

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer dari setiap orang. Itu dikarenakan adanya kebutuhan akan informasi, hiburan dan pendidikan dan akses pengetahuan. di dalam hal ini *vlog* atau *video blog* yang berkembang dari tulisan *blog* di sebuah website seperti Wordpress dan Blogspot menjadikan konten *vlog* sebagai sarana yang dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi yang terdapat dalam media *sharing* Youtube khususnya oleh anggota komunitas Rolltime Video, yang dimana komunitas ini bergerak di dunia *film maker* atau *videography*. anggota Komunitas Rolltime Video memanfaatkan konten *vlog* tutorial editing video sebagai ilmu tambahan mengenai teknik-teknik editing yang belum diketahui untuk membuat sebuah karya film yang dibuat sempurna dan hasilnya lebih memuaskan.

Vlog tutorial membantu orang yang belum mengerti dan ingin belajar akan sesuatu hal baik itu ingin belajar memasak, bermain musik, animasi, ataupun video editing. Karena sifatnya yang mudah dan gratis bisa ditonton dimana saja bahkan bisa ditonton berulang kali, Rolltime menjadikan media *sharing* youtube terutama konten *vlog* sebagai media informasi untuk belajar video editing dibanding media yang lainnya.

Situs berbagi media (*media sharing*) merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (file) video, audio, gambar dan sebagainya . menurut Saxena (2014) yang di kuitip oleh Nasrulloh (2016) mengungkapkan bahwa :

“*media sharing* adalah situs media sosial yang memungkinkan anggota untuk menyimpan dan berbagi gambar, *podcast*, dan video secara online. Kebanyakan dari media sosial ini adalah gratis meskipun beberapa juga mengenakan biaya keanggotaan, berdasarkan fitur dan layanan yang mereka berikan (Nasrulloh, 2016:44).

Daunnet Films-Anjas Maradita lahir menjadi sebuah channel youtube yang menyajikan konten tutorial video editing ,channel yang dimulai pada tahun 2014 ini sukses menjadi channel yang inspiratif dan informatif dalam menyajikan sebuah konten tutorial yang membahas teknik-teknik dan tips video editing menggunakan *Adobe Premiere Pro* dan *After Effect*.

Dengan adanya channel ini sangat membantu Komunitas Rolltime Video untuk belajar mengenai video editing secara gratis ,video yang disajikan dalam channel ini menyesuaikan dengan kebutuhan para penontonnya yang dimulai dari tutorial dasar bagi pemula hingga sampai tingkat yang sulit. Bahkan para *viewers* pun biasanya bisa *request* video apa yang nantinya akan *diupload* oleh *content creator* melalui youtube.

Youtube merupakan sebuah *media sharing* berbagi video, dimana dengan adanya youtube kita bisa melihat dan mengunggah sebuah video yang dibuat oleh seorang *content creator*. Youtube Biasanya berisikan konten klip film, klip tv, dan klip video music, video pendidikan, *blog* video dan berbagai konten yang lain yang selalu bermunculan.

YouTube berawal sebagai sebuah perusahaan teknologi rintisan yang didanai oleh investasi senilai \$11,5 juta dari *Sequoia Capital* antara November 2005 dan April 2006. Kantor pertama YouTube terletak di atas sebuah *pizzeria* dan restoran Jepang di San Mateo, California. Nama domain *www.youtube.com* aktif pada 14 Februari 2005 dan situs ini dikembangkan pada tahun-tahun berikutnya.

Pada tanggal 31 Maret 2010, YouTube meluncurkan desain situs baru dengan tujuan menyederhanakan antarmuka dan meningkatkan waktu yang dihabiskan pengguna di situs ini. Manajer Produk Google Shiva Rajaraman berkomentar: "Kami merasa perlu mundur sedikit dan membereskan segalanya." Pada bulan Mei 2010, YouTube dilaporkan melayani lebih dari dua miliar video per hari, jumlah yang dianggap nyaris dua kali lipat penonton prime time di ketiga jaringan televisi terbesar Amerika Serikat". Pada Mei 2011, YouTube melaporkan di *blog* perusahaannya bahwa situs ini menerima lebih dari tiga miliar kunjungan per hari.

Dengan adanya media sosial Youtube maka mempermudah orang untuk mendapatkan dan menyebarkan sebuah informasi.

“Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.”

