

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

YouTube merupakan salah satu media sosial dengan situs web yang menyediakan berbagai macam video mulai dari video clip sampai film, serta video-video yang dibuat oleh pengguna YouTube itu sendiri. Dimana kita bisa menikmati media sosial ini dengan cara melihat video atau gambar yang bergerak. Dan kita tau bahwa YouTube ini sangat mudah untuk di gunakan dan kini hadir di aplikasi ponsel seluler. YouTube merupakan salah satu media sosial yang sangat populer sekarang. Dimana sekarang banyak orang yang menggunakan YouTube sebagai tempat untuk berkarya terutama untuk anak muda. Rata-rata anak muda yang menggunakan YouTube sebagai tempat berkarya adalah dengan membuat video-video. Orang orang yang menggunakan YouTube sebagai tempat berkarya mereka biasa di sebut YouTubers. Oleh karena itu tidak sedikit orang-orang menjadi terkenal hanya dengan mengupload video mereka di YouTube. YouTube juga bisa jadi wadah untuk berpenghasilan dimana jika video yang di upload atau di unggah memiliki viewers yang sangat banyak maka itu akan menjadi royalti untuk si pengupload. Maka dari itu sekarang YouTube sangatlah di minati oleh berbagai kalangan. Dan juga YouTube ini menjadi media sosial yang sangat populer karena pengguna dan penikmatnya bisa menggunakan secara gratis entah untuk mengupload video atau pun sekedar menikmati video di YouTube.

(<https://www.merdeka.com/teknologi/sejarah-singkat>, di akses 23 November 2019, 13:18).

*YouTuber* bisa kita sebut sebagai istilah untuk pengguna YouTube, bisa di bilang juga sebutan para atris YouTube/orang-orang yang kreatif membuat suatu video konten, konten yang berupa video keseharian, comedy, berita, tutorial. Sehingga membuat orang bisa tertarik memanjakan mata dan telinga kita dengan berbagai video yang bisa kita pilih sendiri, mengingat model yang di buat pengguna (*YouTuber*) konten yang membuat setiap orang dapat mengunggah video kreasi mereka.

Perkembangan *YouTuber* cukup populer di banyak negara yang memiliki pengguna aktif 1,5 miliar, tepat 14 tahun lalu pada 23 April 2005, salah satu pendiri YouTube, Jawed Karim mengunggah video pertama ke YouTube. Unggahan Karim berupa klip pendek berjudul “*Me at the Zoo* (Saya di Kebun Binatang)”. Video upload dilakukan melalui akun miliknya yang bernama “Jawed”. Tayangan video bersejarah ini memiliki durasi 19 detik. Di dalam video tampak Karim berdiri di depan kandang gajah. Dia tampak terkesima dengan belalai gajah yang disebutnya “sangat, sangat panjang”. (<https://tekno.kompas.com/read/2018/04/23/>, diakses 24 November 2019, 14:40).

YouTube memiliki empat kategori yang di dalamnya meliputi musik, game, news, movie. Setiap individu yang mempunyai hobby dan ketertarikan. Apalagi, jika ketertarikan kesempatan mengekspresikan diri berada pada konteks media sosial, salah satunya dengan membuat diri lebih terhibur mengisi waktu luang dan menjadikan tren dikalangan remaja yaitu dengan tayangan game atau

biasa di sebut dengan *YouTuber* gaming. *Youtuber* gaming merupakan aktivitas merekam video permainan yang berbasis audio visual merekam dirinya dalam bermain game online. Adanya dorongan yang berbeda-beda pada setiap YouTuber gaming yang memiliki keinginan melalui pencapaian yang di harapkan menjadi alasan mereka tertarik untuk membuat sebuah konten game.

Perkembangan YouTuber gaming cukup populer di indonesia, ketika kemunculan YouTube Gaming diluncurkan di tahun 2015, banyak yang menilainya sebagai dampak YouTube yang kebakaran jenggot melihat popularitas Twitch. Pendapat itu ada benarnya, akan tetapi selang tiga tahun, konten gaming di YouTube memang semakin berlipat ganda. Menurut data YouTube sendiri, tahun lalu pengguna YouTube menghabiskan total lebih dari 50 miliar jam untuk menikmati konten gaming. Mereka juga bilang bahwa setiap harinya ada lebih dari 200 juta orang yang mengakses YouTube untuk menonton video-video seputar gaming. YouTube Gaming sekarang bukan lagi berupa aplikasi terpisah, melainkan menjadi halaman khusus di YouTube. Setiap game sekarang mempunyai halamannya sendiri, dengan tujuan mempermudah pencarian konten yang spesifik untuk satu game tertentu. Pada bagian Trending, setiap minggunya YouTube juga akan menyisipkan video-video dari sejumlah kreator. (<https://dailysocial.id/post/youtube-gaming>, diakses 20 Desember 2019, 15:20).

