



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti akan memaparkan mengenai teori yang melandasi topik penelitian dan keterlibatan konten tayangan *podcast YouTube* Deddy Corbuzier dengan minat menonton penduduk. Peneliti juga melampirkan tabel penelitian terdahulu sebagai materi evaluasi dalam melaksanakan penelitian.

Kerangka pemikiran mendeskripsikan alur logika hubungan masing-masing variabel penelitian supaya bisa dipahami dengan baik oleh pembaca. Tidak hanya itu, pada bab ini akan dijelaskan pula bagaimana hubungan dari masing-masing variabel tersebut. Dari uraian teori yang dipaparkan maka pada bagian akhir dari bab ini, peneliti bisa menarik hipotesis yang merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang hendak diteliti.

#### A. Landasan Teoritis

##### 1. Teori Stimulus – Respons (S - R)

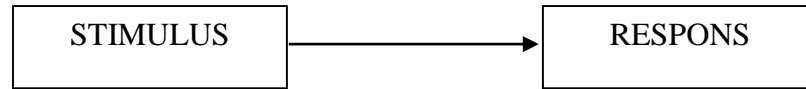
Teori Stimulus Respons (S - R) merupakan model komunikasi yang sangat dasar. Teori ini dipengaruhi oleh disiplin psikologi yang mengaitkan Stimulus Respons. Teori ini berasumsi jika komunikasi selaku proses aksi-reaksi yang sangat sederhana, dimana kata-kata lisan, tanda-tanda non-verbal, gambar-gambar, serta tindakan-tindakan khusus bisa memicu seorang untuk memberikan tanggapan dengan metode tertentu (Mulyana, 2008: 143- 144).





Gambar 2. 1

Model Stimulus Respons



Menurut Mulyana, metode ini menggambarkan perubahan atas pemindahan informasi serta bersifat timbal balik, dan memiliki banyak dampak, yang dimana setiap dampak bisa mengubah tindakan komunikasi yang berikutnya. Teori S-R juga berpendapat jika sikap (respons) individu bisa diramalkan, akibatnya komunikasi dianggap statis. Individu merespons karena terdapatnya rangsangan dari luar (stimulus), bukan berlandaskan kehendak, keinginan, maupun kemauan bebasnya. Teori Stimulus Respons ini memperkirakan jika suatu pesan yang telah dirancang serta di distribusikan dengan cara sistematis serta dalam skala yang sangat besar, maka secara bersamaan pesan itu tersampaikan pada beberapa orang, serta bukan ditunjukkan terhadap orang per- orang, (Effendy, 2003: 244). Bentuk komunikasi massa pada awal mulanya sering digambarkan satu arah saja. Hal ini disebabkan khalayak masih disangka sangat pasif serta menerima seluruh pesan yang di informasikan. Dalam komunikasi massa, model stimulus respons menyertakan 2 bagian, yakni media massa serta khalayak. Ada 2 komponen dalam model ini, antara lain:

- (1) Stimulus: Rangsangan, suatu isi pesan dari komunikator yang tertuju pada komunikan, yang dalam penelitian ini merupakan konten tayangan *podcast* Deddy Corbuzier
- (2) Respons : pesan itu bisa diperoleh khalayak, maka diharapkan terdapatnya perubahan perilaku yang terjadi, dalam penelitian ini merupakan timbulnya



minat menonton penduduk Gang Mantri 1 RT 007 RW 010 terhadap konten tayangan *podcast* Deddy Corbuzier di *YouTube*.



## 2. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan komunikasi yang memanfaatkan media massa baik cetak ataupun elektronik. Tidak hanya itu, komunikasi massa juga diartikan sebagai suatu komunikasi yang diarahkan pada beberapa khalayak lewat media cetak ataupun elektronik maka pesan yang serupa bisa diperoleh dengan cara serempak dan sesaat.

Komunikasi massa telah menjadi bagian dari hidup individu itu sendiri, setiap saat individu dipengaruhi oleh proses komunikasi massa. Baik media cetak, elektronik ataupun *cyber* media telah jadi bagian berarti dari kehidupan penduduk pada umumnya. Masing- masing media mempunyai karakteristik tertentu. Karakteristik biasa yang tampak nyata perbandingan antara lain merupakan wujud ataupun bentuk yang disuguhkan oleh masing- masing media.

