

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Komunikasi

Salah satu efek yang paling terasa dan paling berdampak dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi adalah lahirnya internet, internet yang lahir pada tahun 1957 yang tujuan awalnya dibuat adalah respon pemerintah Amerika Serikat pada saat perang dingin atas proyek sputnik. Internet yang pada mulanya adalah proyek militer yang dipergunakan untuk tujuan khusus oleh pemerintah Amerika Serikat sekarang telah bertransformasi fungsi secara luas dan general menjadi sarana kegiatan sosial media yang luas, dengan internet yang berbentuk di era modern sekarang ini, membuat manusia sebagai makhluk sosial dapat memanfaatkannya untuk bersosialisasi dan banyak hal lainnya dengan seluruh orang diseluruh penjuru dunia melalui jejaring media sosial.

Komunikasi adalah salah satu tujuan utama dari kehidupan manusia, menurut Onong Uchjana Effendy dalam (Zikri Fachrul Nurhadi, 2017) memberikan pendapat bahwa pengertian komunikasi dapat dipandang dari dua sudut, yakni pengertian komunikasi secara umum dan pengertian komunikasi secara paradigmatis. Definisi komunikasi secara umum itupun juga dapat dilihat dari dua segi, yakni pengertian secara etimologis dan pengertian komunikasi secara terminologis

Berdasarkan dari jurnal (Zikri Fachrul Nurhadi, 2017) pengertian dari komunikasi yang pertama adalah secara etimologis adalah kata komunikasi diambil dari bahasa Latin *communicatio* yang bersasal dari kata *communis* yang berartikan sama. Kata sama dari pengertian itu mempunyai maksud adalah sama makna. Dalam pengertian ini mempunyai makna komunikasi yang sedang berlangsung yang mana orang orang yang berpartisipasi di dalamnya memiliki kesamaan makna atau maksud tentang suatu hal atau topik yang dikomunikasikannya. Bisa dikatakan, apabila orang orang yang berpartisipasi dalam suatu proses komunikasi saling mengerti dan paham dengan apa yang dikomunikasikannya itu, maka dapat dikategorikan hubungan antara mereka tersebut bersifat komunikatif.

Apabila terjadi sebaliknya, jika ada pihak yang berpartisipasi tidak mengerti tentang suatu hal atau topik yang sedang dikomunikasikan, hal ini dapat dibilang dengan komunikasi yang tidak beroperasi, dan hubungan antara orang-orang yang terlibat tersebut tidak komunikatif atau tidak berhasil.

Pengertian yang kedua adalah pengertian komunikasi secara terminologis, komunikasi adalah Pertukaran informasi antara dua pihak, yaitu pemberi pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan) untuk mencapai pemahaman yang sama. Komunikator adalah pihak yang membuat atau menyampaikan pesan, dan komunikan adalah sebagai pendengar atau penerima pesan. (Zikri Fachrul Nurhadi, 2017) pengertian komunikasi secara terminologis adalah proses penyampaian suatu pernyataan seseorang kepada orang lain sebagai pendengar, pengertian tersebut memberikan kita pemahaman yang mana komunikasi melibatkan sejumlah manusia atau orang, komunikasi ini dapat disebut dengan *Human Communication* (komunikasi manusia).

## **2.2 Media Online**

Kata Media online secara umum memiliki pengertian segala tipe atau format media yang hanya bisa dimuat melalui internet melalui peramban yang berbentuk teks, video, foto, dan suara. Dalam konteks ini, media online dapat dimaknai sebagai jembatan komunikasi secara daring. Media online sendiri masih berkaitan dengan media massa, dalam cakupan komunikasi massa, media online dapat ditafsirkan dengan memuat karya jurnalistik seperti artikel, berita, dan feature secara online.

Menurut Suryawati dalam (Mesi Indriyani, Efektivitas Penggunaan Media Online Tirto.Id, 2020) media online dapat didefinisikan media komunikasi yang memanfaatkan dan memerlukan perangkat berbasis internet. Media online tergolong media yang mempunyai ciri khusus, yang terletak pada pemanfaatan peranti komputer digabungkan dengan pengetahuan tentang *software* komputer untuk mengakses berita atau informasi. Menurut Santana, Setiawan dalam (Mesi Indriyani, Efektivitas Penggunaan Media Online Tirto.Id, 2020) Internet adalah bentuk jurnalisme yang telah bertransformasi. Perubahan-perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang dibawa kemampuan teknologis mengatikusikan Kembali fungsi-fungsi dan peran-peranan profesi jurnalis ini.