Untuk membuat content yang berkualitas harus memiliki persiapan yang matang. Dalam hal menulis script, shooting, editing, dan yang lainnya. Maka akan memakan waktu yang lumayan lama ditambah apabila membutuhkan bantuan beberapa orang maka akan sulit untuk mengatur jadwal dan waktu setiap

*YouTuber*. Beberapa *Youtuber* pun tidak full time sebagai pembuat video kreatif di YouTube. Banyak yang membuat content video YouTube sebagai pekerjaan sampingan atau bahkan hanya hobi. Banyak *YouTuber* dari berbagai daerah yang terbagi berdasarkan regional, jenis konten, gender atau tingkat popularitas. Berdasarkan klasifikasi jenis konten yang di buatnya, banyak bermunculan *YouTuber* yang memiliki gaya tersendiri yang memikat untuk di lihat YouTube. *YouTuber* tersebut bisa banyak di kenal berdasarkan gaya pembawan yang humoris atau memiliki karakteristik tersendiri atau dilihat dari tingkat popularitasnya.

Namun untuk di Indonesia, perkembangan pencipta konten pada YouTube Indonesia bisa dibilang berkembang pesat. Salah satu indikatornya adalah meningkatkan jumlah *Youtuber* Indonesia yang mendapatkan *Gold Button*, penghargaan bagi kreator yang menebus sejuta pelanggan, tahun 2016 banyak bermunculan akun YouTube yang dibuat oleh orang Indonesia, contohnya seperti komika terkenal Raditya Dika. Kemudian setelah itu muncul *YouTuber* Indonesia yang mampu menyediakan beragam konten-konten video. (<https://www.antaraneews.com/berita/664074/pepatnya-perkembangan-youtuber-indonesia>, Diakses 24 November, 15:12).

Trend yang terjadi belakangan ini di mana kehidupan seseorang dengan sengaja direkam, diunggah di YouTube dengan tujuan menambah pemahaman atau sekedar memberikan informasi kepada publik yang mencari informasi tanpa harus membaca artikel. Konten-konten video di YouTube sangat beragam jenisnya. Namun, sebuah riset yang dilakukan Burgess dan Joshua Green (2009:

38), menggolongkannya ke dalam dua jenis, yakni konten video yang berasal dari pengguna amatir (*usercreated content*) dan yang berasal dari institusi media tradisional. dizaman sekarang siapa yang tidak menggunakan *New Media* apalagi anak muda sekarang mereka lebih memilih *New Media* yang dimana media itu adalah YouTube, karena selain murah hanya bermodalkan Internet dan kuota juga sebagai media mengekspresikan diri, kreatifitas, berkreasi, berkarya dari membuat konsep sampai konten, sehingga mempermudah orang-orang dalam menggunakan atau mengakses YouTube.

Teknologi dan komunikasi saat ini berkembang pesat dengan hadirnya bantuan internet yang digunakan oleh masyarakat dari berbagai golongan. Internet banyak digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi, hiburan, menambah pengetahuan, dan lain-lain. Dengan berbagai fungsi yang dimiliki, kini pengguna Internet semakin bertambah, seperti halnya yang disampaikan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau sering dikenal dengan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pengguna internet Indonesia pada akhir tahun 2014 mencapai 88 juta orang (Palinoan, 2017).

Kehadiran Internet mulai menggeser posisi media lama karena dalam penyampaian informasi memakan waktu yang cukup lama untuk sampai ke telinga masyarakat, sehingga sekarang beralih ke media baru (*new media*) yaitu media sosial yang menggunakan berbagai aplikasi tersambung dengan internet seperti chatting, situs, email, blog, jejaring sosial, koran online dan YouTube. Perkembangan tren yang muncul membuat setiap orang memiliki tujuan dan cara masing-masing dalam mengekspresikan dirinya yang di mana mempunyai

kebutuhan untuk berkomunikasi juga berekspresi untuk mengungkapkan perasaan, pendapat, tanggapan, sikap serta pengalaman batinnya. Setiap individu (menjadi pengguna) yang mempunyai hobi dan ketertarikan termediasi. Apalagi, jika kesempatan mengekspresikan diri ini berada pada konteks media sosial, salah satunya dengan membuat tayangan video yang saat ini menjadi tren yaitu *YouTuber*. Manfaat media sosial yaitu memberikan pengalaman yang banyak bagi pengguna, dimana pengguna berinteraksi dengan data yang dibuat secara dinamis dari masukan pengguna, pengguna dapat bertindak sebagai kontributor di dalam situs untuk memberikan ulasan dan komentar, dan memungkinkan pengguna mengklarifikasi serta menemukan informasi yang sesuai (Goel, Islamia, & Singh, 2016).

Untuk Jawa Barat khususnya di kota Bandung memiliki wadah untuk para kreator YouTube menyalurkan hobi yang sama dalam membuat konten video. Mulai dari *YouTuber* pemula hingga *YouTuber* yang memiliki jumlah *subscriber* jutaan. *YouTuber* tersebut bernama Akuroyan Dengan isi konten-nya mulai dari game, berdasarkan wawancara dengan akuroyan sendiri ia memulai karirnya sejak 1 November 2012 dengan banyak jumlah *subscriber* yang mencapai 69.600 dan ia dikategorikan sebagai *YouTuber* game yang ada di Bandung dengan konten-konten game yang ada di channel Youtube nya.

