

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada abad ini berkembang begitu pesat. Pencarian literasi dan hiburan dapat dicari dengan mudah melalui internet dan media sosial yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Hal tersebut menjadi salah satu bukti bahwa teknologi pada zaman ini melahirkan suatu kehidupan yang tidak terbatas pada ruang dan waktu. Sehingga muncul suatu komunikasi melalui media sosial dengan menggunakan smartphone dan internet pengguna dapat berselancar menjelajah dunia maya. Oleh karena itu, Komunikasi melalui media sosial dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan komunikasi tanpa memandang jarak hanya membutuhkan koneksi internet manusia dapat melakukan sebuah kegiatan komunikasi. Ada beberapa media sosial diantaranya adalah : *Youtube, Twitter, Instagram, Facebook*, dan lain-lain.

Media sosial adalah sebuah media online, yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan. *Youtube* adalah salah satu media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat, ada 93.,8% Pengguna youtube dari total pengguna internet di Indonesia maka dari itu tidak heran jika youtube memiliki pengguna harian mencapai puluhan juta pengguna youtube setiap hari. Didalam Media sosial *Youtube* itu sendiri berisi berbagai konten-konten yang dibuat oleh *Content Creator* yang bisa dinikmati oleh pengguna lain melalui akun Channel *youtube* sang *Creator*.

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan *PayPal* pada Februari 2005. Situs *web* ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi *Adobe Flash Video* dan *HTML5* untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna/kreator, termasuk klip film, klip

TV, dan video musik. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini.

Kebanyakan konten di YouTube diunggah oleh individu, meskipun perusahaan-perusahaan media seperti *CBS*, *BBC*, *Vevo*, *Hulu*, dan organisasi lain sudah mengunggah material mereka ke situs ini sebagai bagian dari program kemitraan *YouTube*. Pengguna tak terdaftar dapat menonton video, sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas. Video-video yang dianggap berisi konten ofensif hanya bisa ditonton oleh pengguna terdaftar berusia 18 tahun atau lebih. Pada November 2006, *YouTube, LLC* dibeli oleh *Google* dengan nilai US\$1,65 miliar dan resmi beroperasi sebagai anak perusahaan *Google*.

Youtube sangat populer dikalangan anak muda dalam beradu kreatifitas karya melalui *Content* dari video yang diupload, banyak sekali macam – macam Kreatifitas dari pengguna *youtube* itu sendiri seperti membuat kreatifitas video lucu, drama, romantic, gaming, tutorial, ilmu pengetahuan, dan hiburan lainnya. Youtube membebaskan para pengguna untuk berkreasi, namun pihak dari youtube

memberikan ketentuan bagi para pengguna demi mentertibkan *Youtube* dari *Content – Content* yang tidak pantas.

Media sosial adalah media yang dapat diakses oleh semua orang, Media sosial mempunyai dampak yang berbeda-beda tergantung dari penggunaanya itu sendiri. Bila digunakan untuk mencari video berbagai macam tutorial ataupun tentang pengetahuan dan sebagainya yang berbau positif atau hal baik, bila youtube hanya digunakan untuk mencari video yang berbau negatif atau tidak etis maka hal tersebut dapat berdampak negatif bagi si pengguna.

Windah Basudara adalah salah satu contoh *Content Creator* yang cukup populer memiliki 7,24 juta *Subscriber*. dengan berisikan konten-konten yang menghibur seperti konten *Gaming*. Windah Basudara tidak hanya membuat sebuah konten semata, namun aktif dalam *Streaming* di media Sosial *Youtube* setiap harinya. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengabil judul penelitian Persepsi remaja mengenai konten *gaming youtuber* Windah Basudara di lingkungan Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengamati objek yang diteliti konten *gaming Channel youtube* Windah Basudara yaitu : “Bagaimana persepsi remaja mengenai konten *gaming* Windah Basudara Di Lingkungan Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon”

1.3 Identifikasi masalah

Setelah peneliti merumuskan masalah, selanjutnya dapat mengidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi remaja Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon pada konten *gaming youtube* Windah Basudara ?
2. Bagaimana motivasi remaja Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon dalam menonton konten *gaming* Windah Basudara?
3. Bagaimana kualitas dari konten *gaming* Windah Basudara menurut Remaja Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon?

