

# Peranan Konten Vlog dalam Youtube Steve Jou terhadap Perilaku Pengendara di Lalu Lintas

Sabda Mulia Mubarak \*<sup>1</sup>  
Muhamad Sopyan <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi InterStudi, Indonesia

\*e-mail: [sabdabarok@gmail.com](mailto:sabdabarok@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhamadsopyan49@gmail.com](mailto:muhamadsopyan49@gmail.com) <sup>2</sup>

## Abstrak

Kini YouTube adalah media yang paling banyak dinikmati serta memiliki banyak informasi di dalamnya di antara jenis media lainnya. Dalam YouTube, terdapat konten yang cukup digandrungi masyarakat Indonesia yaitu vlog (video blog). Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mencari tahu sejauh mana peranan Konten Vlog dalam YouTube Steve Jou terhadap perilaku pengendara di lalu lintas. Penelitian ini berupa penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif. Penelitian ini bersifat analisis deskriptif yang mana peneliti menemukan data untuk memberikan gambaran terkait dengan fenomena tersebut. Populasi pada penelitian ini sebanyak 359 ribu subscribers dengan sampel sebanyak 100 responden yang diperoleh melalui teknik angket atau menggunakan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial maupun simultan variabel peranan menonton konten Vlog YouTube Steve Jou terhadap perilaku pengendara di lalu lintas menunjukkan hasil yang tidak berpengaruh signifikan.

**Kata kunci:** Konten vlog, Perilaku, Youtube

## Abstract

Among various types of media, the YouTube platform is currently the most popular and informative media. On YouTube, there is content that is quite loved by the Indonesian people, namely vlogs (video blogs). This study aims to determine the extent of the role of Vlog Content on Steve Jou's YouTube on the behavior of motorists in traffic. This research is a descriptive research with quantitative methods. This research is a descriptive analysis in which researchers find data to provide an overview related to the phenomenon. The population in this study was 359 thousand customers with a sample of 100 respondents obtained through questionnaire techniques or the use of questionnaires. The results showed that partially or simultaneously the variables playing the role of watching Steve Jou's YouTube Vlog content on the behavior of motorists in traffic showed no significant effect.

**Keywords:** Vlog Content, Behavior, Youtube

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Dalam kehidupan, komunikasi menjadi salah satu kegiatan yang mana seluruh manusia alat yang bernama media untuk berhubungan dengan manusia lainnya. Komunikasi media berbasis pada teknologi, pola penyampaian, dan audiens mengakses media. Seiring berjalannya perkembangan media, terdapat media dengan pertumbuhan yang lambat atau dikenal dengan nama media lama (*old media*). Selain itu, media yang di mana pertumbuhannya cepat dinamakan dengan media baru (*new media*) (David et al., 2017).

Kini YouTube adalah salah satu media paling digandrungi masyarakat karena informasi yang beragam di dalamnya di antara jenis media lainnya. Snelson menyatakan bahwa YouTube telah menjadi media berbagi video paling populer dikarenakan penggunaannya mudah diakses. Pengguna bebas memilih video mana yang ingin mereka tonton, dan pengguna bahkan dapat mengunggah video YouTube mereka sendiri tanpa membayar (Ariani et al., 2022).

YouTube adalah kumpulan video yang bisa diakses pengguna internet dalam bentuk media sosial yang telah berkembang lebih dari lima tahun. YouTube telah digunakan oleh satu miliar pengguna lebih atau sebanyak satu pertiga dari pengguna internet secara keseluruhan. Pada Maret 2015, kreator video telah mengunggah 10.000 video di YouTube. Angka ini terus meningkat seiring benefit yang didapatkan dari konten YouTube. Pengunggah konten YouTube bisa menghasilkan uang dengan membuat saluran di YouTube, lalu mengunggah konten, dan meningkatkan pelanggan dan penayangan video mereka. Hal ini dinilai menguntungkan sehingga

seiring berjalannya waktu, YouTube digunakan banyak orang sebagai peluang untuk menghasilkan uang. YouTube dapat ditonton penggunaannya sebanyak ratusan juta jam video dan miliaran views setiap harinya. Penonton video YouTube rata-rata berusia 18-34 tahun. YouTube sendiri memiliki berbagai jenis konten video seperti musik, film, informasi, berita, gaya hidup, game, olahraga, vlog, dan lain-lain (David et al., 2017).

Dalam YouTube, terdapat konten yang cukup digandrungi masyarakat Indonesia yaitu vlog (video blog). Vlog adalah video yang isinya mirip dengan isi blog seperti pendapat, cerita, dan aktivitas sehari-hari yang seiring kita temukan dalam bentuk tulisan di blog, kini dapat kita tonton dalam bentuk video. Sejak YouTube hadir pada tahun 2005, vlog menjadi semakin populer hingga saat ini (David et al., 2017).

Dalam blog, *kreator* bisa menulis segala sesuatu yang membuat mereka tertarik dan tidak berbentuk artikel yang bisa dibaca oleh publik. Dengan teknologi yang semakin berkembang dan kreativitas manusia, video blog (*vlog*) dan motor video blog (*motovlog*) muncul. Dalam istilah vlog, orang mampu membuat blog dengan bentuk yang berbeda, bukan lagi tulisan. Mereka bisa membuat video yang bisa diunggah di saluran YouTube untuk ditonton oleh publik. Biasanya, orang membuat vlog dengan berbicara di depan kamera. Pembicaraan tersebut dapat berupa pemikiran, opini, tips, atau klip seperti film (Rahayu Pratama, 2017).

Saat ini, pembuat *motovlog* cenderung untuk membuat *motovlog* secara rutin, baik bulanan, mingguan, bahkan harian. Terdapat istilah "*Take a Long Vlogging*" di mana pembuat vlog motor yang isi videonya membicarakan mengenai aktivitas dalam jangka waktu panjang berkaitan dengan motor, seperti *touring*, *morning ride*, berkumpul bersama komunitas motor dan ditampilkan di video, dan lain-lain (Rahayu Pratama, 2017).

*Motovlog* juga bisa disebut dengan video dokumentasi jurnalistik di web. Dalam *motovlog*, terdapat informasi kehidupan, pemikiran, pendapat, minat, dan lain-lain. Kurang lebih *motovlog* akan berbentuk seperti versi sederhana dari televisi. Namun, *motovlog* berbeda dengan blog biasa karena pembuat *motovlog* perlu untuk berbicara depan kamera dengan Bahasa yang baik dan dipahami oleh pemirsa, serta harus membuat video yang menarik untuk banyak orang. (Rahayu Pratama, 2017).

Pada tahun-tahun ini sangat banyak orang yang membutuhkan sepeda motor untuk kehidupan sehari-hari mereka, antara lain untuk bekerja, berdagang, dan untuk mobilitas dari tempat satu ke tempat lain. Peningkatan jumlah sepeda motor dari tahun ke tahun terus mengalami penambahan sehingga hal tersebut mempengaruhi kehidupan lalu lintas sehingga timbul beberapa permasalahan antara lain: 1) sering terjadi kemacetan karena jumlah sepeda motor yang tinggi tidak diimbangi dengan pelebaran jalan raya; 2) sering terjadi kecelakaan karena kelalaian pengemudi atau yang tidak disengaja seperti motor yang sudah tidak layak dikendarai tetapi masih tetap dikendarai, ini dapat membahayakan pengemudi sendiri dan orang lain; 3) sering terjadi kejahatan seperti perampasan benda-benda berharga seperti *handphone*, perhiasan, dompet, ini biasa terjadi saat lampu merah atau jalanan yang sepi. Oleh karena itu, polisi sebagai aparat pemerintah yang bertugas untuk melindungi dan mengayomi masyarakat dituntut untuk meningkatkan penanganan masalah lalu lintas secara cermat sehingga tujuan lalu lintas yang tertib, aman, dan lancar dapat terwujud. Selain itu masyarakat juga ikut serta dalam membantu tugas aparat pemerintah (Rismawan, 2009).