Media online sendiri juga dapat disebut media *cyber*, media internet, dan *New media*. Liputan pers dapat diartikan dengan media yang disuguhkan secara daring di internet. Media online merupakan juga media generasi ke tiga atau yang terbaru setelah media cetak ( koran, tabloid dan majalah) dan media berbasis elektronik (Romli, 2012)

### 2.3 Media Baru

Istilah media baru sebenarnya sudah cukup lama digunakan dari tahun 1960an, media baru sendiri adalah penggambaran media sebagai media yang telematic atau menggunakan perangkat teknologi. Menurut (McQuail, 2011) media baru merupakan berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama, yang mana selain baru dapat memungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediannya yang luas untuk penggunaan pribadi (user) sebagai alat berkomunikasi.

pembagian atau jenis "media baru" menurut (McQuail, 2011) :

- Media komunikasi antarpribadi (*Interpersonal communication media*): media yang bersifat menjembatani komunikasi pribadi yang lebih mengutamakan menghubungkan individu dibanding informasi yang disampaikan.
- Media permainan interaktif (*Interactive play media*): Media ini biasanya berlandaskan pada komputer ,atau video game. Media ini biasanya menawarkan kepuasan dalam interaktivitas antar pengguna dan lebih condong kepada kepuasan Proses dan atau penggunaan
- Media pencariann informasi (*Information search media*): Media ini dianggap sebagai jenis yang luas, salah satu contoh dari jenis ini adalah Google. Jenis media ini dianggap sebagai perpustakaan dan sumber data yang ukuran, aktualitas, dan Aksebelitisasnya belum ditemukan sebelumnya.
- Media partisipasi kolektif (*Collective participatory media*) Jenis ini lebih khusus merangkum penggunaan Internet untuk berbagi dan saling bertukar informasi, gagasan dan pengalaman dan juga dapat difungsikan untuk mengembangkan hubungun antar pribadi.

- Substitusi media penyiaran (*Subtitution of broadcasting media*): media yang diperuntukan untuk menerima atau *download* konten yang telah dibuat di masa lampau, dapat disiarkan dengan metode lain yang serupa. Salah satu contoh kegiatannya adalah menonton film dan mendengarkan music.

## 2.4 Media Sosial Youtube

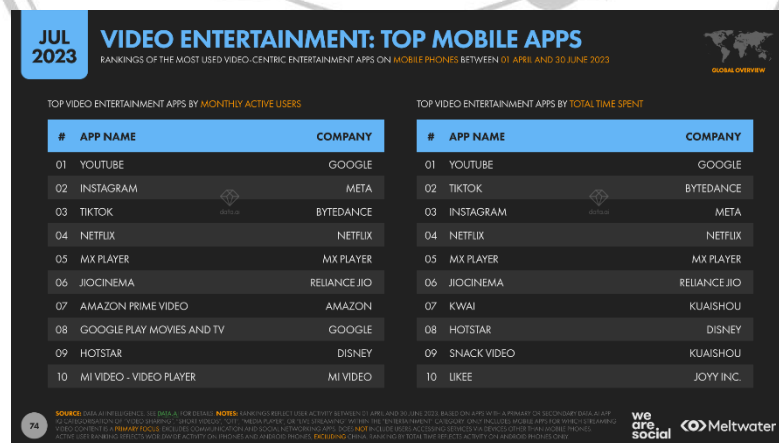
Media sosial menurut Van Dijk dalam (Kartini, 2020) sendiri memiliki pengertian *platform* media yang berfokus pada kehadiran pengguna yang memberikan wadah untuk mereka dalam berkolaborasi maupun beraktivitas. Dari pengertian dari sosial media yang dijelaskan ahli sebelumnya, penulis dan pengguna sosial media akan setuju dan pada realitasnya sosial media memfasilitasi dalam melakukan banyak hal seperti berkomunikasi dengan grup sekolah, memberikan video rekomendasi tempat liburan, mencari teman untuk bepergian, hingga dapat memfasilitasi penggunanya untuk memamerkan dan menunjukkan harta bendanya.