1.4 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui persepsi remaja Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon pada konten *gaming* Windah Basudara ?
2. Untuk mengetahui motivasi Remaja Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon dalam menonton konten *gaming* Windah Basudara ?
3. Untuk mengetahui kualitas dari konten *gaming* Windah Basudara menurut remaja Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dan manfaat pada dunia pendidikan khususnya pada Ilmu Komunikasi di perguruan tinggi, bagi peneliti selanjutnya. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ciri ilmiah pada sebuah penelitian dengan mengaplikasikan teori, khususnya teori-teori komunikasi. Selain itu, diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang ilmu komunikasi.

2. Manfaat Praktis

1. Memberikan informasi mengenai persepsi remaja tentang konten *gaming* chanel youtube Windah Basudara.
2. Dapat di gunakan sebagai acuan pemikiran bagi penelitian selanjutnya.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan kepada penonton konten *gaming* di youtube

1.6 Kerangka Pemikiran

1.6.1 Persepsi

Persepsi adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh gambaran mengenai sesuatu melalui tahap pemilihan, pengolahan, dan pengertian dari informasi mengenai sesuatu tersebut. Tindakan seseorang akan sesuatu hal banyak dipengaruhi oleh hal tersebut.

Persepsi adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh gambaran mengenai sesuatu melalui tahap pemilihan, pengolahan, dan pengertian dari informasi mengenai sesuatu tersebut. Tindakan seseorang akan sesuatu hal banyak dipengaruhi oleh hal tersebut, Mulyana (2001:167) mendefinisikan persepsi sebagai suatu proses internal yang memungkinkan kita untuk memilih, mengorganisasikan serta menafsirkan rangsangan dari lingkungan kita dan dari proses tersebut dapat mempengaruhi perilaku kita nantinya. Persepsi merupakan sebuah inti dari komunikasi, karena jika persepsi tidak akurat maka tidak akan memungkinkan kita berkomunikasi secara efektif. Dari persepsilah yang menentukan kita untuk memiliki suatu pesan dan mengabaikan pesan yang lain. Semakin tinggi derajat kesamaan persepsi antara individu, dan sebagai konsekuensinya maka semakin cenderung membentuk suatu kelompok budaya ataupun kelompok identitas.

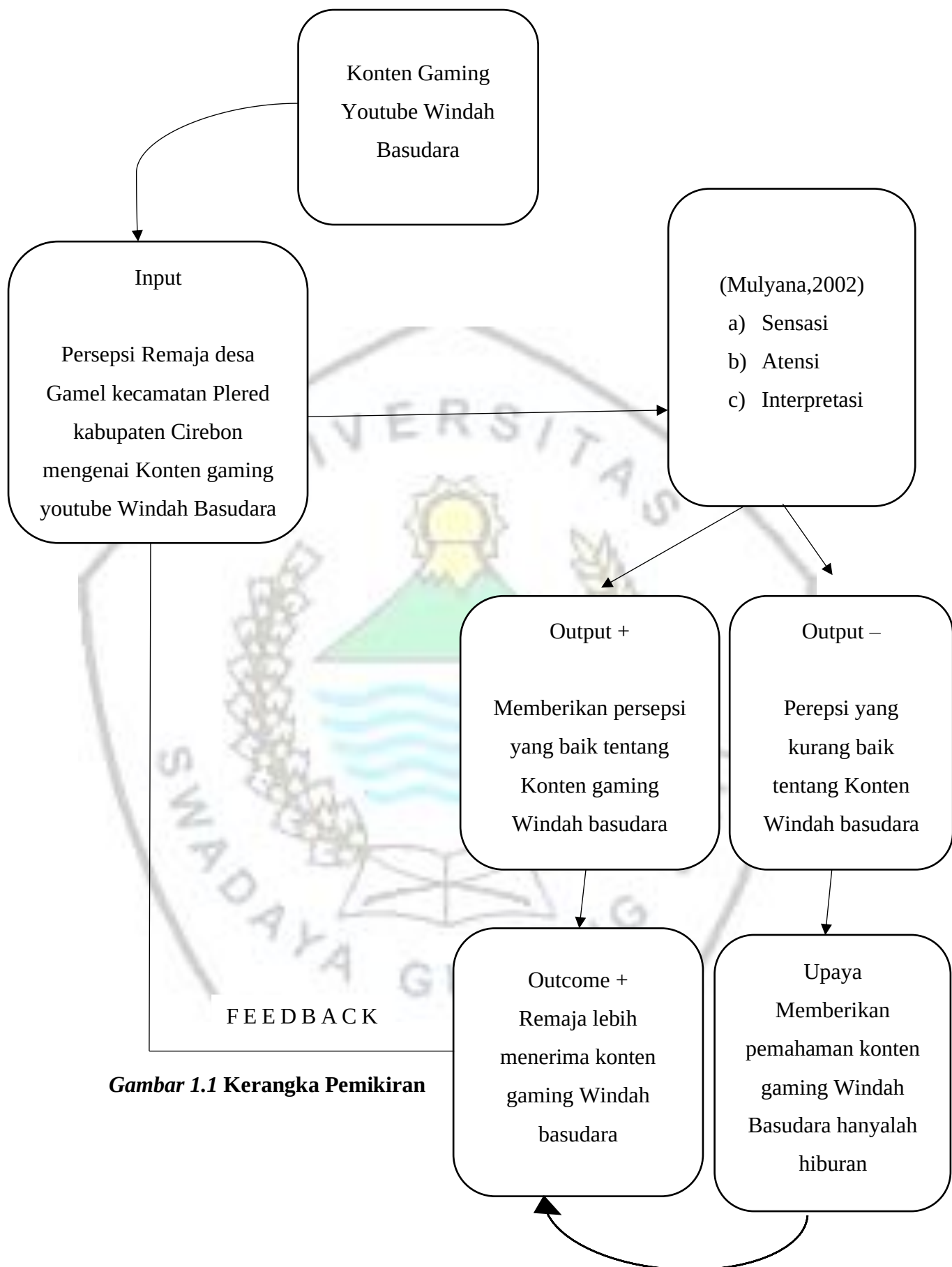
Kaitannya dengan masalah yang dalam hal ini adalah Persepsi remaja adalah remaja secara individual memilih stimuli yang diperoleh dari pengamatan indrawi. Salah satu bentuknya adalah pengamatan melalui indera pendengaran dan