Penelitian ini menetapkan *YouTuber* sebagai medium yang memperantai individu untuk menciptakan media ekspresi, hobi dan ditunjukkan kepada audiens dunia maya melalui media Youtube. karena sekarang ini dunia internet khususnya sedang ramai dan *YouTuber* pun semakin banyak dan semakin eksis terlebih lagi

YouTube merupakan platform yang menyediakan kemudahan kepada publik untuk mengupload video atau membagikan video mereka ke dalam YouTube, yang dimana dengan adanya hal tersebut dapat membuat *YouTuber* dengan mudah sehingga dapat menarik perhatian atau memikat publik dari video-video konten *YouTuber* tersebut.

Maka peneliti memiliki keyakinan dan harapan akan penelitian ini untuk dikaji dan menelaah secara mendalam mengenai **“EKSPRESI YOUTUBER AKUROYAN MELALUI KONTEN GAME DI MEDIA YOUTUBE.”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang menjadi arah penelitian dalam pembahasan proposal. Rumusan masalah harus jelas, tegas, dan konkrit mengenai gejala atau fenomena masalah yang akan diteliti. Rumusan masalah ini dapat berupa pertanyaan Makro yang merupakan inti permasalahan penelitian dan pertanyaan Mikro merupakan pertanyaan permasalahan penelitian, dalam rumusan masalah dapat juga disertakan pembatasan masalah penelitian.

Berdasarkan uraian terkait latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan pokok masalah yang diteliti sebagai berikut yang terbagi ke dalam pertanyaan makro (umum) serta pertanyaan mikro (khusus).:

### **1.2.1 Pertanyaan Makro**

Adapun rumusan masalah makro terkait masalah yang diteliti oleh peneliti yaitu : Bagaimana **“Ekspresi *YouTuber* Akuroyan melalui**

**konten game di Media YouTube**". Studi Deskriptif Kualitatif ekspresi *Youtuber* Akuroyan melalui konten game di media YouTube".

### 1.2.2 Pertanyaan Mikro

Berikut rumusan masalah mikro terkait masalah yang di teliti oleh peneliti yaitu :

1. Bagaimana motif *Youtuber* Akuroyan untuk membuat konten game di media YouTube?
2. Bagaimana *Youtuber* Akuroyan memanfaatkan konten game sebagai media berekspresi di media YouTube?
3. Bagaimana *Youtuber* Akuroyan menciptakan *engagement* pada setiap konten game di media YouTube?

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Maksud penelitian

Dari permasalahan diatas maka maksud dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui serta mendeskripsikan bagaimana *Youtuber* menjadi suatu media ekspresi bagi para *Youtuber* melalui studi Deskriptif Kualitatif.



### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui motif *YouTuber* Akuroyan membuat konten game di media YouTube?
2. Untuk mengetahui bagaimana *YouTuber* Akuroyan memanfaatkan konten game sebagai media berekspresi di media YouTube?
3. Untuk mengetahui bagaimana *YouTuber Akuroyan* menciptakan *engagement* pada setiap konten game di media YouTube?

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Secara teoritis Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat, sejalan dengan tujuan penelitian diatas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan dan menambah pengetahuan tentang Ilmu Komunikasi Massa serta dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Ilmu Komunikasi, oleh karena itu peneliti menggambarkan penelitian deskriptif mengenai ekspresi Youtuber melalui media konten game di Youtube. Penelitian ini di harapkan dapat menunjang perkembangan di bidang Ilmu

Komunikasi juga untuk menambah referensi penelitian mengenai berkomunikasi dengan menggunakan internet sebagai alatnya.

#### **1.4.2 Kegunaan praktis**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti namun juga dapat bermanfaat bagi pembaca lainnya.

##### **1.4.2.1 Kegunaan Bagi Peneliti**

Dengan adanya penelitian ini sangat memberikan manfaat dan kegunaannya bagi peneliti. Dimana, sebagai pengalaman dan pembelajaran dalam mengaplikasikan pemahaman mengenai Ilmu Komunikasi secara umum, selain itu penelitian ini merupakan bentuk pengaplikasian kajian keilmuan yaitu ilmu komunikasi.

##### **1.4.2.2 Kegunaan Bagi Universitas**

Penelitian yang dilakukan berguna bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum dan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi khususnya sebagai literatur terutama bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang dan kajian yang sama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk seluruh mahasiswa sebagai informasi, pemahaman dan dapat di jadikan pembelajaran bagi mahasiswa nya untuk memahami proses penyampaian komunikasi.

### **1.4.2.3 Kegunaan Bagi Mahasiswa atau Masyarakat**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan bermanfaat bagi mahasiswa dan juga masyarakat yang ingin lebih tahu mengenai YouTuber dan aktifitas *YouTuber* melalui studi deskriptif pada masyarakat juga manfaatnya yang bisa menjadi media ekspresi bagi setiap orang dan bisa lebih mengenal *new media*.