

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi dilakukan manusia, untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan ke manusia lainnya. Komunikasi disebut juga sebagai sosial dalam arti pelamparan pesan atau lambang yang mana mau tidak mau akan menumbuhkan pada semua proses dan berakibat pada bentuk perilaku manusia pada adat kebiasaan. Semakin berkembangnya zaman, sekarang manusia tidak hanya berkomunikasi dengan secara langsung saja. Dengan kemajuan teknologi saat ini, kebutuhan informasi dapat diperoleh masyarakat melalui banyak media massa mulai dari surat kabar, majalah, radio, televisi, dan internet. ( William Albright 2010:5 ).

Menurut Mc. Quail ( 2015:43 ), komunikasi media saat ini telah menggunakan media baru dalam bentuk internet, yang dimana saat ini media sosial telah menggeser posisi media lama dalam penyampaian serta penyebaran informasi kepada khalayak. Dalam media baru terdapat sebuah media berbasis internet yang menggunakan komputer maupun telepon genggam yang semakin canggih di masa sekarang ini. Kekuatan pada perubahan di awal berkomunikasi dengan cara pemanfaatan media komputer. Kunci untuk kekuatan komputer yang besar sebagai sebuah alat komunikasi terletak pada digitalisasi yang memungkinkan segala bentuk informasi dibawa dengan efisien dan saling berbaur.

Pada saat ini komunikasi media dapat digunakan oleh media baru yang berbentuk sebuah internet dan di dalam media tersebut terdapat media sosial yang mulai menggeserkan semua posisi yang berada di media lama serta cara penyampaian informasi media sosial ini dapat diakses tanpa adanya hambatan dan juga mendominasi yang dapat ditayangkan seperti televisi yang menyampaikan informasi menggunakan audio - visual dengan kehadiran media baru salah satunya yaitu Youtube.

Komunikasi meliputi semua response terhadap pesan yang diterima kemudian menciptakan pesan baru karena setiap orang berinteraksi dengan orang lain melalui proses penciptaan dan interpretasi pesan yang dikemas dalam bentuk symbol atau kumpulan symbol bermakna yang sangat berguna. ( Dedi Mulyana 2015:69 ).

Menurut Morissan ( 2015, 3-7 ), komunikasi massa menggambarkan ( orang atau benda ) dalam jumlah banyak, sementara komunikasi mengacu pada pemberian dan penerimaan arti, pengiriman dan penerimaan pesan. Salah satu definisi awal komunikasi oleh Jonowitz ditahun 1960 menyatakan bahwa komunikasi massa berdiri atas lembaga dan teknik dimana kelompok - kelompok terlatih menggunakan teknologi untuk menyebar luaskan symbol - symbol kepada audience yang tersebar luas dan bersifat heterogen.

Media baru dapat perangkat teknologi komunikasi yang dapat dimiliki dengan ciri - ciri yang sama memungkinkan menggunakan digitalisasi dan ketersediaannya yang sangat luas dengan penggunaan pribadi alat komunikasi. Sebagaimana kita lihat “ Media Baru “ sangat beragam tidakla mudah untuk didefinisikan, tetapi kita lebih baik tertarik terhadap media baru dan penerapannya

yang berbagi wilayah memasuki ranah komunikasi massa atau secara langsung maupun secara tidak langsung memiliki dampak terhadap media massa “ Tradisional “. ( McQuail 2016:43 ).

Media komunikasi berkembang ke dalam empat era, era pertama yaitu era komunikasi tulisan, era kedua yaitu era komunikasi cetak, era ketiga yaitu era telekomunikasi, dan era ke empat yaitu era komunikasi interaktif. ( Abrar 2014:17-18 ). Manfaat sosial media adalah menentukan personal branding yang diinginkan, mencari lingkungan yang tepat, mempelajari cara berkomunikasi untuk konsistensi dan sebagai *Mix the media*. Media sosial dapat kita akses mau dimana saja dan dapat memiliki sebuah sumber batas untuk membuat media sosial jadi mendominasi. Contohnya seperti media televisi dapat menyampaikan informasi dengan audio visual bersaing dengan Youtube. Media baru disebut juga *New Media Digital*. Media digital dapat digunakan pada media yang kontennya berbentuk gabungan dengan teks, suara, dan lain - lain, yang dapat disimpan pada gambar format digital dengan disebarluaskan jaringan berbasis kabel optic roadband dan sistem gelombang micro flew ( Puntoadi 2013:2-3 ).