penglihatan. *Youtube* sebagai media online menyajikan berbagai konten yang disajikan dalam bentuk gambar dan bersuara yang ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengaran. Selanjutnya, informasi ini diolah oleh otak dan dihubungkan dengan memori yang dimiliki oleh individu tersebut. Karena itulah, Persepsi yang tercipta dalam benak individu tersebut dapat berupa persepsi positif maupun negatif.

1.6.2 Media Sosial Youtube

Media sosial *youtube* adalah situs *web* yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan, menonton, dan membagikan video secara publik. *youtube* menjadi tempat/ sarana terbaik untuk berbagi video dari seluruh dunia, mulai dari video pendek, tutorial, vlog, film pendek, trailer film, musik, edukasi, animasi, hiburan, berita, TV, serta beragam info menarik lainnya. Pertumbuhan pengguna *smartphone* dan internet yang semakin tinggi membuat video *youtube* juga makin variatif. Arifin (Dianisa.com,2022)

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 entah itu video lucu lucuan, romatis romantisan atau sebagainya. Orang orang yang menggunakan *youtube* sebagai tempat berkarya mereka biasa di sebut *youtubers*.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

1.7 Definisi dan Operasionalisasi Konsep penelitian

1.7.1 Definisi konsep

1. Persepsi

Menurut Rakhmat (2015:51) persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi adalah memberi makna pada stimuli inderawi (*sensory stimuli*). Sedangkan Desiderato (1976:129) menyatakan bahwa, menafsirkan makna informasi inderawi melibatkan sensasi, atensi, ekspektasi, motivasi, dan. Persepsi merupakan bagian proses pengolahan informasi yang terdiri dari sensasi, persepsi, memori, dan berpikir.

2. Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua.

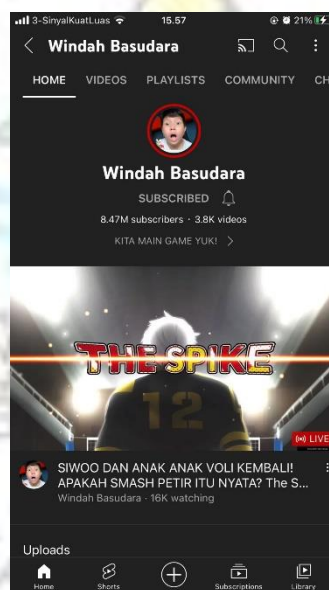
3. Media Sosial Youtube

Youtube 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 mengunggah video dengan berbagai kategori.