Sosial media juga mempunyai pengertian lain menurut pembagian jenisnya, menurut (Andreas M. Kaplan, 2010) bahwa media sosial terbagi :

- *Collaborative project*: Proyek kolaboratif adalah media sosial yang memberikan kesempatan pembuatan konten secara bersamaan dengan banyak pengguna di internet sebagai contoh website Wikipedia.com, Fandom.com.
- *Content communities*: Konten Komunitas adalah media yang mempunyai tujuan untuk berbagi/*sharing* dengan sesama pengguna tanpa perlu keterbatasan jarak.  
Contoh: Youtube, Piratebay.com.
- *Blogs* dan *microblogs*: Jenis media sosial ini adalah salah satu jenis pertama yang pertama muncul dalam internet, Website yang dapat memuat mengenai opini, pengalaman, ataupun kegiatan dalam keseharian, dimana aplikasi ataupun website ini mewadahi pengguna untuk tetap *posting* mengenai pernyataan apapun.

- *Virtual Games Worlds*: Game dunia virtual, reproduksi lingkungan 3D, dan pengguna dapat tampil dengan avatar yang mereka inginkan dan dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya seperti layaknya mereka berinteraksi di dunia nyata. Contoh: Dota2,CS2,Valorant,Apex Legend
- *Virtual Social Worlds*: Dunia sosial maya, adalah jenis turunan dari Virtual Worlds, aplikasi atau website ini memungkinkan pengguna untuk dapat memilih dan membuat persona atau perilaku mereka lebih bebas. Contoh: Instagram, Twitter, Snapchat.
- *Social Networking Sites*: Situs jejaring sosial adalah aplikasi atau website yang dapat difungsikan pengguna untuk terhubung dengan pengguna lain dengan membuat akun dan dapat memuat foto profil, informasi pribadi, menambahkan teman, dan bebas diakses oleh siapa saja. Contoh: Facebook.com

Dalam pengertian dan jenis jenis dari adalah layanan video berbagi yang didirikan oleh perusahaan teknologi besar Google yang memungkinkan penggunanya untuk memuat,menonton dan berbagi video secara mudah dan gratis. Konten yang dimuat dalam Youtube umumnya adalah konten Trailer Film, video clip musik, TV,Video Review, Video Vlog, Live Stream dan banyak lagi jenis lainnya yang dibuat dan diupload penggunannya sendiri. Youtube adalah satu dari banyak pilihan aplikasi layanan berbasis video *streaming*, data yang dibawah ini yang bersumber dari datareportal.com menunjukkan youtube menduduki urutan pertama dalam survei top mobile video entertainment di dunia pada awal tahun 2023.



Gambar 2. 1 Data Top Mobile Apps Paling Populer Di Dunia Tahun 2023

Di Indonesia sendiri berdasarkan data dari GoodStats.com yang didapat dari survei oleh populix, Youtube juga menjadi salah satu platform layanan video streaming yang paling banyak digunakan di Indonesia pada tahun 2022, diposisi nomor tiga yang paling banyak digunakan sebanyak 62% dan diungguli oleh platform video lainnya yaitu *Netflix* dan *Disney+ Hot Star* sebanyak 62% dan 69%.

Youtube masuk menjadi top tiga pilihan aplikasi media streaming teratas di dunia, hal ini dikarenakan karena youtube merupakan salah satu platform streaming yang paling lengkap dan dapat mencari berbagai macam jenis konten, juga ditambah lagi pertimbangan dari statistik video streaming yang tertera diatas adalah youtube dapat diakses dengan bebas tanpa adanya biaya berlangganan walaupun dengan kompensasi iklan yang harus di tonton.

Dalam statistik pengguna di Indonesia, Netflix dan Disney plus adalah platform video streaming yang tidak selengkap dan tidak sebebaskan youtube, Netflix dan Disney plus dapat dikategorikan menjadi layanan video streaming dengan konten Film dan Film serial, hal ini berbeda dengan youtube yang dapat memuat banyak jenis konten video dengan lebih variatif sesuai yang dibutuhkan dan dicari pengguna.