Youtube merupakan sebuah situs website berbagi video yang dibuat pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Platform video tersebut menggunakan teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan konten video, termasuk klip film, klip televisi, dan video musik, yang menduduki urutan pertama pada tahun 2020. (<https://www.youtube.com/intl/id/yt/about/press>).

Youtube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video yang mulai naik daun sejak 5 tahun yang lalu. Dilansir dari data statistik pada situs Youtube, platform berbasis video ini memiliki lebih dari satu miliar pengguna yang merupakan hampir sepertiga dari semua pengguna internet. Setiap hari pengguna Youtube bisa menonton ratusan juta jam video dan menghasilkan miliaran kali penayang. Youtube menjangkau permisa rata - rata berusia 18 - 34 tahun. Beragam konten video bisa diakses dalam Youtube, mulai dari musik, film, komedi, pendidikan, dan informasi, tutorial, olahraga, gaya hidup, gaming, dan vlog. ( Eribka 2017:11).

Youtube telah menjadi bagian dari salah satu *platform* video terbesar di Indonesia yang digunakan oleh pengguna di berbagai belahan dunia. Data tersebut berasal dari ComScore menunjukkan, ada lebih dari 93 juta penonton unik di Indonesia ( berusia diatas 18 tahun ) yang menonton video di Youtube setiap bulannya selama satu tahun terakhir. Youtube sendiri tidak lepas dari kontribusi para kreator di Indonesia, dimana sejumlah kreator berhasil meraih jutaan subscriber. Bahkan kini tercatat kurang lebih 600 *Channel Youtube* di Indonesia yang memiliki satu juta subscriber jika dibandingkan dengan tahun tahun sebelumnya. Youtuber Indonesia yang mendapatkan Diamond Button Creator hanya dua Youtuber yaitu Atta Halilintar, dan Ria Ricis. Sedangkan ditahun ini, sudah lebih dari delapan kreator, terdiri dari individual kreator dan beberapa channel Youtube televisi lokal. (<https://www.tek.id/>)

Youtuber merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut seorang pengguna *platform* Youtube. Definisi Youtuber memiliki arti yang sederhana itu, sebagaimana pengguna Facebook yang juga sering dipanggil *Facebooker*. Namun saat ini Youtuber lebih diartikan seorang yang membuat konten dan mempublikasikannya di Youtube, dan bukan hanya sekedar menggunakannya saja.