Salah satu *motovlogger* yaitu Steve Jou, mengunggah video dalam saluran YouTube-nya terkait dengan tindakan sopir bus Trans Jakarta yang dianggap salah dan berpotensi membahayakan pengguna jalan lain. Sebagai masyarakat yang taat akan peraturan Steve Jou menegur sopir tersebut. Namun, netizen tidak mendukung pendapat Steve Jou melainkan membully Jou. Steve Jou menyatakan bahwa peristiwa tersebut telah terjadi berbulan-bulan yang lalu di Kawasan Jakarta Utara. Dalam video tersebut, Steve Jou mengemudi dengan santai sembari berbicara mengenai suasana sekitar dan kemacetan lalu lintas di jalan. (Tim TvOne, 2022).

Dengan hasil penelitian diatas bahwasanya peneliti tertarik untuk membahas mengenai pengaruh YouTube *Motorvlogger* terhadap terhadap Pembelajaran pengendara di lalu lintas. Subyek penelitian ini adalah pengendara yang menonton vlog YouTube Steve Jou dan

tujuan penelitian ini ingin mengetahui manfaat konten YouTube Steve Jou terhadap pengendara lalu lintas.

### **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh peranan Konten Vlog dalam YouTube Steve Jou terhadap perilaku pengendara di lalu lintas. Untuk mencari tahu sejauh apa peran Konten Vlog dalam YouTube Steve Jou terhadap perilaku pengendara di lalu lintas adalah tujuan dari dibuatnya penelitian ini.

### **Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui ada atau tidaknya peranan Konten Vlog dalam Youtube Steve Jou terhadap perilaku pengendara di lalu lintas.

### **Manfaat Penelitian**

Harapan peneliti terkait penelitian ini adalah manfaatnya mampu dirasakan seluruh pihak, spesifiknya dijabarkan di bawah ini, yaitu:

- 1 Secara **Teoritis** mampu memberikan ilmu serta pengetahuan terkait dengan ilmu komunikasi pada umumnya serta mengenai informasi tentang motif dan kepuasan menonton yang diperoleh setelah menyaksikan video *motovlogger* Steve Jou.
- 2 Secara **Praktis** mengetahui secara langsung motif sebuah komunitas Bajag Squad Indonesia terhadap *motovlogger* yang ada di *Channel* YouTube Steve Jou.

## **TINJAUAN LITERATUR**

Penelitian yang mengangkat *motovlogger* merupakan alat komunikasi sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian dengan tema yang sama yaitu, *motovlogger* digunakan sebagai alat komunikasi.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sheldy Rahayu Pratama, mahasiswa dari Universitas Pasundan Bandung membuat penelitian dengan judul Fenomena *Motovlog* di YouTube pada Kalangan Mahasiswa FISIP UNPAS menyatakan bahwa untuk mengetahui bagaimana motif siswa menjadi *motovlog*, dalam penelitian ini juga dibahas bagaimana perilaku siswa ketika menjadi *motovlogger* dan makna dari siswa menjadi *motovlogger*. Tentunya semua *motovlog* memiliki tujuan dan maksud yang berbeda dan ditujukan kepada masyarakat luas sebagai informasi yang bermanfaat. Penelitian kualitatif menjadi metode dalam penelitian ini. Teori fenomena Creswell dipilih sebagai teori yang digunakan untuk penelitian ini. Data untuk penelitian ini didapat melalui observasi, wawancara, serta menggunakan literasi kepustakaan. Fenomena *motovlog* YouTube yang dipelajari dalam studi ini menghasilkan kesimpulan bahwa kehadiran *motovlog* di Indonesia selalu menjadi perhatian para pecinta *motovlog* Indonesia khususnya remaja. Keselamatan dan keselamatan pengemudi lain (Pratama, 2017).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Suci Ageng Ariani dan Agatha H. Nurmariati dari STIKOM InterStudi Jakarta, dengan judul penelitian Motif Subscriber Menonton Vlog ODGJ di Rian TV YouTube Channel terhadap Kepuasan Menonton. Dalam penelitian ini dinyatakan bahwa era modern menjadikan internet sangat diminati karena internet berkemampuan memenuhi kebutuhan penggunanya. YouTube menjadi platform di internet yang sangat populer. Vlog menjadi salah satu konten YouTube yang memiliki banyak penggemar dan perhatian oleh pemirsa di Indonesia. Dalam penelitian ini, objek yang diteliti adalah vlog Rian TV di YouTube. Penelitian ini dibuat agar peneliti mampu menemukan apa yang menjadi motivasi pelanggan channel Rian TV saat menonton cerita ODGJ di vlog channel YouTube Rian TV, serta seperti apa tingkat kepuasan pasca menonton video tersebut. Teori S-O-R menjadi teori dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan studi pendekatan kuantitatif dilengkapi dengan paradigma positivis. Untuk mendapatkan data primer, penelitian ini menggunakan kuisioner dan mengukurnya dengan skala likert. Dalam penelitian ini menghasilkan bahwa uji korelasi menjadi dasar dari data yang diperoleh adalah hubungan antara motif subscribers menonton ODGJ vlog di saluran YouTube Rian TV untuk menunjukkan kepuasan yang hasilnya kategori hubungannya sangat kuat. Hal ini berarti vlog ODGJ dalam saluran YouTube Rian TV mampu memengaruhi kepuasan

penonton. (Ariani et al., 2022). Sumber konten dalam penelitian ini adalah melalui perekam video yang di ada dihelm motovlog Steve Jou.

### **Teori S-O-R (Stimulus, Organism, Respon)**

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan adalah teori S-O-R (Stimulus- Organism- Respon). Pada tahun 1930an, lahir suatu model klasik komunikasi yang banyak mendapat pengaruh teori psikologi, Teori S-O-R ini yang berupa objek material dari psikologi dan ilmu komunikasi adalah sama yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen: Sikap, Opini, Prilaku, Kognisi, efeksi dan konasi, menurut stimulus respon ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. asumsi dasar dari model ini adalah media masa menimbulkan efek yang terarah segera dan langsung terhadap komunikasi. unsur-unsur dalam model ini adalah: Pesan (stimulus, S), komunikasi (organism, O), efek (respon, R) (Novitasari, 2015).

Teori S-O-R merupakan teori komunikasi sebagai singkatan dari stimulus- organism- respon. Menurut teori ini, media masa amat perkasa dalam memengaruhi penerima pesan, teori S-O-R ini menggambarkan proses komunikasi secara sederhana yang hanya melibatkan dua komponen, yaitu media massa dan penerima pesan, yaitu khalayak. Namun respon sesungguhnya juga dimodifikasi oleh organisme (O) yang stimulus dan penerima menaggapinya dengan menunjukkan respon sehingga dinamakan teori S-O-R (Christopher, 2013).

Proses komunikasi pada penelitian ini berdasarkan teori S-O-R, adalah Stimulus- Organism-Response. Hal ini dikarenakan objek dari penelitian ini adalah manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen sikap, opini, prilaku, kognisi, efeksi dan konasi. Menurut teori stimulus respon ini dalam proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap adalah aspek "HOW" bukan "What" dan "Why" perubahan sikap bergantung pada proses yang terjadi pada individu (Christopher, 2013).