4. Konten *gaming* Windah Basudara

Konten *gaming* Windah Basudara merupakan karya dari seorang *youtuber gaming* Windah Basudara. Memiliki lebih dari 8 juta *Subscriber* pada bulan September 2022 dimana konten *gaming* dari *youtuber* Windah Basudara mencapai 100rb penonton setiap harinya dan rata-rata dari penonton tersebut adalah kalangan para remaja.



Gambar 1.2 *Channel* Windah Basudara

1.7.2 Operasionalisasi konsep penelitian

Tabel 1.1
Operasional Konsep Penelitian

Konsep	Dimensi	Parameter
(Mulyana, 2002:181)	1. Sensasi	a. Suara b. Konsep waktu
	2. Atensi	a. Rangsangan b. Objek c. Motivasi
	3. Interpretasi	a. Pendapat b. Harapan

1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1 Metode penelitian yang dilakukan

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, penelitian deskriptif menggambarkan atau melukiskan atas setiap data aktual serta fenomena yang ada. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, Penelitian kualitatif menurut Moleong (2016:6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi,

motivasi, tindakan, dll, secara holistic, dan dengan cara deskripsi kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dapat disimpulkan peneliti bahwa penelitian kualitatif penelitian yang menghasilkan kesimpulan berupa data yang menggambarkan secara rinci, bukan data yang berupa angka-angka.

Data yang diperoleh untuk kepentingan penelitian ini terdiri dari dua sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data Primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti yang dapat berupa tanggapan, saran, kritik, pernyataan dan penilaian dari mahasiswa sebagai responden, penjelasan, serta hasil pengamatan secara langsung atas persepsi mahasiswa tentang Shopee Affiliates melalui Instagram. Sedangkan data sekunder merupakan data-data pendukung yang diperoleh dari buku-buku ilmiah, majalah-majalah ilmiah serta literatur lainnya ataupun sumber bacaan lainnya yang dianggap relevan dengan topik penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini meliputi penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Penelitian lapangan (Field Research) yaitu mengumpulkan data yang berupa fakta atau gejala lainnya di lapangan, antara lain: wawancara, kuesioner dan observasi. Wawancara dan observasi dilakukan pada mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya UGJ Cirebon. Penelitian Kepustakaan (library research) yaitu pengumpulan data sekunder dengan cara mempelajari dan membaca buku-buku

literatur serta sumber-sumber lainnya yang ada hubungannya dengan objek penelitian.

1.8.2 Teknik Pemilihan Informan

Populasi dan sampel populasi adalah sebagai keseluruhan objek atau fenomena yang diteliti. Dalam pengambilan data yang menjadi populasi untuk penelitian ini adalah masyarakat Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon. Dengan jumlah penduduk desa adalah 5809 jumlah penduduk.

Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang didasarkan dengan pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan studi kasus yang diteliti dan tujuan peneliti (Sugiyono, 2016:368).

Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini meliputi beberapa macam yaitu :

1. Informan kunci (*key informan*) merupakan mereka pengguna youtube yang mengetahui dan salah satu dari *subscriber* dari *channel* Windah Basudara.
2. Informan pendukung merupakan mereka pengguna youtube yang mengetahui *channel* dari Windah Basudara namun bukan dari *subscriber* dari *channel* Windah Basudara.

1.8.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif pada dasarnya bersifat tentatif karena penggunaannya ditentukan oleh konteks permasalahan dan gambaran data yang

diperoleh. Dalam setiap proses pengumpulan data pasti ada teknik yang digunakan sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

Untuk memperoleh data-data yang diinginkan peneliti serta data-data yang faktual dan akurat, Peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan/Literatur

Penulis mengumpulkan data dari sumber tertulis, internet dan sumber-sumber lainnya.

2. Studi Lapangan

- a. Observasi

Observasi, peneliti datang secara langsung ke tempat penelitian di desa Gamel Kecamatan Plered kabupaten Cirebon

- b. Wawancara

Wawancara, Peneliti mengumpulkan data dengan cara Tanya jawab kepada informan, wawancara yang dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara terstruktur yang secara mendalam.