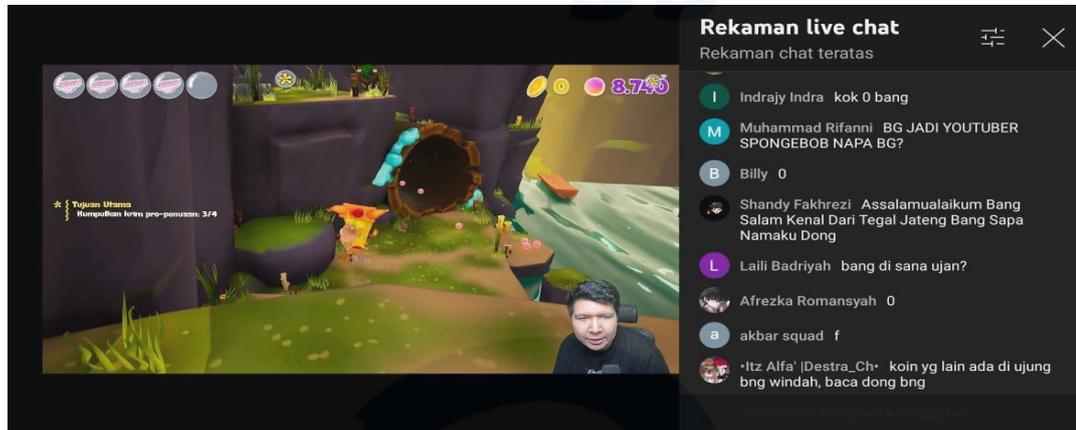
Sejak dua tahun terakhir mulai banyak bermunculan pembuat konten game atau lebih dikenal dengan sebutan Youtuber Gaming di Indonesia. Pembuatan konten game relatif tidak mudah di karenakan dalam pembuatan konten game tersebut harus melalui langkah - langkah yang cukup memakan waktu yang tidak sebentar, di karenakan youtuber gaming nya pun merekam/record video dari game yang dimainkan oleh youtuber gaming, dan harus berinteraksi dengan video game tersebut dengan tujuan agar lebih menarik dan mempunyai karakteristik tersendiri dari youtuber gaming tersebut, lalu setelah selesai merekam, youtuber gaming tersebut masih harus mengedit video yang tadi sudah di rekam, lalu setelah mengedit barulah youtuber gaming tersebut bisa meng-upload video nya tersebut. Semakin maraknya Youtuber Gaming di Indonesia membuat persaingan meraih tontonan terbanyak semakin tinggi karena itu beragam macam.

Youtube salah satu *platform* pilihan generasi muda saat ini untuk menonton video. Hal itu ditunjukkan dari data terbaru yang melaporkan pengguna bulanan layanan milik Google ini mencapai 1,8 miliar pengguna setiap bulan. Untuk menembus, dengan sistem youtube sekarang penghargaan itu diberikan reward atau hadiah. Hadiah tersebut berasal dari *views, subscriber, Likes, Comment*. Penghargaan itu diberikan kepada pemilik akun youtube. Youtube pada dasarnya adalah sarana untuk mereka yang ingin mengekspresikan diri mereka atau bisa juga bersuara tentang sesuatu agar dapat di dengar oleh banyak orang hal ini dikarenakan sangat sulit untuk bersuara di media televisi oleh karena itu saat ini untuk bersuara mengenai sesuatu tidaklah sulit karena sudah ada youtube namun menurut penulis youtube saat ini sangatlah berbeda dengan youtube jaman dulu khususnya youtuber di Indonesia karena pada saat ini orang-orang televisi juga mulai masuk ke ranah youtube yang menyebabkan perbedaan keadaan youtube sekarang dan youtube dulu.

Keadaan youtube sekarang dengan adanya orang-orang televisi membuat konten kreator kesulitan dalam membuat konten banyak konten kreator sudah mulai tenggelam bahkan mati dikarenakan algoritma youtube berbeda. Saat ini kita bisa lihat di youtube konten-konten yang trending menurut penulis adalah konten yang tidak bagus hanya bermodalkan sensasi saja dan lebih mirisnya lagi saat ini banyak artis juga mulai memasuki youtube dan akhirnya konten kreator yang ingin memulai karier mereka di youtube lebih sulit lagi karena datangnya artis-artis di Indonesia mulai masuk ke ranah youtube, serta konten saat ini adalah konten-konten yang trending saja yang diberikan tidak bervariasi lagi tidak seperti youtube dulu yang setiap konten kreator memiliki konten yang berbeda-beda dikarenakan youtube saat ini adalah *platform* pilihan untuk generasi muda.

Dalam penyajiannya channel Youtube Windah Basudara berbeda dengan kebanyakan youtuber gaming lainnya, Windah menyajikan konten youtubanya dengan cara melakukan siaran secara langsung atau biasa disebut dengan LiveStreaming dalam melakukan review game, yang dimana para penonton setia Windah Basudara bisa berinteraksi secara langsung dengan Windah melalui Livechat yang sudah ada di Platform youtube, dan hal tersebutlah yang menjadikannya berbeda dari para youtuber gaming lainnya. Dia juga konsisten untuk terus melakukan livestreaming dan mengunggah konten video. Pada pertengahan April 2019 Channel Windah Basudara berhasil mencapai seribu subscriber, setelah empat bulan berjuang. Dan pada bulan Juni 2020 jumlah subscriber Windah Basudara mencapai 100.000 subscriber, Ia pun langsung

mendapat kiriman Silver Play Button dari Youtube. Dia konsisten untuk terus mengunggah konten video. Pada pertengahan April 2019 Channel Windah Basudara berhasil mencapai seribu subscriber, setelah empat bulan berjuang. Dan pada bulan Juni jumlah subscriber nya langsung melesit menjadi seratus ribu subscriber, Ia pun langsung mendapat kiriman Silver Play Button dari Youtube.