### **Pengertian Komunikasi**

Communis dari bahasa Latin menjadi bahasa yang diserap untuk kata komunikasi. Bahasa Inggris common menjadi kata yang berkaitan dengan komunikasi yang berarti "sama". Berkomunikasi atau to communicate yaitu keadaan di mana kita berupaya untuk menciptakan kesamaan (commonness) sikap dengan orang lain. Azwar (1996) menyatakan bahwa komunikasi hadir untuk menciptakan rasa saling pengertian dan kepercayaan yang bertujuan mencapai hubungan baik antar individu. Dapat disimpulkan bahwa komunikasi membentuk kesepahaman atau persamaan antara hubungan yang satu dengan yang lain. Azwar juga menyatakan bahwa komunikasi memang bertujuan untuk saling pengertian, bukan sekadar persetujuan (Heri D.J. Maulana, S.sos, 2007:93).

Komunikasi memiliki proses kompleks yang terdiri dari verbal dan non verbal di mana melibatkan perilaku dan hubungan. Hal ini yang menjadikan individu mampu berinteraksi dengan individu lain dan lingkungan. (Perry dan Potter, 2005). Komunikasi tidak hanya mengenai konten, namun juga emosi saat individu menyampaikan hubungan (Heri D.J. Maulana, S.sos, 2007:93).

### **Komunikasi massa**

Bittner mengemukakan komunikasi yang paling sederhana menurut Ardianto et al (2007:3) bahwa media merupakan pesan yang ditujukan kepada orang lain menggunakan perantara media massa. Menurut Gerbner dalam Ardianto et al (2007:3), komunikasi massa merupakan penyebaran arus pesan berkesinambungan di mana banyak terobsesi dengan manusia di dunia industri yang berbasis teknologi dan institusi (Putra and Nasionalita, 2018).

Kemudian komunikasi massa dapat membantu menyebarkan informasi, meningkatkan pendidikan, mendorong ekonomi bertumbuh, dan menghadirkan kebahagiaan dalam hidup. Namun, semakin pesatnya iptek berkembang terkhusus di bidang radio dan televisi, fungsi media massa semakin berubah fungsinya (Malik, 2014).

### **Peran**

Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto (2002:243), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan maka ia menjalankan suatu peranan. Dalam sebuah organisasi setiap orang memiliki

berbagai macam karakteristik dalam melaksanakan tugas, kewajiban atau tanggung jawab yang telah diberikan oleh masing-masing organisasi atau Lembaga. Sedangkan menurut Gibson In Vancevich dan Donnelly (2002) peran adalah seseorang yang harus berhubungan dengan 2 sistem yang berbeda (Brigitte Lantaeda et al., 2002).

### **Konten**

Konten adalah subjek, ide, jenis, atau unit informasi digital. Konten mencakup teks, gambar, grafik, video, suara, dokumen, laporan, dan banyak lagi. Dengan kata lain, konten adalah segala sesuatu yang dapat dikelola dalam bentuk elektronik. Sedangkan menurut Charlene Burke, konten adalah sesuatu yang mengisi sebuah ruang. Ruang itu bisa berarti apa saja. Mulai dari platform online, hati, pikiran, dan lainnya. Menurut Simarmata (2011) konten adalah pokok, tipe, atau unit dari informasi digital. Konten dapat berupa teks, citra, grafis, video, suara, dokumen, laporan-laporan, dan lain-lain. (Sugiyono, 2018).

Konten media sosial merupakan informasi serta hiburan yang disajikan pada sebuah platform media jejaring sosial seperti YouTube, Instagram, Facebook dan sebagainya yang dibuat oleh seseorang atau individu, sebuah perusahaan dan organisasi, penempatan pada platform media jejaring sosial tersebut memungkinkan interaksi lebih langsung dengan pengguna, sehingga dalam mewujudkan efek penuhnya konten media sosial juga harus berorientasi secara hati-hati pada kelompok sasaran (Ibrahim and Irawan, 2021).

### **Media online**

Media online merupakan istilah bagi media berbasis telekomunikasi dan multimedia atau biasa dikenal sebagai komputer dan internet. Media online bisa ditemui dalam bentuk portal, situs web, radio online, pers online, email, TV online, dan lain-lain. Masing-masing dari media tersebut memiliki karakteristik yang menarik pengguna untuk menikmati media tersebut. (Rusni, 2017).

Media online juga menyajikan karya jurnalistik yang dapat diakses secara online. Hal ini hadir karena perkembangan teknologi komunikasi sehingga media online memberikan fasilitas yang menghubungkan manusia (Aprinta, 2013).

### **YouTube**

YouTube merupakan platform media sosial yang di dalamnya dapat mengakses video yang diunggah penggunanya. Platform ini mulai diluncurkan pada tahun 2005. YouTube memberikan fasilitas untuk mengunggah, menonton, dan membagikan video dalam situs tersebut. YouTube dalam mengunggah video penggunanya menggunakan teknologi Adobe Flash Video dan HTML5. Kita dapat menemukan berbagai video dalam YouTube, biasanya adalah klip video, klip TV, video musik, dan video amatir seperti video blog, video pendek, video edukasi, dan lain-lain (Soares, 2013).

Keberadaan YouTube sebagai channel bukan hanya untuk hiburan semata. Bahkan YouTube semakin banyak digunakan sebagai sarana komunikasi dan media pembelajaran. Jumlah pengguna YouTube terus meningkat. Menurut laporan Google terbaru, pengguna telah menyentuh angka 50 juta yang aktif bulanan dari 146 juta, hits di Indonesia saja. (Ayuwuragil, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa YouTube masih menjadi platform yang populer digunakan oleh sebagian besar orang, termasuk sebagai media pembelajaran, seperti yang telah disebutkan di atas. (Cahyono and Hassani, 2019).

### **Vlog**

Vlog merupakan aktivitas blogging berupa video sehingga dapat disingkat menjadi vlog atau video blog. Vlogging menggunakan video sebagai penghantar komunikasi selain menggunakan teks dan audio sebagai bentuk utama media penyampaian komunikasinya. Video yang direkam dapat menggunakan ponsel kamera, kamera digital, atau kamera disertai mikrofon. Aset yang dibutuhkan untuk membuat vlog cukup mudah dan murah didapatkan. (Adzandini and Ma'mur, 2019).

### **Perilaku**

Setiap orang memiliki jalan untuk mengambil tindakannya. Hal tersebut diartikan sebagai perilaku. Perilaku merupakan cerminan dari sikap manusia yang muncul dari motivasi yang ada dalam diri manusia. Bimo Walgito (1980:10) menyatakan bahwa tindakan serta aktivitas manusia adalah buah manifestasi dari kehidupan psikis. Menurut Jogiyanto (2007:11), perilaku atau

behaviour merupakan tindakan serta reaksi dari objek atau organisme. Menurut (Jogiyanto, 2007) Perilaku (behaviour) adalah tindakan-tindakan (actions) atau reaksi-reaksi (reactions) dari suatu obyek atau organisme. Psikolog Skinner (1938) memberi pernyataan bahwa perilaku merupakan respon seseorang karena adanya suatu rangsangan atau stimulus eksternal. Teori yang dijabarkan Skinner dikenal dengan “S-O-R” atau “Stimulus-Organisme-Respon”. Perilaku muncul karena adanya proses stimulasi, organisme, dan respon terhadap suatu hal. Respon dibedakan menjadi dua yaitu:

#### 1. Respon respondent atau reflektif

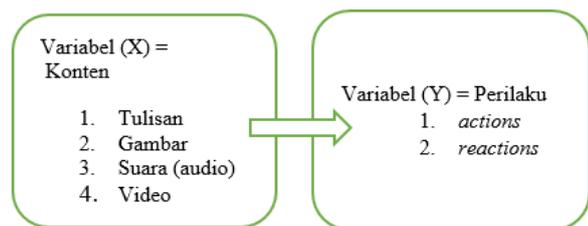
Adalah respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga eliciting stimuli. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang akan tertawa apabila mendengar kabar gembira atau lucu, sedih jika mendengar musibah, kehilangan dan gagal serta minum jika terasa haus.