Dengan Youtube yang menjadi aplikasi video streaming gratis yang menjadi salah satu yang teratas jumlah penggunaannya, Youtube memfasilitasi penggunaanya untuk berinteraksi dengan sesama penggunanya dengan fitur-fitur yang banyak.

Fitur-Fitur Youtube yang memudahkan interaksi antar pengguna:

- a. *Like dan Dislike*: Fitur ini adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk menekan tombol jempol keatas dan jempol kebawah untuk mengekspresikan secara simbol apakah penonton suka atau tidak suka dengan konten yang ditonton, suka dengan menekan tombol jempol keatas dan tidak suka dengan menekan tombol jempol kebawah, pengguna juga bisa melihat secara langsung jumlah like dari konten tersebut.
- b. *Komentar*: Fitur ini adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk menuliskan komentar mereka terkait video yang ditonton, penonton juga dapat membalas atau me *reply* komentar pengguna lainn.

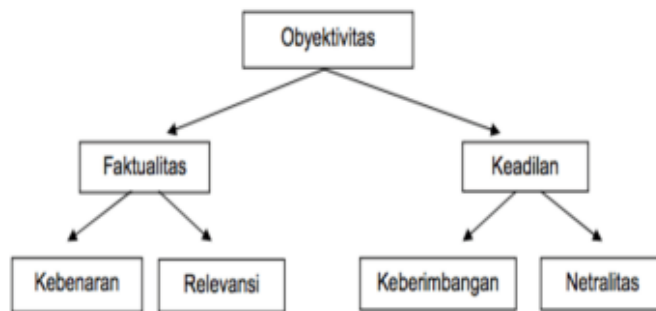
Selain fitur-fitur Youtube yang memudahkan penggunanya untuk berinteraksi, Youtube juga memfasilitasi penggunanya untuk memudahkan mencari dan menjelajahi video.

- a. Kolom pencarian: Di dalam platform Youtube menyematkan kolom pencarian yang memudahkan pengguna untuk mencari video yang diinginkan pengguna, pengguna dapat memasukkan keyword ataupun nama video yang ingin ditonton.
- b. Tabel genre rekomendasi: Di dalam antarmuka Youtube, Youtube menyematkan tab yang bersisian pilihan rekomendasi berdasarkan algoritma dan riwayat preferensi konten yang disukai pengguna.
- c. Histori: Fitur yang disematkan Youtube ini disematkan Youtube dengan tujuan untuk memberikan pengguna akses untuk melihat tontonan yang mereka lihat sebelumnya.
- d. Subscribe: Fitur Subscribe adalah fitur yang disematkan dalam Youtube, fitur ini adalah fitur yang salah satu paling sering diucapkan oleh konten kreator di dalam konten video Youtube, fitur ini memungkinkan pengguna platform Youtube untuk berlangganan kanal Youtube yang mereka sukai, dengan pengguna yang berlangganan dengan kanal Youtube, Youtube dapat memberi tahu pengguna lebih awal tentang video terbaru dari kanal yang pengguna subscribe.
- e. Trending: Trending adalah fitur yang disematkan Youtube yang berguna untuk menampilkan video yang sedang naik atau menjadi trend tontonan dalam kurun waktu tertentu.

## **2.5 Objektivitas Media**

Dalam mengukur objektivitas ini penulis memakai skema teori dari J. Westerstahl, Pemilihan Teori objektivitas dalam penelitian ini berdasarkan Teori (McQuail, 2011) objektivitas pada umumnya berhubungan dengan berita dan informasi. mengembangkan prinsip untuk mengukur objektivitas secara rinci. Skema prinsip yang dikembangkan ini dapat membantu mengkategorisasikan dan menilai tingkatan netralitas dan objektivitas dalam konten atau liputan media, skema objektivitas Dalam teori ini objektivitas dapat dipandang dalam dua dimensi yaitu objektivitas dan ketidakberpihakan.





**Gambar 2. 2** *Peta Konsep Teori Objektivitas Media*

Menurut Westershal konsep objektivitas dengan membaginya menjadi dua komponen utama, yang Westershal sebut sebagai dimensi, yang mana dua dimensi itu adalah faktualitas dan ketidakberpihakan (keadilan).