## 3. Media Sosial

Menurut Van Dijk (2013: 11) media sosial merupakan *platform* media yang mengutamakan pada kehadiran pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas ataupun bermitra. Karena itu, media sosial bisa diamati sebagai medium (penyedia) online yang menguatkan ikatan antar pengguna sekalian selaku suatu hubungan sosial. Ada pula karakteristik media sosial sebagai berikut:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



**a. Jaringan (*network*)**

Karakter media sosial adalah, menciptakan jaringan di antara penggunanya. Tidak memandang apakah di dunia nyata antarpengguna itu sama-sama mengenal ataupun tidak, tetapi kehadiran media sosial membagikan perantara bagi pengguna untuk tersambung secara mekanisme teknologi. Jaringan yang tercipta antarpengguna ini pada kesimpulannya membuat komunitas di dalam penduduk yang dengan cara sadar ataupun tidak sadar hendak menimbulkan nilai angka yang terdapat di penduduk.

**b. Informasi (*information*)**

Informasi menjadi salah satu hal yang berguna dari media sosial, karena tidak serupa media alat lainya di internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, serta melakukan interaksi berlandaskan informasi.

**c. Arsip (*archive*)**

Arsip sebagai suatu sifat yang menjelaskan kalau suatu data sudah tersimpan serta dapat diakses bila juga serta lewat fitur apapun.

**d. Interaksi (*interactivity*)**

Media sosial membuat terjadinya jaringan di antara para pengguna salah satunya adalah meluaskan hubungan pertemanan yang dimana wajib dibentuk interaksi antarpengguna. Secara sederhana, interaksi yang terjadi di media sosial seperti saling mengomentari atau memberikan *like* pada postingan yang disebarakan di media sosial.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



**e. Konten oleh pengguna (*user generated content*)**

Konten oleh pengguna ini merupakan penanda di media sosial khalayak tidak hanya memproduksi konten tetapi juga memproduksi konten yang diproduksi oleh pengguna lain. Seperti di *YouTube*, media sosial yang kontennya adalah video, memberikan sarana pembuatan *channel*. Di *channel* ini para pengguna dapat meng-*upload* video berdasarkan kategori ataupun tipe yang diinginkan.

**f. Penyebaran (*share/sharing*)**

Penyebaran adalah karakteristik lain dari media sosial. penghubung ini tidak hanya menciptakan konten yang dibentuk serta dikonsumsi oleh penggunanya, namun juga dikembangkan oleh penggunanya (Benkler 2012; Cross, 2011). Penyebaran terjadi dalam dua jenis yang pertama, melalui konten. Konten di media sosial yang disebarakan tersebut juga memungkinkan untuk berkembang dengan tambahan data, revisi informasi, komentar, sampai pada opini yang menyetujui atau tidak. Kedua, melalui perangkat.

**4. YouTube**

*YouTube* merupakan media sosial berbentuk web video yang menyediakan berbagai informasi yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. *YouTube* didirikan pada bulan Februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Nur Rohim (2019:20) *Youtube* menurut Dr. Rulli Nasrullah adalah media sosial berbasis internet dengan konten video, dalam media tersebut seseorang dapat memberikan berbagai informasi dengan cara membuat *channel*. Pemilik *channel* tersebut adalah khalayak yang mempunyai akun. Dari tiap *channel* tersebut pengguna dapat



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



mengunggah video dengan berbagai kategori. Proses unggahan video tersebut seperti gambaran pada sebuah *channel* televisi yang dikemas dalam media sosial.

**Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## 5. Konten Tayangan Podcast

### a. Konten

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) konten merupakan informasi yang tersedia di media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah dapat melalui telepon genggam (*handphone*). Konten merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu media. Konten menyangkut terhadap apa yang akan kita tayangkan kepada para penonton atau pendengar. Sering kali konten yang digunakan tidak diperhatikan. Banyak orang memberikan perhatian terhadap metode, media, bahkan strategi yang digunakan dalam konten tersebut, namun kurang memperhatikan isi yang disampaikan.

Konten dibagi menjadi empat jenis yaitu, *educates*, *informs*, *entertains* dan *creates trustworthiness*.

#### (1) Edukasi (*Educates*)

Edukasi merupakan proses interaktif yang mendorong terjadinya pembelajaran, dan merupakan upaya menambah pengetahuan baru, sikap, serta keterampilan melalui penguatan praktik dan pengalaman tertentu.

#### (2) Informasi (*Informs*)

Informasi adalah sekumpulan fakta yang telah diolah menjadi data, sehingga menjadi lebih berguna dan menjadi informasi saat dibaca atau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



diketahui oleh orang yang membutuhkan akan informasi tersebut dan dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.