#### 2. Operan Respon

Respon operant atau instrumental respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut reinforcing stimuli yang berfungsi memperkuat respon. Misalnya, petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan (Fauziah, 2013).

### KERANGKA PEMIKIRAN

Model analisis dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber : (Adzandini and Ma'mur, 2019).

### METODE

Metode kuantitatif dipilih untuk penelitian ini yang mana cara yang digunakan adalah dengan membuat daftar pertanyaan untuk dijadikan kuisisioner yang akan diberikan dan dijawab oleh responden. Responden yang akan menjawab kuisisioner tersebut adalah yang dianggap dan terpilih mampu menjadi sampel untuk menjadi wakil dari suatu populasi (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian, diketahui empat paradigma yaitu positivisme, pos-positivisme, konstruktivisme, dan kritis (Bambang Prasetyo, 2016). Dalam penelitian kuantitatif ini, peneliti menggunakan paradigma positivisme. Kajian dalam penelitian ini menggunakan alat kuantitatif agar menghasilkan data yang sesuai dan akurat. Peneliti menggunakan survei yang didistribusikan atau dikirimkan kepada responden dengan syarat harus berlangganan saluran YouTube Steve Jou melalui *Google Form*. Responden yang akan menjawab kuisisioner akan dikirim tautan *Google Form* untuk mengisi kuisisioner tersebut (Kriyantono, 2016).

Jenis penelitian ini yaitu deksriptif menggunakan metode kuantitatif yang merupakan studi yang menjabarkan kasus di mana hasil dari studi tersebut dapat digeneralisasi. Hasil dari penelitian kuantitatif mampu mewakili seluruh populasi. Dalam penelitian kuantitatif, peneliti berpaku pada aspek keluasan data, bukan kedalaman suatu analisis dalam penelitian tersebut (Kriyantono, 2016).

Penelitian ini bersifat analisis deskriptif yang mana peneliti menemukan data untuk memberikan gambaran terkait dengan fenomena tersebut. Hal tersebut menjadi tipologi atau pola yang dibahas oleh peneliti dalam tulisannya (Bambang Prasetyo, 2016).

Survei dilakukan dengan metode survei deskriptif di mana survei teknis, termasuk menganggap penting tren konten vlog YouTube yang digandrungi masyarakat. Studi deskriptif akan melihat, mengobservasi, serta menginformasikan bagaimana orang termotivasi untuk

menonton video motovlog Steve Jou. Motovlog Steve Jou memiliki dampak yang signifikan kepada kepuasan pengendara lalu lintas dan subscribers saluran YouTube Steve Jou. Dalam penelitian ini, konten YouTube Steve Jou sebagai variabel (X) yang memengaruhi atau variabel independen dan perilaku penontonnya sebagai variabel (Y) yang terpengaruh atau dependen (Saifuddin Azwar, 2018).

Penelitian sosial mengartikan populasi yaitu suatu kelompok sasaran hasil survei dapat digeneralisasi. Ahli dalam jumlah yang banyak dan sesuai dengan objek penelitian dari segi karakteristiknya. Kelompok ini akan berbeda dengan kelompok lainnya. Berdasarkan apa yang telah dijabarkan, populasi adalah subscribers saluran YouTube Steve Jou dan menonton video motovlog di area Tangerang Selatan (Saifuddin Azwar, 2018).

### **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis diambil dari kata *hupo* dan thesis yang berasal dari bahasa Yunani. *Hupo* memiliki arti sementara, dan thesis berarti pernyataan atau teori. Jika kedua kata tersebut digabungkan, arti kata dari hipotesis merupakan pernyataan sementara. Ini adalah hipotesis dari masalah penelitian seorang peneliti. Tetapi hipotesis ini bukanlah benar. Berdasarkan spekulasi, hipotesis bisa benar atau salah (Muhammad Irfan Al-amin, 2022). Zikmunda menyatakan bahwa hipotesis merupakan tebakan atau proposisi yang belum dinyatakan kebenarannya. Maka dari itu, hipotesis bersifat tentatif. Hipotesis menjelaskan beberapa jawaban yang mungkin terjadi dari fenomena dan pertanyaan penelitian. Jawaban sebenarnya akan ditemukan setelah penyelidikan selesai (Muhammad Irfan Al-amin, 2022).

Terdapat data *subscribers* menonton tayangan motovlog di *channel* YouTube Steve Jou di wilayah Tangerang Selatan. Survei yang ditujukan kepada responden memiliki pertanyaan yang bersifat tertutup sehingga responden akan lebih mudah untuk menjawab pertanyaan kuisioner. Kuisioner dapat diakses melalui Google Formulir dan tautan dari kuisioner tersebut diakses melalui web (Muhammad Irfan Al-amin, 2022).

Dalam penelitian ini hipotesis penelitian dirumuskan dengan uji hipotesis 0 ( $H_0$ ), dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ):

$H_0$ : Tidak adanya peranan antara variabel (X) motif para subscriber saat menonton motovlog di saluran YouTube Steve Jou terhadap perilaku pengendara lalu lintas (Y).

$H_1$ : Adanya peranan motif para subscriber saat menonton motovlog di saluran YouTube Steve Jou (X) terhadap perilaku pengendara lalu lintas (Y).

### **Definisi Variabel**

Variabel merupakan sesuatu yang nilainya dapat berubah dan diubah. Variabel penelitian merupakan atribut, jenis, atau nilai seseorang, objek, atau aktivitas. Variabel penelitian memiliki variabel tertentu di mana peneliti telah menentukan agar mampu menentukan penemuan dan menarik kesimpulan dari penelitiannya (Amalia, 2019).

Terbagi menjadi dua kelompok, variabel penelitian terbagi atas variabel independen dan dependen di mana yang dependen dipengaruhi oleh variabel satunya. Begitu juga sebaliknya di mana variabel independen tidak bergantung dengan variabel dependen (Amalia, 2019). Kedua variabel tersebut akan dijabarkan di bawah ini:

Setiap penelitian memiliki dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat menjadi variabel yang bergantung dengan variabel lain dan variabel bebas adalah yang dapat memengaruhi variabel terikat serta tidak bergantung kepada variabel lain. Kedua variabel tersebut akan dijelaskan di bawah sebagai berikut:

#### **1. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)**

Variabel terikat merupakan variabel utama dalam penelitian karena variabel ini dikenal juga kriteria, konsekuen, output, dan terikat. Variabel terikat menjadi variabel yang bergantung atau dependen. Perilaku pengendara lalu lintas menjadi variabel terikat untuk penelitian ini (Amalia, 2019).

