

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komunikasi adalah sarana yang digunakan untuk berkomunikasi antara kita dan orang lain melalui sebuah perangkat (Stiawan et al., n.d.). Pada saat ini perkembangan teknologi sangat cepat, yang dulu hanya menggunakan sebuah kertas apabila ingin berkomunikasi jarak jauh, saat ini kita bisa berkomunikasi dengan seseorang cuma lewat sebuah ponsel.

Karena perkembangan teknologi komunikasi inilah memunculkan banyak perubahan dalam hal media komunikasi, mulai dari media cetak hingga media elektronik. Media komunikasi inilah bisa disebut media baru (*new media*) atau media siber (*Cyber Media*) (Primasari & Si, 2016).

Karena adanya media siber, hampir semua orang mampu melakukan siaran langsung menggunakan media siber seperti Facebook, Instagram, Youtube, dan lain-lain. Salah satunya yang saat ini yang ramai digunakan adalah *platform* youtube, Profesi youtuber di Indonesia. Untuk saat ini telah berkembang pesat dengan beberapa sudah kita kenal seperti Ria Ricis dengan kanal youtube Ricis Official telah memiliki *subscriber* terbanyak di Indonesia yakni 30,5 juta subscriber yang menurut *website social blade*, estimasi pendapatan yang diperoleh dari youtube sebesar 149 juta – 2 miliar per bulan. Karena kepopuleran youtube inilah banyak orang yang menggunakan platform youtube sebagai mata pencaharian utama, peran orang yang melakukan siaran langsung di *platform* youtube di sebut sebagai *livestreamer* youtube.

Karena *livestreamer* youtube inilah menciptakan sebuah istilah baru yaitu *virtual youtuber* (VTuber). *Virtual Youtuber* hadir untuk pertama kalinya di Jepang pada Tahun 2016, karakter *virtual youtuber* menggunakan design bertema anime karena banyak masyarakat pada tahun itu menyukai anime. Puncak dari era *virtual youtuber* adalah pada tahun 2020, terdapat lebih dari 10.000 *virtual youtuber* dan

sebagian besar *virtual youtuber* itu mendapatkan tayangan eksklusif di beberapa stasiun televisi di negara Jepang.

Banyak dari *virtual youtuber* itu memulai karir mereka menggunakan agensi *virtual youtuber* seperti Hololive Production, Nijisanji, dan lain-lain. Karena kepopuleran dari *virtual youtuber*, beberapa agensi melebarkan sayapnya hingga ke berbagai negara, salah satunya Indonesia. Setelah kepopuleran Vtuber agensi, dari situ muncul Vtuber *Independent* atau bisa di sebut Vtuber Indie. Vtuber indie memiliki kebebasan kreatif menjadi salah satu keistimewaan bagi mereka yang memilih jalur independen. Vtuber independen memiliki kendali penuh terhadap konten yang mereka produksi, branding yang mereka bangun, dan desain karakter yang mereka tampilkan. Mereka tidak terikat oleh batasan eksternal, sehingga dapat mengejar ide dan konsep sesuai dengan visi mereka sendiri.

Selain itu, interaksi langsung dengan *audiens* juga menjadi aspek yang signifikan bagi Vtuber *independen*. Mereka tidak terikat oleh struktur organisasi yang besar, sehingga dapat membangun hubungan yang lebih pribadi dan langsung dengan para penonton. Interaksi ini memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara lebih mendalam, mempertimbangkan umpan balik yang diberikan, dan menyesuaikan konten sesuai dengan preferensi penggemar.

Dalam hal monetisasi, Vtuber independen memiliki keleluasaan untuk mengelola strategi mereka sendiri. Pendapatan dapat berasal dari berbagai sumber, seperti iklan yang ditayangkan di platform seperti YouTube, sumbangan dari penonton, penjualan merchandise, dan bahkan kemungkinan kerjasama dengan sponsor. Keuntungan dari pendapatan ini cenderung lebih besar dibandingkan dengan Vtuber yang harus membagi pendapatan dengan agensi manajemen.

