

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dalam kehidupan sehari-hari manusia pasti melakukan yang namanya Komunikasi. Dalam (Dani vardiansyah 2016) mengemukakan bahwa Kegiatan komunikasi merupakan kegiatan sehari-hari, mulai dari tataran antarpribadi, kelompok, organisasi, hingga massa. Komunikasi memiliki sejumlah arti, dimana para pakar telah banyak berupaya mendefinisikan komunikasi. Kegiatan komunikasi pada prinsipnya adalah aktivitas penyampaian pesan antarmanusia guna mewujudkan suatu tujuan tertentu. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, tentu nya, setiap manusia memiliki kebutuhan sosial dengan tujuan dapat menumbuhkan dan mempertahankan hubungan dengan orang lain. Dalam (Halomoan harahap 2019) mengemukakan bahwa banyak manusia saat ini menggunakan aplikasi berbasis internet dalam kehidupan sehari-hari. Semakin hari penggunaan media sosial semakin meningkat. Hasil penelitian Hootsuit dan We Are Social (2019) menunjukkan masyarakat Indonesia menghabiskan waktu sekitar 8,5 jam sehari menggunakan internet dan 3,5 jam untuk menggunakan media sosial. Akses internet dan media sosial banyak dilakukan melalui telepon seluler. Penyebab tingginya penggunaan media sosial adalah munculnya generasi milenial yang sangat tergantung teknologi khususnya telepon seluler. Beberapa social media mulai bermunculan misalnya seperti Twitter, Facebook, Instagram, Youtube, Snapchat, dan lain-lain. Dari total populasi penduduk indonesia yang berjumlah 265 juta orang, berdasarkan hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) jumlah pengguna internet di indonesia pada tahun 2018 mencapai 264,16 juta jiwa. Dimana ini bertambah 64,8 % dari jumlah pengguna internet tahun 2017.

Salah satu media sosial yang saat ini sering digunakan masyarakat adalah YouTube yang merupakan media sosial yang penting dan menjadi situs web video sharing (berbagi video) populer dimana pengguna dapat mencari, menonton, dan berbagi video secara gratis, seperti (video klip), film, Tv, serta video yang dibuat oleh penggunanya sendiri. Dalam (Halomoan harahap 2019) mengemukakan bahwa sementara hasil penelitian yang dilakukan Froget, Baghestan, and Asfaranjan (2013), menemukan motif menggunakan media

sosial adalah untuk interaksi dengan orang lain, pencarian informasi, melewati waktu luang, mencari hiburan, relaksasi, berkomunikasi, memperoleh kenyamanan, meng-ekspresikan pendapat, dan mengetahui situasi apa yang terjadi.

Data Google yang menyebutkan bahwa terdapat 50 juta pengguna aktif YouTube per bulannya dari total 146 juta pengakses internet di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh perusahaan penilai hitwise, pada Mei 2006, 43% pangsa pasar adalah youtube. YouTube yang dapat dimanfaatkan untuk layanan file sharing berbasis web, audio, video, YouTube dan juga yang memungkinkan individu untuk membangun profil publik atau semi-publik namun masih dalam sistem yang dibatasi, yang berarti pengguna lain dapat memilih dengan siapa mereka ingin berbagi sambungan, dan melihat daftar koneksi yang dibuat orang lain dalam sistem tersebut (Boyd & Ellison, 2007)

Dari banyaknya konten-konten yang ada di YouTube seperti gaming, musik, film, olahraga, dan yang lainnya, saat ini sedang banyak sekali muncul konten-konten tentang *Vlog* atau *Video Blog*.

Vlog adalah sebuah dokumentasi jurnalistik yang berbentuk video yang berada di dalam web dan berisi tentang hidup, pikiran, opini dan ketertarikan. Seiring berjalannya waktu, YouTube mulai berkembang di Indonesia dengan munculnya Channel YouTube yang kreatif dan menarik perhatian pengguna internet khususnya YouTube di Indonesia.