### (3) Hiburan (*Entertaints*)

Menjelaskan tentang kualitas hiburan yang ada pada sebuah konten marketing yang dikonsumsi oleh audiensnya.

### (4) Kepercayaan (*Creates Trustworthiness*)

Menjelaskan tentang kualitas kepercayaan yang terbentuk setelah seseorang mengonsumsi konten video.

#### b. Podcast

Menurut Bonini (2015) *podcast* merupakan teknologi yang digunakan untuk mendistribusikan, menerima, dan mendengarkan konten secara *on-demand* yang diproduksi oleh profesional maupun radio amatir. Pengertian *podcast* lainnya dikemukakan oleh Phillips (2017), *podcast* adalah *file* audio digital yang dibuat dan setelah itu diunggah ke *platform online* untuk dibagikan dengan orang lain. *Podcast* itu sendiri tercatat mulai muncul pada tahun 2004 dan mulai berkembang sejak tahun 2005, saat *Apple* menambahkan *podcast* pada *iTunes* dengan tema-tema terbatas. Seiring waktu, *podcast* semakin berkembang dan beragam. Istilah *podcast* ini identik dengan audio. Beberapa tahun belakangan ini, *podcast* juga muncul dalam bentuk video. Sehingga pengertian *podcast* dapat mengacu pada *podcast* audio atau *podcast* video.

*Podcast* audio juga dimanfaatkan oleh artis Indonesia. Diantaranya adalah Deddy Corbuzier dengan akun *podcast* #CLOSETHEDOOR. Tema yang diambil dalam pembuatan *podcast* ini juga selalu menarik perhatian para audiens terutama anak-anak muda dikarenakan bintang tamu serta pembahasan yang ada di dalam



podcast tersebut menarik perhatian orang-orang untuk melihatnya. Podcast juga dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan dan pemberdayaan masyarakat.



## 7. Penduduk

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penduduk adalah orang atau orang-orang yang mendiami suatu tempat (kampung, negeri, pulau, dan sebagainya). Sedangkan menurut Kartomo Wirosuhardjo, penduduk merupakan sejumlah orang yang mendiami sebuah wilayah tertentu, disebut penduduk terlepas dari status warga negara.

Adapun beberapa komposisi penduduk sebagai berikut :

### a. Komposisi Penduduk Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

Sistem pengelompokan umur serta jenis kelamin digambarkan dalam suatu grafik berupa batang secara garis horizontal. Pengelompokan dengan umur ini dibagi jadi:

- (1) Struktur penduduk anak muda dengan umur 15 tahun menggapai angka 35% sebaliknya angka penduduk berusia ataupun berumur yang umurnya mencapai 65 tahun keatas cuma mencapai trafik 3%..
- (2) Struktur dari penduduk yang tua mencapai kebalikan dari penduduk yang muda.

### b. Komposisi Penduduk Berdasarkan Angkatan Kerja

Pada umumnya umur penduduk yang 15 tahun ke atas lebih aktif melakukan kegiatan bekerja yang meliputi:

- (1) Penduduk yang masih aktif bekerja.
- (2) Ada golongan penduduk yang usianya bekerja namun untuk sementara waktu tidak bekerja.
- (3) Terdapat golongan penduduk yang aktif untuk berusaha mencari pekerjaan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





### c. Komposisi Penduduk Berdasarkan Ketergantungan

Angka perbandingan yang bisa membuktikan dimensi ataupun kapasitas besar bobot yang jadi tanggungan golongan kalangan umur yang produktif atas golongan umur tidak atau belum produktif. Kalangan penduduk yang merupakan penduduk yang produktif antara lain umur penduduk 15 hingga dengan 64 tahun, sebaliknya umur penduduk yang tidak produktif mulai dari umur 15 tahun kebawah merupakan penduduk yang belum produktif serta 65 tahun keatas merupakan penduduk yang tidak lagi produktif.

### Minat Menonton

Menurut Widyastuti (Ikbal, 2011:12) minat merupakan keinginan yang muncul setelah melihat, mengamati, dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkan. Minat memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap proses dan pencapaian hasil dari suatu konten *podcast*. Apabila konten yang dibuat tidak sesuai dengan minat para penonton, maka mereka tidak akan tertarik untuk melihat atau menonton video tersebut. Tidak ada ketertarikan bagi penonton mengakibatkan mereka tidak mempunyai minat untuk menonton video tersebut. Tidak adanya minat menonton mengakibatkan tidak adanya respon terhadap video tersebut. Namun sebaliknya, video yang menarik dapat menambah minat menonton.