#### **2. Variabel Bebas (*Independent Variable*)**

Variabel independen (X) merupakan variabel yang memengaruhi variabel dependen (Sugiyono, 2013). Konten YouTube dalam channel Steve Jou menjadi variabel bebas dalam penelitian ini (Amalia, 2019).

## Populasi

Subjek dalam sebuah penelitian dinamakan populasi yang mana adalah data berkaitan dengan luas dan waktu tertentu yang telah ditentukan peneliti. Joko Subagyo mengatakan bahwa populasi hadir sebagai subjek agar kita sebagai peneliti mampu memperoleh dan mengumpulkan data. Kesimpulan yang berhasil ditemukan adalah populasi merupakan objek secara menyeluruh yang menjadi sumber data di mana mereka memiliki ciri tertentu dalam penelitian (Oliver, 2013).

Dalam penelitian ini peneliti mengambil populasi dari subscribers Terdapat 359 ribu populasi untuk penelitian ini per tanggal 17 Juli 2022 yang merupakan *subscribers* saluran YouTube Steve Jou.

## Sampel

Sugiyono (2018) mengartikan sampel sebagai beberapa dari keseluruhan jumlah karakteristik populasi. Sampel dapat diambil dengan melakukan perhitungan statistik atau melakukan perkiraan penelitian untuk menentukan ukuran sampel yang sesuai dalam survei objek penelitian. Sampel harus dilakukan agar hasil sampel mampu menjelaskan dan menggambarkan keadaan populasi. Pengambilan sampel atau sampling dilakukan dengan metode tertentu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peneliti dalam menentukan sampel penelitian (DEEP PUBLISH, 2021).

Menurut Margono (2004), sampel dapat ditentukan berdasarkan kesesuaian ukuran sampel yang digunakan sebagai sumber data sebenarnya. Hal ini dapat dilakukan dengan mengobservasi jenis dan sebaran populasi yang menghasilkan sampel representasi dari populasi (DEEP PUBLISH, 2021).

Sampel diperlukan karena akan sangat sulit dan menghabiskan banyak waktu, tenaga, dan biaya jika peneliti meneliti seluruh populasi. Kegunaan dari penggunaan sampel dijabarkan di bawah ini:

1. Biaya, tenaga, dan waktu yang dikerahkan peneliti tidak sebanyak jika meneliti seluruh populasi.
2. Mampu memperoleh data dengan waktu yang lebih cepat karena sampel yang diteliti tidak begitu banyak dan waktu yang dihabiskan cenderung sebentar.
3. Hasil dari sampel menunjukkan keterwakilan populasi sehingga informasi dari hasil sampel mampu memenuhi tujuan dari penelitian.
4. Mampu menentukan presisi dan akurasi dari selisih hasil perolehan sampel.
5. Mudah dioperasikan dan diaplikasikan.
6. Informasi yang didapat cukup banyak dengan biaya yang relatif murah

Sampel adalah bentuk kecil dari keseluruhan subjek penelitian yang akan memberikan gambaran dari populasi. Maka dari itu, penelitian populasi harus menjadi representasi dari populasi. Terdapat 359 ribu populasi untuk penelitian ini per tanggal 17 Juli 2022 yang merupakan subscribers saluran YouTube Steve Jou.

Penelitian ini akan menggunakan *Simple Random Sampling* yang membutuhkan 100 responden berdasarkan hasil dari rumus *Slovin* sebagai sampel dari total *subscriber* yaitu pelanggan saluran *YouTube* Steve Jou sebanyak 359 ribu. *Simple Random Sampling* atau biasa disingkat *Random Sampling* merupakan suatu cara pengambilan sampel dimana tiap anggota populasi diberikan opportunity (kesempatan) yang sama untuk terpilih menjadi sampel. *Simple random sampling* merupakan jenis sampling dasar yang sering digunakan untuk pengembangan metode sampling yang lebih kompleks (Arieska and Herdiani, 2018). Rumus Slovin menjadi perhitungan yang dipilih dalam mengukur sampel karena relatif mudah dan sederhana. Perhitungan dengan rumus Slovin tidak menggunakan tabel ukuran sampel dan sampel yang diperlukan diminimalkan meskipun populasinya besar.

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

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

### Teknik Sampling

Dibutuhkan dua data dalam penelitian ini yaitu data primer dan sekunder. Data primer sangat dibutuhkan untuk menunjang penelitian dan didapat melalui proses metode pengumpulan data (Saifuddin Azwar, 2018).

N= 359.000

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

$$n = \frac{359.000}{1 + 359.000(10\%)^2}$$

$$n = \frac{359.000}{1 + 359.000 (10/100)^2}$$

$$n = \frac{359.000}{1 + 359.000(0,10)^2}$$

$$n = \frac{359.000}{1 + 359.000 (0,01)}$$

$$n = \frac{359.000}{1 + 3.590}$$

$$n = \frac{359.000}{3591}$$

$$n = 99,972$$

n = 99,972. Nilai ini akan dibulatkan menjadi 100 yang berarti terdapat 100 responden yang berada di Tangerang Selatan.

Jadi hasil dari perhitungan Slovin ini maka bisa disimpulkan bahwa sampel yang akan saya jadikan penelitian yaitu 100 orang.

### Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, peneliti dapat menggunakan teknik pengumpulan data pada sumber serta cara yang bervariasi. Melihat pengaturannya, data dapat dikumpulkan pada *natural setting*, bereksperimen di laboratorium, melalui seminar, diskusi, observasi di perjalanan, dan lainnya. Jika melihat sudut pandang sumber data, pengumpulan data dapat dilakukan dari sumber primer dan sekunder (Sandika, 2020).

Data merupakan satuan informasi yang dapat ditemukan dalam media dan memiliki karakteristik yang membedakan dengan data lain, dianalisis, dan dikaitkan dengan suatu program. Pengumpulan data merupakan proses untuk memperoleh data yang dicari dan dibutuhkan dengan standar tertentu dan sistematis (Oliver, 2013). Agar terkumpul data yang dibutuhkan, terdapat beberapa metode, di antaranya:

### Metode Angket (Kuesioner)

Metode angket atau kuisisioner merupakan daftar sebuah susunan pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Kuisisioner digunakan dalam penelitian untuk disebarkan dan dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, pertanyaan dibuat secara tertulis oleh peneliti lalu dijawab oleh responden yang dipilih dengan Teknik sampling. Format dari kuisisioner penelitian ini merupakan kuisisioner tertutup di mana soal dalam kuisisioner tersebut menggunakan soal dengan pilihan yang telah disediakan penulis atau disebut dengan pilihan ganda nantinya responden akan menjawab dari pilihan tersebut. Pertanyaan mengenai informasi personal terdiri dari pertanyaan terbuka (*open-ended question*) yaitu usia, jenis kelamin, pekerjaan, menonton Youtube channel Steve Jou (Oliver, 2013).

Teknik angket dilakukan agar dapat mengetahui apakah tingkatan terpengaruh dan tidak ada pengaruh di antara motif para pelanggan yang menonton *motovlog* di channel YouTube Steve Jou terhadap perilaku pengendara di lalu lintas. Saat penelitian dilaksanakan, subscribers dan

pengguna jalan lalu lintas diminta untuk mengisi kuisioner tersebut sesuai dengan apa yang mereka rasakan. Data yang dihasilkan dari pengisian angket tersebut adalah skor terpengaruh atau tidak ada pengaruh antara motif para subscribers saat menonton *motovlog* di saluran YouTube Steve Jou terhadap perilaku pengendara di lalu lintas.