Nasreen AnisPutri Judge atau yang lebih sering dikenal dengan Nessie Jugde, lahir di Solo, 30 Oktober 1993. Nessie Judge merupakan satu dari sekian banyak content creator YouTube yang telah membuat content YouTube-nya dari tahun 2012 tepatnya pada tanggal 24 Juli. Pada awal karirnya Nessie Judge sering membahas tentang Traveling, sexual consent, dan mengkampanyekan anti-bullying. Salah satu content Nessie Judge yang membuat namanya mulai melejit dan sangat digemari oleh para pelanggan YouTube Nessie Judge adalah *Nerror (Nessie Horror)*.

Awal mula Nessie Judge dengan content *Nerror* dimulai pada tanggal 17 maret 2017, saat Nessie Judge pertama kali membahas tentang sesuatu yang bernuansa *creepy* dan sedikit horor. Yaitu tentang "*Chat history terseram sedunia/ Annie96*". Setelah penguploadan pertama video yang bertema chat history terseram tersebut reaksi dari pengguna YouTube sangat antusias, bahkan pada saat ini video tersebut sudah ditonton sebanyak 4 juta kali. Sampai tahun 2020 ini subscriber dari channel YouTube Nessie Judge sudah mencapai 5,08 juta subscriber.

Selain content yang menarik dan berbeda dari Channel Nessie Judge, Setiap kali *Penguploadan* video *Nerror*, video tersebut akan masuk kedalam trending topik pada deretan 5 besar, dengan jumlah *viewers* mencapai 800 rb lebih dalam jangka waktu 1x24 jam. Selain kreativitas Nessie Judge dalam membuat content yang menarik, Nessie Judge juga sangat baik dalam kemampuannya membawakan cerita horror dan membuat orang yang menontonya jadi ikut masuk ke dalam suasana yang sedang dibawakan Nessie Judge.

Cara Nessie Judge mengemas dan menyampaikan cerita horrornya sangat teliti, padat, namun sangat mudah untuk dicerna, mungkin karena pembawaan dari cara penyampaian pesan yang ada pada diri Nessie Judge. Selain itu pengemasan video yang sangat rapi, sedikit menyeramkan, dan menarik dari Nessie Judge juga menjadi satu nilai tambah banyak sekali orang yang sangat menyukai content *Nerror*.

Penelitian ini adalah mengenai motivasi dan kepuasan menonton khalayak terhadap tayangan YouTube. Daft (dalam Safaria 2004:174) mengatakan motivasi adalah dorongan yang bersifat internal atau eksternal pada diri individu yang menimbulkan antusiasme dan ketekunan untuk mengejar tujuan spesifik. Dari definisi tersebut menegaskan bahwa motivasi berhubungan dengan adanya dorongan internal (dalam diri) dan eksternal (luar diri) yang memicu perilaku tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Setelah semua itu tercapai maka akan timbul sebuah perasaan puas karena telah menonton program tersebut. Kepuasan terjadi atas perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dirasakan sesuai dengan harapannya. Dan apabila penontonya mendapatkan suatu kepuasan maka Channel YouTube tersebut mendapatkan kepercayaan dari penontonya terhadap isi konten. Semakin tinggi kepuasan maka semakin tinggi juga kepercayaan dan kesetiaan penonton Channel YouTube tersebut.

Setelah penulis mengikuti Channel YouTube ini khususnya pada content *Nerror* penulis tertarik dan ingin mengetahui korelasi antara motivasi dan tingkat kepuasan khalayak menonton *Vlog* Nessie Judge khususnya content *Nerror*. Penulis memilih Siswa/i SMK Negeri 4 Kota Bekasi Jurusan Teknik Produksi Siaran Program Televisi Kelas 10 sebagai subjek penelitian. Penulis memilih Siswa/i SMK Negeri 4 Kota Bekasi Jurusan Teknik Produksi Siaran Program Televisi Kelas 10 sebagai subjek penelitian karena sebagian besar Siswa/i SMK Negeri 4 Kota Bekasi Jurusan Teknik Produksi Siaran Program Televisi Kelas 10, adalah subscriber dan juga penonton setia Channel YouTube Nessie Judge khususnya content *Nerror*. Yang kedua, disini peneliti ingin meneliti tentang

Korelasi antara Motivasi dan Kepuasan menonton di YouTube dimana ingin meneliti tentang apa yang menjadi motivasi orang mencari media sebagai hiburan dan juga informasi dan lain sebagainya. Oleh karena itu akan lebih berkaitan jika peneliti memilih Siswa/i yang mempelajari dan mengerti tentang komunikasi dan juga media massa.