Dahulu untuk bercerita akan sesuatu hal hanya melalui catatan-catatan kecil atau buku diary yang disimpan hanya untuk sendiri. Setelah itu muncul istilah *blog* dimana orang bisa menulis pengalaman ataupun bercerita tentang

sesuatu yang ia suka dan tidak suka yang dituangkan kedalam sebuah tulisan agar bisa dibaca oleh banyak orang . Seiring berkembangnya waktu kini muncul istilah *video blog (vlog)* dimana orang bisa membuat *blog* tidak lagi dengan tulisan akan tetapi menggunakan video yang *dishare* ke channel Youtube yang bisa ditonton oleh banyak orang karena penyebaran video di Youtube tersebar keseluruh dunia. Aktivitas *vlog* biasanya dilakukan oleh satu orang ataupun juga *team* dimana para pembuat *vlog* berbicara di depan kamera bisa berbicara tentang tips/tutorial, jalan-jalan, *unboxing* ,makan-makan atau hal-hal yang lagi *booming* atau *trend*.

Saat teknologi semakin maju kini untuk membuat sebuah konten *vlog* tidak harus selalu dengan Kamera Profesional *SLR* ataupun *DSLR*, bisa dilakukan kapan saja dengan menggunakan *smartphone* atau kamera cam seperti *Go-Pro* Yang hasilnya tidak jauh dengan kamera profesional.

Demikian maraknya orang yang membuat *vlog* mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju seperti Amerika, German, Japan dan lain-lain .tetapi juga di indonesia dengan adanya *vlog* juga mulai tampak menggantikan peranan *blog* serta media massa konvensional dalam menyebarkan suatu informasi.

Diawal kemunculan *vlog* di tahun 2005, Indonesia belum mengenal *vlog* sama sekali. Tapi baru-baru ini, apalagi sejak tahun 2014 sampai sekarang, sudah banyak *vlogger-vlogger* Indonesia yang bermunculan. Sebut saja channel, Raditya Dika, Atta Hallilintar,Ria Richis, Salshabilla Adriani ,Agung Hapsah dan masih banyak lagi.

Karena *vlog* bisa dibuat oleh siapa saja banyak para artis atau *public figure* yang tertarik membuat konten *vlog* di youtube dan kebanyakan mereka membuat *vlog* tentang aktivitas keseharian mereka yang diliput dalam sebuah konten *vlog* Seperti Raffi Ahmad, Baim Wong, Sule, dan Dedy Corbuzier . Tidak hanya artis seorang presiden Republik Indonesia Bapak Joko Widodo pun ikut andil dalam perkembangan *vlog* di Indonesia di mana bapak Jokowi sering membuat video *vlog* kegiatan sehari-hari pak Presiden yang *diupload* melalui channel youtube pribadinya dan telah mempunyai pengikut sebanyak 839 ribu *Subscriber*.

Tidak hanya di Youtube, sekarang *vlog* bisa dilakukan lewat media sosial Instagram. Dimana media sosial Instagram dapat mengupload sebuah video dan gambar. Namun durasi yang disediakan relatif pendek hanya 15 detik sampai 1 menit berbeda dengan youtube yang dapat mengunggah video bedurasi panjang. Dengan adanya *vlog* timbulah sebuah fenomena yang tidak terlepas dari peran para penggiatnya itu sendiri.

Sementara itu dengan adanya Youtube yang dijadikan sebagai wadah untuk menyampaikan sebuah informasi yang dianggap sebagai produk jurnalistik. Dimana *vlog* juga bisa menjadi media untuk mereportasi kejadian berdasarkan apa yang dilihat. Namun kebanyakan *vlog* yang ditampilkan yaitu berupa *feature news* dan penyajiannya pun terbilang simple .

Pergeseran teknologi yang tradisional ke teknologi digital juga membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi. Jika sebelumnya khalayak dikendalikan oleh informasi dari lembaga media massa,

ketika perubahan teknologi itu terjadi ke arah digitalisasi maka terjadi pula perubahan pada pola distribusi konten media yang kini dapat berpindah ke posisi khalayak. Sehingga dominasi media sebagai penyedia konten media tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, justru sebaliknya khalayak juga dapat menciptakan konten media itu sendiri. Media baru memungkinkan orang untuk membuat, memodifikasi, dan berbagi dengan orang lain, menggunakan alat yang relatif sederhana, gratis dan mudah.

Komunikasi sendiri yaitu merupakan kebutuhan dasar manusia. Sejak lahir dan selama proses kehidupannya, manusia akan selalu terlibat dalam tindakan-tindakan komunikasi. Baik yang bersifat individu ataupun kelompok.