- c. Dokumentasi

Dokumentasi, Peneliti melakukan dokumentasi sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

1.8.4 Teknik Keabsahan Data

Pengambilan data-data melalui tiga tahapan, diantaranya yaitu tahap pendahuluan, tahap penyaringan dan tahap melengkapi data yang masing kurang. Dari ketiga tahap tersebut untuk pengecekan keabsahan data banyak terjadi pada tahap penyaringan data, oleh sebab itu jika terdapat data yang tidak relevan dan kurang memadai maka akan dilakukan penyaringan data sekali lagi dilapangan sehingga data tersebut memiliki kadar validitas yang tinggi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi data sebagai berikut :

Yang dimaksud Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data-data itu. (Sugiyono, 2016:241)

a) Triangulasi Sumber

Membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda, misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara.

b) Triangulasi Waktu

Berkaitan dengan perubahan suatu proses dan perilaku manusia karena perilaku manusia berubah setiap waktu.

c) Triangulasi Teori

Memanfaatkan dua atau lebih teori untuk diadu dan dipadu. Untuk itu diperlukan rancangan riset, pengumpulan data, dan analisis data yang lengkap agar hasilnya komprehensif.

d) Triangulasi Periset

Menggunakan lebih dari satu periset saat wawancara atau observasi sebab setiap periset memiliki gaya dan persepsi yang berbeda sehingga pengamatan bisa berbeda walau fenomenanya sama. Oleh sebab itu, perlu adanya kesepakatan dalam menentukan kriteria pengamatan dan wawancara.

e) Triangulasi Metode

Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama.

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan berbagai hasil temuan penelitian seperti wawancara, observasi, serta studi kepustakaan dan dokumentasi dengan harapan menghindari bias dan memperoleh titik temu. Selain itu, peneliti juga mewawancarai lebih dari satu subjek untuk memperoleh sudut pandang yang berbeda. Semua ini diimplementasikan dengan tujuan memperoleh hasil penelitian yang valid.

1.8.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam hal ini adalah teknik analisis data kualitatif. Definisi analisis data kualitatif menurut Bogdan & Biklen (dalam Moleong, 2011:248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori atau struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Berikut adalah langkah-langkah teknik analisis data menurut *Miles* dan *Huberman* (1994:10-11):

a) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Pada tahap ini terjadi proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, mengabstrakkan, dan transformasi data mentah yang muncul dari

catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, memberi arah, membuang yang tidak perlu, serta mengorganisasi data.

b) Penyajian Data (*Data Display*)

Dalam tahap penyajian data, peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi terstruktur untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Penyajian data yang lazim digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk teks naratif.

c) Penarikan Kesimpulan dan (*Conclusion Drawing*)

Penarikan Kesimpulan adalah kegiatan penggambaran secara utuh dari obyek yang diteliti pada proses penarikan kesimpulan berdasarkan penggabungan informasi yang telah disusun dalam suatu bentuk yang cocok dengan penyajian data melalui informasi tersebut, peneliti dapat memaparkan kesimpulan dari sudut pandang peneliti untuk lebih mempertegas penulisan skripsi ini.

1.9 Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.9.1 Lokasi Penelitian

Penelitian kualitatif membutuhkan lokasi sosial tertentu sebagai latar alamiah permasalahan guna pijakan dalam memberikan suatu pemahaman atau penggambaran secara menyeluruh.

Peneliti mengambil lokasi penelitian di lingkungan Desa Gamel Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon. Peneliti mengambil lokasi ini karena sebelumnya

peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu dan peneliti merasa cocok dengan lokasi untuk diteliti.



1.9.2 Jadwal Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini kurang lebih 6 (enam) bulan, dimulai pada bulan April sampai dengan bulan september 2022, dan jadwal penelitian yang dibentuk dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 1.2
Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan																							
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				Septemb er			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Persiapan																									
1	Studi Literatur																								
2	Pengamatan																								
3	Penyusunan proposal																								
4	Seminar Proposal																								
Tahap Pelaksanaan																									
1	Penelitian																								
2	Wawancara																								
3	Pengolahan data																								
4	Penyusunan draft skripsi																								
1	Seminar draft skripsi																								
2	Seminar skripsi																								