### **2.5.1 Kategori Faktualitas**

Dimensi factual menjelaskan sejauh mana suatu pesan mengandung informasi yang benar. Fakta atau faktualitas dibagi menjadi dua sub elemen: Kebenaran dan Relevansi. Definisi kebenaran adalah sejauh mana berita mengandung informasi yang benar. Kebenaran sendiri direduksi menjadi tiga metrik: factual, akurat dan kelengkapan/lengkap.

#### **2.5.1.1 Sub Kategori Truth/Kebenaran**

- Fakta  
Fakta definisinya adalah memisahkan antar fakta dari opini, komentar dan interpretasi. Fakta sendiri dibagi menjadi dua: fakta sosiologis dan fakta psikologis. menurut (Nurudin, 2009:76) fakta psikologis adalah fakta-fakta yang dapat diverifikasi dan dibenarkan oleh indera manusia. Sedangkan Fakta psikologis adalah pemaknaan subjektif seseorang kepada fakta, peristiwa atau pendapat tentang fakta yang dibuat dari pemikiran. Indikator fakta selanjutnya adalah akurasi.
- Akurasi adalah kesesuaian dengan fakta dan kejadian sebenarnya. Akurasi merujuk pada apakah fakta dalam suatu berita atau kejadian sebenarnya. Akurasi juga bisa berdasarkan pada apakah fakta dalam berita atau peristiwa dapat dikuatkan atau didukung dengan oleh sumber lain. Metrik atau golongan terakhir dari sub elemen fakta adalah kelengkapan, kelengkapan



yang di maksud adalah memastikan informasi atau pesan yang ada sudah memenuhi elemen 5W + 1H (*what, who, where, when, why* dan *how*).

### **2.5.1.2 Sub Kategorisasi Relevan/Relevansi**

- Relevan

Subdimensi factual kedua, adalah relevan berkaitan dengan apakah informasi yang diberikan dalam berita relevan / terkatit atau sebaliknya. Menurut (Eriyanto, 2011). Mengutip dari Azaria dan Artikel web Owl.purdue.edu relevansi didasari dengan 5 faktor, yang pertama yaitu relevansi yang behubungan dengan hal yang penting atau yang berhubungan dengan kepentingan banyak orang (significance), relelvansi yang memuat peristiwa terkini yang mempunyai relevansi dengan peristiwa yang baru baru ini terjadi (timeliness), terkait dengan peristiwa atau hal yang penting dan yang menarik untuk dibawakan (magnitude), faktor kedekatan emosional atau kesamaan wilayah dengan golongan golongan tertentu (proximity), dan yang terakhir adalah berita yang mempunyai unsur dengan keterkenalan atau kepopuleran dari objek/tokoh (prominence). Yang Bila disimpulkan pengertian dari relevan atau relevansi adalah ukuran dari apakah informasi yang ada masih ada keterkaitan dengan peristiwa yang terjadi.

### **2.5.2 Kategori Imparsialitas**

Selanjutnya dimensi objektivitas adalah keadilan atau imparsialitas. Imparsialitas menurut (Sari, 2019) adalah ketidakberpihakan yang berkaitan dengan apakah berita atau konten telah memberikan secara adil ke semua sisi dari peristiwa atau object dan perdebatan yang diberitakan. Dimensi keadilan ini dapat dibagi menjadi dua subdimensi.

#### **2.5.2.1 Sub Kategori Berimbang**

Subdimensi pertama adalah berimbang (*balance*).berimbang menurut (Eriyanto, 2011) adalah berita atau konten yang mempertunjukkan semua sisi,tidak memnghilangkan dan menfilter sisi tertentu untuk diberitakan, Menurut Eriyanto dikutip dari Azaria berimbang dapat dibagi lagi menjadi 2 indikator yaitu Akses proporsional (*cover both sides*) dan dua sisi (*even handed* ). Indikator yang pertama adalah indikator proporsional yang dimana apakah kesempatan yang sama

diberikan kepada masing masing pihak. Pengoperasiannya dapat dilakukan dengan menentukan apakah suatu berita atau konten yang dibawakan mengandung gagasan atau buah pikiran dari 2 pihak atau lebih dari sumber sumber yang berbeda. Subdimensi pertama adalah berimbang (*balance*). Berimbang adalah berita atau konten yang mempertunjukan semua sisi, tidak menghilangkan dan memfilter sisi tertentu untuk diberitakan. Berimbang dapat dibagi lagi menjadi 2 indikator yaitu, akses proporsional (*cover both sides*) dan dua sisi (*even handed*) (Eriyanto, 2011).