### Pengujian Validitas dan Reabilitas

Validitas Menunjukkan tingkat keakuratan antara data aktual yang ada pada suatu topik dan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk menemukan dan menilai validitasnya. Uji validitas masalah untuk mengetahui tingkat akurasi data validitas penelitian. Dikatakan valid apabila nilainya lebih besar dari 0,3, namun jika kurang dari 0,3 dikatakan tidak valid (Sugiyono, 2018).

Nilai koefisien dapat diketahui dengan rumus *pearson product moment* berikut

$$r = \frac{n(\sum X_1 X_{1tot}) - (\sum X_1)(\sum X_{1tot})}{\sqrt{((n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n\sum x_{tot}^2 - (\sum x_{1tot})^2))}}$$

Keterangan:

r = Korelasi dari product moment

$\sum X_i$  = Akumulasi skor item

$\sum X_{tot}$  = Akumulasi total skor jawaban

$\sum x_i^2$  = Akumulasi kuadrat skor jawaban dari suatu item

$\sum x_{tot}^2$  = Akumulasi kuadrat total skor jawaban

$\sum X_i X_{tot}$  = Hasil perkalian skor jawaban dari suatu item dengan total skor

Suatu item dinilai valid sebagai instrument jika memiliki minimal nilai indeks validitas  $\geq 0,3$  (Sugiyono, 2013). Maka dari itu, jika ada pernyataan di mana tingkat korelasi berada di bawah 0,3 perlu ditinjau ulang karena belum memenuhi syarat validitas (Sugiyono, 2018).

Uji reliabilitas adalah pengujian dari hasil temuan yang direplikasi (Hikmat, 2011). Data yang sama dilakukan pengujian Kembali dengan pengukuran menggunakan objek yang sama. Hasil data tersebut menunjukkan seperti apa kesamaan data jika diukur menggunakan pengukuran yang sama. Penelitian ini melakukan uji reliabilitas dengan metode *split-half* yang mampu membelah suatu item hingga terbentuk dua kelompok yaitu item dengan grup nomor ganjil dan item dengan grup nomor genap. Skor dalam item tersebut dijumlahkan sehingga skor keseluruhan dapat ditemukan. Jika korelasi berada pada nilai 0,7 atau lebih, item tersebut dapat dinyatakan cukup dalam uji reliabilitas. Namun, jika nilai korelasi tersebut hasilnya kurang dari 0,7, item tersebut dinyatakan tidak reliabel (Sugiyono, 2013).

Rumus yang digunakan untuk menemukan reliabilitas dalam penelitian yaitu:

$$r = \frac{n(\sum AB) - (\sum A)(\sum B)}{\sqrt{((n\sum A^2 - (\sum A)^2)(n\sum B^2 - (\sum B)^2))}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

A = skor dari pertanyaan ganjil

B = skor dari pertanyaan genap

### Teknik Analisis Data

Kuantitatif dalam penelitian terdapat analisis data pada data keseluruhan yang dikumpulkan. Kegiatan penganalisisan data dijelaskan di bawah ini (Sugiyono and Lestari, 2021).

Data yang ada dikelompokkan berdasarkan variabel tipe responden. Data agregat dikumpulkan dari seluruh variabel responden agar dapat menyediakan data pada tiap variabel. Hipotesis dilakukan dengan perhitungan sehingga hipotesis dapat diuji. Makalah penelitian yang tidak membuat pernyataan tidak melakukan langkah terakhir (Sugiyono and Lestari, 2021).

Penganalisisan data dilakukan menggunakan statistik yaitu statistik deskriptif dan inferensial. Statistik inferensial terbagi atas statistik parametris dan non parametris (Sugiyono and Lestari, 2021).

Metode penelitian ini didasarkan pada isi semua variabel responden dan persiapan data untuk melakukan survei. Hipotesis yang ada dihitung dengan menggunakan SPSS dan Microsoft

Excel. Perhitungan yang dilakukan menggunakan analisis deskriptif dengan pengujian uji korelasi, uji T berpasangan, dan crosstab (Sugiyono and Lestari, 2021).

### UJI T Parsial

Dampak variabel independent pada variabel dependen diuji dengan uji-t (Lind, A. Douglas, 2014). Variabel bebas yang relevan adalah konten, dan variabel terikatnya adalah konten. Signifikansi *error* atau *alpha* dalam penelitian ini menggunakan besaran 10% atau 0,1. Ketika uji parsial atau uji-t dilakukan, terdapat beberapa asumsi yang dibuat bagi variabel bebas yaitu:

Motif *subscriber* dan pengendara lalu lintas menonton motovlog di Steve Jou YouTube channel terhadap perilaku pengendara di lalu lintas.

H01:  $\beta < 0$ , berarti motif subscriber yang menonton motovlog di saluran YouTube Steve Jou tidak memberikan pengaruh positif terhadap perilaku pengendara di lalu lintas.

Ha1:  $\beta > 0$ , dikatakan motif subscriber yang menonton motovlog di saluran YouTube Steve Jou memberikan pengaruh positif terhadap perilaku pengendara di lalu lintas.

Motif ukuran *subscriber* menonton motovlog di Steve Jou YouTube channel terhadap perilaku pengendara di lalu lintas.

Ho2:  $\beta < 0$ , artinya ukuran subscriber yang menonton motovlog di saluran YouTube Steve Jou tidak memberikan pengaruh positif terhadap perilaku pengendara di lalu lintas.

Ha2:  $\beta > 0$ , artinya ukuran subscriber dan pengendara lalu lintas menonton motovlog di Steve Jou YouTube channel berpengaruh positif terhadap perilaku pengendara di lalu lintas.

Setelah menghasilkan hipotesis, fase lain dari uji parsial yang mana menaruh dasar bagi keputusan dalam seluruh hipotesis. Keputusan berdasar pada probabilitas hasil dari proses data menggunakan SPSS 25 for Mac dengan ketentuan di bawah ini:

A). Jika Probabilitas  $> \alpha$  (0,1), maka H0 diterima dan H1 ditolak.

B). Jika probabilitas  $< \alpha$  (0,1), maka H0 ditolak dan H1 diterima.

### Uji Koefisien Determinasi

Dalam penelitian ini diuji koefisien determinasi atau *R Square* dan cenderung perhitungannya lebih mudah. Koefisien determinasi adalah bentuk dari koefisien korelasi dikuadratkan atau disebut juga dengan R-kuadrat. R2 untuk mengetahui mampukah persamaan regresi dalam penelitian ini memperkirakan variabel dependen (Y). Koefisien determinasi berada pada angka 0 sampai 1. Jika koefisien determinasi mendekati 0, diartikan bahwa variabel dependen dan variabel independen memiliki keterbatasan daya penjelas. Namun, jika nilainya adalah mendekati 1, variabel independen dalam penelitian bersifat prediktif kepada variabel dependen (Ghozali, 2011).

