maulana, J. (2021) 'Pengaruh Konten Vlog dalam YouTube Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Islam Kalimantan', *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1).

Muhammad Aditya Hernanto (2020) *Synchronize Fest 2020 Siap Tayang Malam Ini!* | *MusicVibe*. Available at: <https://musicvibe.co/news/567/synchronize-fest-2020-siap-tayang-malam-ini> (Accessed: 30 May 2022).

Noor, A. (2013) *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta.

Rachman, N. A. (2020) *Kiprah Orang Tua (Orang Tua Group) dari Minuman Sampai Merajai Berbagai Kebutuhan*. Available at: <https://navipos.com/kiprah-Orang-Tua-orang-tua-group-yang-merajai-berbagai-kebutuhan/>.

RUANGKERJA (2020) *Synchronize Festival 2020 Bakal Tetap Digelar Secara ON AIR Melalui Stasiun Televisi SCTV – Home*. Available at: <https://ruangkerjacreative.com/synchronize-Festival-2020-bakal-tetap-gigelar-secara-on-air-melalui-stasiun-televisi-sctv/> (Accessed: 30 May 2022).

Samosir, F. T., Pitasari, D. N. and Purwaka & Tjahjono, P. E. (2018) 'Efektivitas YouTube Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu)', *Record and Library Journal*, 4(2), pp. 81–91.

- Setiabudi, H. (2018) 'Motif Subscriber menonton Channel YouTube (Studi Deskriptif Kualitatif Motif Subscriber menonton channel YouTube Presiden Joko Widodo)', *Komunikasi*, p. 7.
- Sinambela, L. P. (2014) *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono (2012) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 25th edn. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2020) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suntoda, A. (2009) *Pedoman Instrumen Praktikum Tes dan Pengukuran Olahraga*. Bandung: FPOK UPI.
- Widoyoko, E. P. (2016) *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Yunus, N. R. and Rezki, A. (2020) 'Kebijakan Pemberlakuan Lock Down sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19', *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), pp. 227–238.