Channel Windah Basudara mulai naik daun, ia pernah diajak untuk berkolaborasi dengan Reggy dari Channel Youtube MiawAug dalam sebuah game Secret Neighbor. Bahkan Ia sempat juga diajak Reggy naik panggung di Youtube FANFEST 2019 silam. Kini Channel Youtube Windah Basudara pada tanggal 7 Juni 2020 sudah mencapai satu juta subscriber dan akan terus bertambah.

Selama terjun di dunia Youtube beberapa prestasi yang di raih Windah Basudara, antara lain mendapatkan penghargaan sebagai Channel Youtube baru dengan perkembangan tercepat nomor 9 di Indonesia selama tahun 2019. Untuk mencapai diposisi nya saat ini Brando harus melewati jalan berliku yang bisa dibayangkan tidak mudah, namun meski begitu kegigihan yang dimiliki Brando bisa mengatasi segala kesulitan yang datang sehingga membawa dirinya ketitik sekarang.( <https://youtu.be/efaCiYhC8-M> ).

Windah Basudara merupakan salah satu youtuber gaming yang berhasil mengumpulkan hampir setengah miliar rupiah guna membantu korban erupsi gunung semeru. Melalui akun youtubanya Windah Basudara menggelar charity atau partisipasi sumbangan untuk membantu korban erupsi gunung semeru selama hampir 12 jam.

Dengan ini peneliti melihat konten youtube Windah Basudara mendapatkan respon yang sangat besar dan positif dari netizen atau viewer. Netizen berkontribusi terhadap permintaan, komentar dari Windah Basudara. Dengan demikian konten Windah Basudara bagi penulis membawa pengaruh kepada netizen, oleh karena itu peneliti ingin mengangkat tema Pengaruh Konten Youtube Windah Basudara Terhadap Sikap Imitasi ( Meniru ) Pada Remaja Usia 10 - 19 Tahun RT 003 / RW 003 Sukabumi Utara Jakarta Barat.

Maka dari itu sesuai latar belakang masalah di atas peneliti ingin mengangkat tema penelitian yang berjudul Pengaruh Konten Youtube Windah Basudara

Terhadap Sikap Imitasi ( Meniru ) Pada Remaja Usia 10 - 19 Tahun RT 003 / RW 003 Sukabumi Utara Jakarta Barat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengaruh Konten Youtube Windah Basura Terhadap Sikap Imitasi ( Meniru ) Pada Remaja ?
2. Bagaimana Pembentukan Sikap Imitasi ( Meniru ) Konten Youtube Windah Basura Terhadap Remaja ?
3. Bagaimana Pengaruh dan Pembentukan Sikap Imitasi ( Meniru ) Konten Youtube Basudara Pada Remaja ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Konten Youtube Windah Basura Terhadap Sikap Imitasi ( Meniru ) Pada Remaja. Dan untuk mengetahui Pembentukan Sikap Imitasi ( Meniru ) Konten Youtube Windah Basudara Terhadap Remaja.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman mengenai Komunikasi Media Baru. Sehingga penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang komunikasi.

### 1.4.2 Manfaat Praktis :

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi mengenai tingginya perilaku imitasi ( meniru ), terutama yang dilakukan para remaja yang disebabkan oleh konten video youtube yang ada di channel Windah Basudara dan intensitas menonton mereka dalam membahas tersebut, yang akhir - akhir ini marak terjadi di dunia maya dan dianggap merupakan hal biasa di Indonesia.