Menonton merupakan suatu aktivitas melihat sesuatu yang dilakukan sehari-hari. Di dalam KBBI menonton berasal dari kata dasar tonton. Menonton memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerja sehingga menonton dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya.



Minat menonton adalah ketertarikan atau kecenderungan dengan motif tertentu

untuk melihat atau menyaksikan suatu tayangan. Minat menonton memiliki hubungan yang erat dengan dorongan dalam diri individu yang kemudian menimbulkan keinginan untuk berpartisipasi atau terlibat pada suatu yang diminatinya.

**a. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menonton**

*Podcast* merupakan file audio digital yang dibuat dan kemudian diunggah ke platform online untuk dibagikan dengan orang lain. Bahkan *podcast* sekarang sudah berkembang menjadi *podcast* audio visual yang dimana di dalam konten tersebut membicarakan topik-topik yang menarik perhatian penonton. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat menonton sebagai berikut :

**(1) Topik permasalahan**

Dalam topik permasalahan ada 3 hal yang menarik untuk dibicarakan yaitu, pertama masalah tersebut sedang menjadi pembicaraan di lingkungan masyarakat, yang kedua masalah ini mengandung kontroversi dan yang terakhir adalah masalah yang menyangkut kepentingan masyarakat.

**(2) Bintang Tamu**

Selain topik permasalahan yang menarik pastinya di dalam suatu acara yaitu, menghadirkan bintang tamu yang banyak digemari atau diidolakan bahkan yang sedang viral sebagai narasumber.

**(3) Host**

Di dalam suatu acara pastinya akan terasa menarik dan tidak membosankan apabila dipandu oleh *host* yang pintar untuk membangun suasana dan membawakan sebuah topik yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dibahas.

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## b. Aspek-Aspek Minat Menonton

(Hurlock, 2004:116) mengemukakan bahwa minat menonton mempunyai dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif

### (1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif minat menonton didasarkan konsep yang dikembangkan oleh seseorang terhadap suatu bidang yang berkaitan dengan minat. Menurut (Hurlock, 2004:116) mengukur aspek kognitif dapat dilihat dari :

#### (i) Kebutuhan akan informasi

Jika seseorang berminat terhadap sesuatu maka dia akan mencari tau informasi yang sebanyak mungkin yang berkaitan dengan hal yang diminatinya.

#### (ii) Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu seseorang yang besar terhadap suatu hal dapat menentukan tingkat ketertarikannya terhadap hal tersebut. Semakin besar ketertarikan seseorang untuk tahu dan memperoleh informasi maka semakin besar pula minat mereka untuk mencari tahu.

### (2) Aspek Afektif

Aspek afektif berkembang dari pengalaman individu, mulai dari tindakan orang yang disangka berguna pada aktivitas yang berhubungan dengan minat itu, hingga tindakan yang kelihatan dalam berbagai wujud media massa itu. Aspek afektif memiliki peran yang lebih besar dibanding dengan aspek kognitif. Suatu emosional positif dari minat umumnya hendak menguatkan minat itu dalam tindakan.



## B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1

### Penelitian Terdahulu

1.	Nama Peneliti	Ivan Fahturachman Putra
	Judul Penelitian	Tingkat Kepuasan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2016 Fisip UNTAG Surabaya Terhadap Podcast Youtube Deddy Corbuzier
	Tahun Penelitian	2020
	Metode Penelitian	Kuantitatif
	Hasil Penelitian	99 responden yang diambil dari mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2016 FISIP UNTAG Surabaya mayoritas menjawab setuju akan kepuasan setelah menonton podcast youtube Deddy Corbuzier.
	Bentuk Penelitian	Jurnal
2.	Nama Peneliti	Bimo Agung Subekti
	Judul Penelitian	ACARA TALKSHOW "TONIGHT SHOW" DAN MINAT MENONTON (Studi Korelasional tentang Pengaruh Presenter Acara Talkshow "Tonight Show" pada Televisi NET dengan Minat Menonton Acara Talkshow "Tonight Show" pada Masyarakat Lingkungan 6 Kelurahan Indrakasih Medan)

© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

	Tahun Penelitian	2017
	Metode Penelitian	Kuantitatif
	Hasil Penelitian	Tidak terdapat pengaruh antara para presenter “Tonight Show” dengan minat menonton acara “Tonight Show” di televisi pada kalangan masyarakat lingkungan 6 Kelurahan Indrakasih Medan.
	Bentuk Penelitian	Artikel
3.	Nama Peneliti	Vemi Jumiartika dan Hamzah Palalloi
	Judul Penelitian	Pengaruh Tayangan Talkshow "Sarah Sechan" di Net. TV Terhadap Minat Menonton (Studi pada Mahasiswa Psikologi UNJ Angkatan 2013)
	Tahun Penelitian	2015
	Metode Penelitian	Paradigma konstruktivisme dan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif
	Hasil Penelitian	Terdapat pengaruh yang signifikan antara Talkshow “Sarahsechan” terhadap Minat Menonton Mahasiswa UNJ Jurusan Psikologi Angkatan 2013
	Bentuk Penelitian	Jurnal



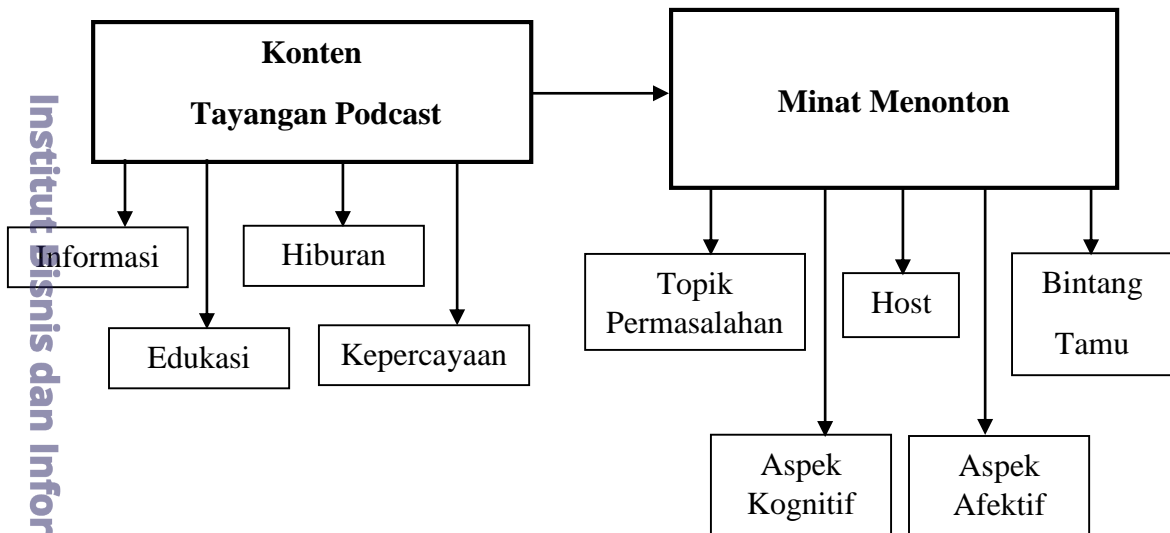
### C. Kerangka Pemikiran

Ⓒ Konten tayangan *podcast* Deddy Corbuzier di *YouTube* sangat menarik perhatian para masyarakat untuk menonton salah satunya yaitu pada masyarakat atau warga perumahan. Masyarakat suka atau berminat untuk menonton tayangan *podcast* tersebut dikarenakan cara pembawaan Deddy Corbuzier yang cukup santai tapi menarik. Serta konten yang ditampilkan dalam *podcast* tersebut juga selalu menarik perhatian ditambah lagi dengan topik pembahasannya yang terbilang cukup membuat orang ingin tahu sehingga memilih untuk menonton tayangan tersebut.

Sebagaimana yang ditunjukkan dalam gambar dibawah ini, meliputi konten tayangan *podcast* yang akan peneliti gunakan sebagai variabel X, dan minat menonton sebagai variabel Y. Yang dimana konten dimaksud adalah konten yang telah ditayangkan di *podcast* Deddy Corbuzier.

Gambar 2. 2

Kerangka Pemikiran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ⓒ Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBI RKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBI RKG.



## D. Hipotesis

© Hak cipta milik IBI IKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah suatu penelitian yang perlu diuji kebenarannya dengan data yang lebih lengkap dan menunjang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh konten tayangan *podcast* Deddy Corbuzier di *YouTube* terhadap minat menonton penduduk Gang Mantri 1 RT 007 RW 010. Berikut ini perumusan hipotesis dari penelitian ini:

H1 : Tidak ada pengaruh konten tayangan *podcast* Deddy Corbuzier di *YouTube* terhadap minat menonton penduduk Gang Mantri 1 RT 007 RW 010.

H2 : Ada pengaruh konten tayangan *podcast* Deddy Corbuzier di *YouTube* terhadap minat menonton penduduk Gang Mantri 1 RT 007 RW 010.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.