### Operasionalisasi Konsep

Operasional di dalam variabel penelitian diartikan oleh Sugiyono (2015) yaitu sebagai sifat, atribut, serta nilai dari sebuah subjek dari penelitian. Operasional menunjukkan nilai-nilai yang bervariasi di mana peneliti menentukan nilainya agar dapat dipelajari serta ditarik kesimpulannya. Penggunaan konsep survei dan definisi operasional ketika mengukur variabel dapat dijadikan sebagai faktor keberhasilan dalam sebuah penelitian. Operasional variabel perlu ditentukan dalam penelitian agar mampu memberikan kredibilitas metodologi penelitian serta memastikan reproduktifitas hasil penelitian (Karim, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Validitas

Dalam Ghozali (2018), menyatakan uji validitas sebagai pengukuran kuesioner valid atau tidak yang mana jika nilai  $r$  hitung  $\geq r$  tabel ( $\alpha = 0.05$ ) dikatakan valid. Hasil uji tersebut dijabarkan di bawah ini :

Tabel 2. Uji Validitas

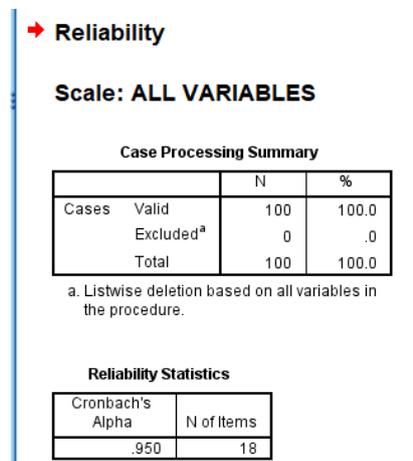
Butir	$r_{xy}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,736	0,195	Valid
2	0,733	0,195	Valid
3	0,805	0,195	Valid
4	0,731	0,195	Valid

5	0,772	0,195	Valid
6	0,669	0,195	Valid
7	0,692	0,195	Valid
8	0,646	0,195	Valid
9	0,731	0,195	Valid
10	0,776	0,195	Valid
11	0,791	0,195	Valid
12	0,803	0,195	Valid
13	0,772	0,195	Valid
14	0,777	0,195	Valid
15	0,800	0,195	Valid
16	0,791	0,195	Valid
17	0,672	0,195	Valid
18	0,650	0,195	Valid

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui alat ukur yang digunakan valid. Alat ukur tersebut merupakan pertanyaan dari kuisisioner, kuisisioner yang valid jika pertanyaan dapat mengungkap apa yang diukur kuesioner (Ghozali, 2011). Digunakan sampel sebanyak 100 responden untuk penelitian ini. Selanjutnya pada instrumen penelitian berupa kuisisioner memuat 18 pertanyaan yang menunjukkan bahwa dari 18 pertanyaan dalam kuisisioner dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan pada nilai korelasi positif dan keseluruhan nilainya lebih besar dibandingkan dari r-tabel (0.195) berarti pertanyaan dalam kuisisioner mampu mengungkapkan permasalahan dalam penelitian.

**Uji Reliabilitas**

Ghozali (2018) menyatakan bahwa uji reliabilitas sebagai pengukuran kuesioner di mana adalah indikator variabel, jika nilai Cronbach Alpha ( $\alpha$ ) > 0,70 dikatakan sebagai variabel. Berikut hasil uji reliabilitas antara lain:



Gambar 1. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil pengujian pada sampel sebanyak 100 orang menunjukkan bahwa seluruh jawaban dalam kuisisioner terpenuhi maka seluruh jumlah dapat dinyatakan valid 100%. Pada N of Term memuat banyaknya pertanyaan dalam kuisisioner yakni sebanyak 18 pertanyaan. Pada nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,950 atau lebih dari 0,60 ( $0,950 > 0,60$ ) yang artinya bahwa seluruh pertanyaan dalam penelitian bersifat reliabel atau konsisten.

**Uji T**

Analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui peranan konten vlog dalam Youtube Steve Jou (X) terhadap perilaku pengendara lalu lintas (Y). Program SPSS digunakan untuk menganalisis regresi linier sederhana dan berikut hasil regresi linier sederhana yang diperoleh dari data ditunjukkan pada gambar 2.

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	71.485	1.436		49.767	.000
Banyak Menonton	.504	.334	.151	1.509	.134

a. Dependent Variable: Skor Pertanyaan

Gambar 2. Uji T

Pada output di atas, kolom B pada Constant (a) adalah 71,485, sedangkan nilai X adalah 0,504. Persamaan regresinya adalah:

$$Y = a + nX$$

Atau

$$Y = 71,485 + 0,504X$$

Untuk memperoleh hasil signifikan dapat dilakukan dengan membandingkan dua model yaitu dengan melihat nilai signifikansi yaitu ketika nilai signifikansi kurang dari tingkat kesalahan yang digunakan dalam penelitian (5% atau 0,05) maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen dan sebaliknya. Metode kedua yaitu dengan membandingkan t hitung dan t tabel, ketika t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel maka variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen.

$$\begin{aligned} t \text{ tabel} &= t (a/2 : n-k-1) \\ &= t (0,025 : (100-1-1)) \\ &= t (0,025:98) \\ &= 1.98525 \end{aligned}$$

Pada hasil pengujian tersebut terlihat bahwa nilai sig sebesar 0,134 lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 5% atau 0,05 (0,135 > 0,05), selanjutnya pada t hitung sebesar 1.509 lebih kecil dibandingkan dengan t tabel (1.509 < 1.98525). Sehingga dapat disimpulkan bahwa konten vlog Youtube Steve Jou tidak berpengaruh terhadap perilaku pengendara di lalu lintas.

**Uji F**

Uji simultan atau Uji f digunakan untuk menguji pengaruh perubahan variabel – variabel independen secara bersama – sama terhadap variabel dependen. Ketentuan yang digunakan dalam uji-f ini yaitu menggunakan tingkat signifikansi kurang dari 0,05. Hasil uji simultan pada data dalam penelitian ditunjukkan pada gambar 3.

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	286.209	1	286.209	2.278	.134 <sup>b</sup>
	Residual	12315.231	98	125.666		
	Total	12601.440	99			

a. Dependent Variable: Skor Pertanyaan  
b. Predictors: (Constant), Banyak Menonton

Gambar 3. Uji F

Untuk memperoleh hasil signifikan uji yang dilakukan adalah dengan membandingkan dua model dengan melihat nilai signifikansi yaitu ketika nilai signifikansi kurang dari tingkat kesalahan yang digunakan dalam penelitian (5% atau 0,05) maka variabel independen secara bersama – sama berpengaruh terhadap variabel dependen dan sebaliknya. Metode kedua yaitu dengan membandingkan t hitung dan t tabel, variabel independent akan berpengaruh pada variabel dependen ketika nilai t hitung lebih besar daripada nilai yang dimiliki t tabel.

$$\begin{aligned} F \text{ tabel} &= f (k : n-k) \\ &= f (1 : 100 - 1) \\ &= f (1 : 99) \\ &= 3.94 \end{aligned}$$

Diketahui berdasarkan output di atas menunjukkan nilai signifikansi pengaruh X dan secara simultan terhadap Y adalah dengan nilai  $0.134 > 0,05$  dan nilai  $f$  hitung ( $2.278$ )  $< t$  tabel ( $3.94$ ). Maka, kesimpulan yang ditarik yaitu bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel X (konten vlog Youtube Steve Jou) secara simultan terhadap Y (perilaku pengendara di lalu lintas).