Youtube menjadi sarana komunikasi yang efisien jika dibandingkan dengan media konvensional seperti Televisi, Radio dan Media Cetak. Dimana dalam sebuah media Youtube orang bisa mempunyai channel Youtube sendiri dengan gratis berbeda dengan media seperti Televisi yang harus mempunyai modal yang besar untuk mempunyai suatu media tersebut.

Bahkan *vlogger* di Youtube sekarang dijadikan sebagai suatu profesi yang menghasilkan uang dari video yang dibuat jika video itu banyak ditonton oleh pengguna Youtube, maka sudah tidak heran lagi banyak orang-orang yang terjun ke dunia *vlogger* seperti halnya Artis apalagi mereka adalah seorang *public figure* yang sudah banyak dikenal oleh orang maka kegiatan apapun yang dilakukan akan diikuti oleh para penggemarnya yang dikemas dalam *vlog*.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih ,fleksibel, mudah, cepat dan efisien dapat menggiring manusia mengakibatkan cara komunikasi pun semakin maju . Pada era kemunculannya internet bukan menjadi yang hal yang aneh karena adanya kemudahan lewat fasilitas internet cara manusia/ masyarakat dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesamanya pun semakin berubah orang sudah tidak segan atau malu lagi berbagi cerita ,kegemaran,pengalaman dan lain-lain melalui internet . Sosialisasi atau interaksi yang awalnya hanya bisa dilakukan dengan bertatap muka atau saling bertemu, sekarang dengan adanya internet dan adanya teknologi baru yaitu *smartphone* kemudahan dalam mendapatkan sebuah informasi dapat diakses dengan cepat.

1.2 Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan uraian terkait latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan pokok masalah yang diteliti sebagai berikut Adapun rumusan masalah terkait masalah yang diteliti oleh peneliti yaitu : ”**Bagaimana Pemanfaatan Konten Vlog Tutorial Daunnet Films-Anjas Maradita Di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video**”. Dengan sub judul “Studi Deskriptif Mengenai Pemanfaatan Konten Vlog Tutorial Daunnet Films-Anjas Maradita Di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video”.

1.3 Rumusan Masalah Mikro

Adapun identifikasi masalah terkait masalah yang diteliti oleh peneliti :

- 1) Bagaimana Proses Ketertarikan Menonton Konten Vlog Tutorial Daunnet Films-Anjas Maradita Daunnet di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video ?
- 2) Bagaimana Efektivitas Konten Vlog Tutorial Daunnet Films-Anjas Maradita di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video?
- 3) Bagaimana Keuntungan Menonton Konten Vlog Tutorial Daunnet Films-Anjas Maradita di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video?

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui, menguraikan, serta mendeskripsikan Pemanfaatan Konten Vlog Tutorial Daunnet Films-Anjas Maradita Di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Untuk membuat penelitian ini lebih terarah maka perlu dirumuskan tujuan agar hasil yang dicapai dapat lebih optimal. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk Mengetahui Proses Ketertarikan Menonton Konten Vlog Tutorial Daunnet Films-Anjas Maradita di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video.

- 2) Untuk Mengetahui Efektivitas Konten Vlog Tutorial Daunnet Films-Anjas Maradita di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video.
- 3) Untuk Mengetahui Keuntungan Menonton Konten Vlog Tutorial Daunnet Films-Anjas Maradita di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat berguna secara teoritis terhadap perkembangan dalam bidang ilmu komunikasi pada umumnya, sedangkan kegunaan teoritis secara khususnya diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media youtube.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan penelitian ini tidak hanya pada aspek teoritis saja tetapi juga pada kegunaan praktisnya yang diharapkan dapat membantu memecahkan masalah pada objek yang diteliti, yaitu :

1.5.2.1 Bagi Peneliti

Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan sehubungan dengan masalah yang diteliti melalui pemaparan ilmu dan teori yang telah diperoleh selama masa perkuliahan serta membandingkannya dengan fakta dan realita yang peneliti peroleh di lapangan.

1.5.2.2 Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih informasi serta dijadikan literatur tentang kajian ilmu komunikasi bagi universitas, program studi, dan mahasiswa – mahasiswa ilmu komunikasi baik yang sedang ataupun akan meneliti kajian yang sama.

1.5.2.3 Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan mengenai *vlog* pada masyarakat juga manfaatnya yang bisa menjadi media informasi bagi setiap orang dan bisa mengenal internet sebagai perkembangan teknologi yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.