- Indikator Berimbang

Indikator yang pertama adalah indikator proporsional yang dimana apakah kesempatan yang sama diberikan kepada masing masing pihak. Pengoperasiannya dapat dilakukan dengan menentukan apakah suatu berita atau konten yang dibawakan mengandung gagasan atau buah pikiran dari 2 pihak atau lebih dari sumber sumber yang berbeda.

- Dua Sisi

Indikator yang kedua adalah dua sisi yang memiliki pengertian melihat atau memastikan apakah masing masing gagasan telah dimasukan ke dalam berita. Pengoperasionalanya dengan cara keseimbangan skor positif dan skor negative berimbang. Indikator yang kedua adalah dua sisi yang memiliki pengertian melihat atau memastikan apakah masing masing gagasan telah dimasukan ke dalam berita. Pengoperasionalanya dengan cara keseimbangan skor positif dan skor negative berimbang. Subdimensi kedua adalah netral, menurut (Eriyanto, 2011) netral adalah menyampaikan fakta peristiwa atau produk apa adanya, tidak memihak pada sisi kiri kanan dari faktor eksternal. Subdimensi netral ini juga dapat dibagi lagi menjadi sub yang lebih kecil, pembagian yang pertama yakni non evaluative (berita tidak memberikan penilaian atau *judgement*) dan yang kedua adalah non-sensasional (berita yang tidak melebih lebihkan fakta yang diberikan).

### **2.5.2.2 Sub Kategori Netral**

Subdimensi kedua adalah netral, menurut (Eriyanto, 2011) netral ialah menyampaikan fakta peristiwa atau produk apa adanya, tidak memihak pada sisi kiri kanan dari faktor eksternal. Subdimensi netral ini juga dapat dibagi lagi menjadi sub yang lebih kecil, pembagian yang pertama yakni non evaluative (berita tidak

memberikan penilaian atau *judgement*) dan yang kedua adalah non-sensasional (berita yang tidak melebih lebihkan fakta yang diberikan) (Eriyanto, 2011) Untuk dapat menilai dan mengukur Tingkat kenetralan dapat menggunakan indikator seperti yang kemukakan McQuail dalam (Pratama, 2019) antara lain *Sensational, Stereotypes, Juxtaposition, Linkages*.

- Indikator Sensasional

Indikator yang pertama yaitu Sensasional yang mana adalah Ketika berita yang disampaikan memunculkan sisi emosi dan drama yang membuat emosi pembacanya menjadi terpengaruh seperti jengkel, marah, kesal, sedih, simpati dan masih banyak lainnya. Menurut McQuail dalam (Pratama, 2019) Sensasional berdasarkan pada *Human Interest* (Ketertarikan manusia) yang mana bentuknya menarik namun tidak cukup relevan untuk menjadikan landasan kebutuhan informasi.

- Indikator Stereotip

Stereotip menurut Suryanto dalam (Maryam, 2019) adalah kesan yang khas atau unik mengenai individu atau kelompok tertentu. Di karenakan hal tersebut menurut McQuail menjadi celah yang membuat hilangnya netralitas karena dalam penyebutan ke golongan tertentu/atribut memiliki arti yang dapat positif, dapat juga negatif dan dapat juga menjadi arti yang bias.

- Indikator Juxtaposition

Juxtaposition adalah menyandingkan atau menyambungkan dua hal yang berbeda namun dapat berhubungan satu sama lain (Risitiaa, 2018) Kedua hal atau fakta yang digabungkan dapat mengubah makna.

- Indikator Linkages

Selanjutnya terdapat *Linkages* yang pengertiannya adalah bagaimana media atau pembuat kabar secara terus menerus mengaitkan hal hal dari luar secara bersamaan yang membuat asumsi sebab akibat, sebagai contoh menyampaikan aspek yang banyak dan berbeda beda dalam mengulas satu produk.