### Koefisien Determinasi

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.151 <sup>a</sup>	.023	.013	11.210

a. Predictors: (Constant), Banyak Menonton

Gambar 4. Uji Koefisien Determinasi

Pada gambar 4 dapat dilihat seperti apa pengaruh yang diberikan variabel bebas pada variabel terikat yang ditunjukkan oleh nilai R-Square ( $R^2$ ). Besaran nilai R-Square yang didapat dari output di atas adalah  $0,023$ . Hal ini mengandunga rti bahwa pengaruh X secara simultan terhadap variabel Y adalah sebesar  $84\%$ . Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebesar  $2.3\%$  variabel konten vlog Youtube Steve Jou dapat menjelaskan variabel perilaku pengendara di lalu lintas, dan v variabel lain yang tidak dijelaskan dalam tulisan ini memengaruhi variabel perilaku di lalu lintas sebanyak  $97,7\%$

### KESIMPULAN

Keseluruhan penelitian serta pengujian yang telah dilakukan pada variabel peranan menonton konten *Vlog* YouTube Steve Jou terhadap perilaku pengendara di lalu lintas menghasilkan tidak adanya pengaruh yang signifikan. Tidak hanya itu, dapat terlihat dari uji parsial (Uji-t) yang dilakukan menunjukkan bahwa variabel peranan menonton konten *Vlog* YouTube Steve Jou terhadap perilaku pengendara di lalu lintas menunjukkan hasil yang tidak berpengaruh signifikan. Sehingga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa konten vlog YouTube Steve Jou tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku pengendara lalu lintas.

### DAFTAR PUSTAKA

- sAdzandini, Vies Nada, and Tarunasena Ma'mur. 2019. "Proyek Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah." *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 8(2):237-46. doi: 10.17509/factum.v8i2.22154.
- Amalia, Yusti Suryo. 2019. "Analisis Pengaruh Desain Produk, Layanan Purna Jual Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor Yamaha Mio Fino 125."
- Aprinta, Gita. 2013. "Fungsi Media Online Sebagai Media Literasi Budaya Bagi Generasi Muda." *Jurnal The Messenger* 5(1):16. doi: 10.26623/themessenger.v5i1.218.
- Ariani, Suci Ageng et al. 2022. "Motif Subscriber Menonton Vlog Odg Di Rian Tv Perkembangan Yang Cepat, Baik Internet Kebutuhannya . Mereka Menyebutnya Media Online Saat Ini Sangat Diminati Karena Kebutuhan Pemirsa Untuk Menemukan Apa Yang Mereka Berbagai Macam Informasi Mudah Di Dapat." 4(1):1-14.
- Arieska, Permadina Kanah, and Novera Herdiani. 2018. "Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif." *Jurnal Statistika* 6(2):166-71.
- Ayuwuragil, Kustin. 2018. "Youtube Jadi Aplikasi Media Paling Populer Di Indonesia." *CNN Indonesia*. Retrieved (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180406202852-213-288967/youtube-jadi-aplikasi-media-paling-populer-di-indonesia>).
- Bambang Prasetyo, lina M. J. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori Dan Aplikasi*.
- Brigette Lantaeda, Syaron et al. 2002. "Peran Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Dalam Penyusunan Rpjmd Kota Tomohon." *Jurnal Administrasi Publik (JAP)* 04(048):243.
- Cahyono, Guntur, and Nibros Hassani. 2019. "Youtube Seni Komunikasi Dakwah Dan Media Pembelajaran." *Al-Hikmah* 13(1):23. doi: 10.24260/al-hikmah.v13i1.1316.
- Christopher, Christopher. 2013. "Sikap Masyarakat Surabaya Dalam Menonton Video Klip Psy-

- Gangnam Style Di Youtube." *Jurnal E-Komunikasi* 1(3):288–97.
- David, E. R. (Eribka) et al. 2017. "Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi." *Acta Diurna* 6(1):93363.
- DEEP PUBLISH. 2021. "Pengertian Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Kuantitatif." *Penerbitbukudeepublish.Com*. Retrieved July 12, 2022 (<https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-populasi-dan-sampel/>).
- Fauziah, Eka Rusnani. 2013. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja." *EJournal Lmu Komunikasi* 1(3):1–16.
- Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Badan Penerbit UNDIP.
- Heri D.J. Maulana, S.sos, M. Ke. 2007. *Promosi Kesehatan*. Buku Kedokteran EGC.
- Hikmat, M. .. M. 2011. *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra*. Pustaka Setia.
- Ibrahim, Mochamad Maulana, and Rahmat Edi Irawan. 2021. "Pengaruh Konten Media Sosial Terhadap Sumber Informasi Pandemi Covid-19." *Representamen* 7(02). doi: 10.30996/representamen.v7i02.5727.
- Karim, Ridwan. 2021. "Definisi Operasional: Tujuan, Manfaat Dan Cara Membuat." *Penerbitbukudeepublish.Com*.
- Kriyantono, R. 2016. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. edited by E. ke 1 C. ke 5. Jakarta: Prenada Kencana Media Group.
- Lind, A. Douglas, W. G. M. & S. A. W. 2014. *Teknik-Teknik Statistika Dalam Bisnis Dan Ekonomi*. 1 ed. salemba empat.
- Malik, Abdul. 2014. "Fungsi Komunikasi Antara Guru Dan Siswa Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan (Studi Kasus Proses Belajar Mengajar Pada SMP Negeri 3 Sindue)." *INTERAKSI: Jurnal Ilmu Komunikasi* 3(2):168–73.
- Muhammad irfan Al-amin. 2022. "Pengertian Hipotesis, Tujuan, Jenis, Dan Cara Membuatnya." *Katadata.Co.Id*. Retrieved July 12, 2022 (<https://katadata.co.id/safrezi/berita/61de98cfc8639/pengertian-hipotesis-tujuan-jenis-dan-cara-membuatnya>).
- Novitasari, Tita. 2015. "Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Orang Tua Dan Anak Dalam Menanamkan Pengetahuan Bahasa Daerah." *EJournal Ilmu Komunikasi* 3:379.
- Oliver, J. 2013. "Metode Penelitian." *Metode Penelitian* 1:37–54.
- Pratama, Sheldy Rahayu. 2017. "Fenomena Motovlog Di Youtube Pada Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas."
- Putra, Muhammad Ghifari, and Kharisma Nasionalita. 2018. "Isu LGBT Dalam Bingkai Media Online (Analisis Framing Robert Entman Pada Pemberitaan Kasus Sgrc-Ui Terkait Isu Lgbt Di Indonesia Pada Republika.Co.Id Dan Okezone.Com)." *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna* 6(1):71. doi: 10.30659/jikm.6.1.71-87.
- Rahayu Pratama, Sheldy. 2017. "Fenomena Motovlog Di YouTube Pada Kalangan Mahasiswa FISIP Unpas." *Skripsi* (40100117027):1–13.
- Rismawan, Eko. 2009. "Faktor Penyebab Pelanggaran Lalu Lintas Oleh Pengendara Sepeda Motor." 1–124.
- Rusni, Ariza. 2017. "Penggunaan Media Online." *Jom Fisip* 2(1):1–15.
- Saifuddin Azwar. 2018. *Reliabilitas & Validitas*.
- Sandika, Happy Prasetyawati. 2020. "Peran Production Assistant Di Cahaya Hati Indonesia Inews." 2(2):21–35.
- Soares, Anna Paula. 2013. ""Analisis Semiotika 'Youtube Rewind Bandung 2018' Karya Komunitas Youtube Kreator Bandung." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. <https://doi.org/10.1>.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. cet. 1. Bandung.
- Sugiyono, and Puji Lestari. 2021. *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, Dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Tim TvOne. 2022. "Niat Nge-Vlog Untuk Tunjukkan Kesalahan Bus Transjakarta, MotoVlogger Ini Justru Dibully Netizen." *Tvonenews.Com*. Retrieved (<https://www.tvonenews.com/berita/38767-niat-nge-vlog-untuk-tunjukkan-kesalahan-bus-transjakarta-motovlogger-ini-justru-dibully-netizen>).