Dan juga penelitian ini akan bermanfaat bagi teman-teman Siswa/i Jurusan Teknik Produksi Siaran Program Televisi karena tentang komunikasi dan media massa, sehingga kita akan sama-sama belajar dan mempersiapkan media yang berkualitas, Media yang memberikan pengarahannya yang jelas agar khalayak dapat menerima informasi yang baik dan benar melalui media. Bisa tau content apa yang lebih banyak diminati oleh khalayak, Sehingga bisa membuat orang termotivasi menonton Media kita. Dan setelah menontonnya mereka akan puas terhadap apa yang disajikan Media. Dan juga bisa menjadi inspirasi dan juga pelajaran bagi teman-teman SMK untuk membuat suatu konten yang menarik dan berbeda di YouTube dalam praktek di Sekolah.

Menjadi masukan bagi subjek penelitian yang membutuhkan pengetahuan yang berkenaan dengan masalah penelitian.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini berjudul **“HUBUNGAN MOTIVASI DAN KEPUASAN MENONTON VLOG NERROR NESSIE JUDGE DI CHANNEL YOUTUBE (STUDI KORELASI SISWA/I SMK NEGERI 4 KOTA BEKASI JURUSAN TEKNIK PRODUKSI SIARAN PROGRAM TELEVISI KELAS 10)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang sudah di paparkan, maka rumusan masalah yang penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Motivasi Menonton Vlog Nerror Nessie Judge di Channel YouTube bagi siswa/I SMK Negeri 4 kota bekasi jurusan teknik produksi program siaran televise kelas 10 ?
2. Bagaimana Kepuasan Menonton Vlog Nerror Nessie Judge di Channel YouTube bagi siswa/I SMK Negeri 4 kota bekasi jurusan teknik produksi program siaran televise kelas 10 ?
3. Bagaimana Hubungan Motivasi dan Kepuasan Menonton Vlog Nerror Nessie Judge di Channel YouTube (Studi korelasi siswa/I SMK Negeri 4 kota bekasi jurusan teknik produksi program siaran televise kelas 10 ?)

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Motivasi menonton *Vlog Nerror* Nessie Judge di Channel YouTube bagi Siswa/i SMK Negeri 4 Kota Bekasi Jurusan Teknik Produksi Program Siaran Televisi Kelas 10.
2. Untuk mengetahui Kepuasan menonton *Vlog Nerror* Nessie Judge di Channel YouTube bagi Siswa/i SMK Negeri 4 Kota Bekasi Jurusan Teknik Produksi Program Siaran Televisi Kelas 10.
3. Untuk mengetahui Korelasi antara Motivasi dan Kepuasan *Vlog Nerror* Nessie Judge di Channel YouTube bagi Siswa/i SMK Negeri 4 Kota Bekasi Jurusan Teknik Produksi Program Siaran Televisi Kelas 10.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan guna dan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca tentang informasi mengenai seberapa besar Hubungan Motivasi dan kepuasan menonton *Vlog Nerror* Nessie Judge di Channel YouTube (Studi Korelasi Siswa/i SMK Negeri 4 Kota Bekasi Jurusan Teknik Produksi Program Siaran Televisi Kelas 10).

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai acuan bagi seorang broadcaster untuk bisa terus menciptakan ide yang kreatif dan menarik, yang memiliki nilai edukasi.
2. Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan pengetahuan yang berkenaan dengan masalah penelitian.
3. Dapat memberikan pengarahan yang jelas agar khalayak dapat menerima informasi yang baik dan benar melalui media.