## 2.6 Analisis Isi

Analisis isi atau (*content analysis*) adalah penelitian yang mempunyai bentuk penelitian yang membahas secara mendalam terhadap isi atau peristiwa suatu informasi yang berbentuk tulisan dan tercetak dalam media massa, yang menciptakan metode analisis isi ini adalah Harold D. Laswell, yang juga membuat Teknik simbol coding, symbol coding yang Dimana cara kerja dari symbol coding secara singkat adalah mencatat lambang atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi, analisis isi juga dapat digunakan untuk menganalisa semua bentuk komunikasi.

Menurut Riffe, Lacy, dan Fico dalam (Eriyanto, 2011) Analisis isi adalah pengujian yang sistematis dan dapat direplikasi dari simbol simbol komunikasi, di mana simbol ini diberikan nilai angka dan dapat di replikasi dari simbol simbol komunikasi, simbol ini diberikan nilai numerik berlandaskan pengukuran yang abash, dan kemudian dapat dianalisa menggunakan metode statistik untuk menggambarkan isi komunikasi, menarik kesimpulan dan memberikan konteks, baik produksi ataupun konsumsi.

Menurut (Eriyanto, 2011) Analisis isi sendiri mempunyai banyak jenis pendekatan, antara lain semiotika, *framing*, wacana, naratif. Jenis analisis isi yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah jenis analisis isi kuantitatif.

Analisis isi kuantitatif menurut (Eriyanto, 2011) adalah metode penelitian ilmiah yang difungsikan untuk menggambarkan sifat sifat isi dan menarik kesimpulan atau pesan darinya.

Analisis isi kuantitatif juga dapat didefinisikan dengan Teknik penelitian yang digunakan untuk membuat kesimpulan yang dapat dibuktikan dan valid dengan cara menafsirkan dan pengkodean materi tekstual, analisis isi kuantitatif berupaya meminimalisasi bias atau ketidak pastian subjektivitas penelitian dengan reliabilitas tinggi dan menomor satukan ketepatan pengidentifikasian isi pernyataan, seperti perhitungan, penyebutan kaya yang berulang atau kalimat tertentu.

## 2.7 Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Danang Abdan Darmawan (2022)	<b>Analisis Isi</b> <b>Objektivitas Channel</b> <b>Youtube Gadgetin</b> <b>dalam Mereview</b> <b>Produk Smartphone</b>	<p>Hasil dari penelitian Channel youtube Gadgetin di penelitian ini berdasarkan indikator indikator yang ditentukan adalah 15 sample video mendapatkan nilai 63,7 dengan nilai minimum 2 dan nilai maksimum 75. Penelitian ini mendapati kesimpulan bahwa 15 video yang diteliti tersebut dinilai sudah cukup objektif karena usdah mendekati nilai maksimum yang ditentukan.</p> <p>Perbedaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Perbedaan Objek Penelitian</li> <li>2.Perbedan Kualifikasi jenis video yang diteliti.</li> </ol> <p>Persamaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kesamaan Sosial media dari objek penlitian</li> <li>2.Metode analisi isi</li> <li>3.Kuantitatif</li> </ol>

			4. Teori Objektivitas Westerhal
2.	Indah Sari (2019)	<b>Analisis Isi Objektivitas Pemberitaan Panitia Khusus Hak Angket Komisi Pemberantasan Korupsi (Kpk) Di Media Online Detik.Com</b>	<p>Hasil dari penelitian ini dari indikator objektivitas dari media Detik.Com dengan cakupan kasus pemberitaan panitia khusus hak angket KPK Di Media online didapati hasilnya adalah indikator kelengkapan berita : 80,85 %. kedua, indikator sumber berita sebesar 98,94 %. Ketiga, indikator keseimbangan sebesar 12,06 %. Keempat, indikator netralitas didapati sebesar 49,29 %. Didapati hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Detik.com merupakan media yang memberitakan Pansus Hak Angket KPK secara Objektif.</p> <p>Perbedaan: 1. Perbedaan objek penelitian</p>

			<p>2. Platform objek yang berbeda</p> <p>3. Memakai Teori Agenda Setting</p> <p>Persamaan:</p> <p>1. Kuantitatif</p> <p>2. Analisis isi</p> <p>3. Memakai Teori objektifitas Westerthal</p>
--	--	--	---