Fleksibilitas juga menjadi nilai tambah bagi Vtuber independen. Mereka memiliki kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai format konten, menentukan jadwal siaran langsung yang sesuai, dan menjalin kolaborasi dengan berbagai pihak. Ini memberi mereka kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan tren dan minat yang muncul dari audiens, menjadikan Vtuber independen sebagai entitas yang dinamis dan responsif terhadap perubahan dalam industri ini.

Di Indonesia saat ini banyak virtual youtube indie melakukan debutnya tetapi banyak dari mereka tidak bertahan lama dikarenakan kurangnya penonton yang membuat mereka kehilangan motivasi mereka dalam membuat konten ataupun siaran langsung, tetapi ada juga Vtuber indie yang sukses dalam memberikan konten yang cocok dengan penontonnya. Contohnya seperti Mythia Batford yang menjadi selebriti dunia maya. Mythia Batford adalah virtual youtuber tanpa naungan sebuah agensi. Mythia Batford merupakan karakter dengan konsep gadis vampire. Mythia Batford yang panggilan akrabnya adalah Miti memulai debut di youtube pada tanggal 1 Desember 2020. Saat ini Mythia Batford memiliki 813 ribu subscriber di kanal youtubanya. Jumlah itu untuk seorang *virtual youtuber* tanpa agensi merupakan pencapaian yang sangat luar biasa, 813 ribu subscriber itu diperoleh dalam 1 tahun, dan bisa menyusul *virtual youtuber* agensi lainnya seperti Airani Iofifteen dari Hololive ID yang hanya memiliki subscriber 718 ribu, Andi Adinata dari MAHA5 memiliki subscriber 688 ribu,

Mythia Batford menjadi selebriti dunia maya karena desain karakter Mythia Batford yang menarik dan unik menjadi daya tarik utama. Karakter ini memiliki ciri khas visual yang mencolok, seperti gaya rambut, pakaian, dan atribut lain yang membuatnya mudah diingat dan dikenali. Keberagaman konten yang ditawarkan oleh Mythia Batford di kanal YouTube-nya. Mulai dari bermain berbagai permainan, obrolan santai, cerita interaktif dengan penonton, hingga pertunjukan kreatif seperti menyanyi, dan membacakan cerita. Interaksi langsung dengan penonton merupakan salah satu daya tarik utama Vtuber seperti Mythia Batford. Respons terhadap komentar dan pertanyaan penonton dalam siaran langsung atau video rekaman menciptakan ikatan erat antara karakter virtual dan penggemar. Karakter Vtuber seperti Mythia Batford dapat menjadi simbol identifikasi bagi sebagian orang. Mereka merasa terhubung dengan karakter tersebut, baik karena memiliki kesamaan minat maupun perasaan tertentu. Dengan tren masyarakat Indonesia yang semakin banyak menghabiskan waktu di dunia digital, termasuk menonton konten online, fenomena seperti Vtuber mampu menyesuaikan diri dengan tren ini. Mythia Batford dan Vtuber lainnya menawarkan hiburan sesuai dengan preferensi modern. Mythia Batford mampu menghasilkan konten berkualitas tinggi, baik dari segi visual maupun hiburan, maka hal ini akan semakin

menarik penonton. Konten yang menghibur, informatif, atau menginspirasi akan membantu membangun audiens yang setia. Dikarenakan kepopuleran itu Mythia Batford sering di undang untuk menjadi pengisi acara-acara pada event budaya jepang yang diadakan di Indonesia.

Karena fenomena serta fakta yang sudah peneliti uraikan menjadi faktor utama peneliti mengangkatnya menjadi sebuah bahan penelitian untuk skripsi yang berjudul “Analisa Media Siber Pada Tayangan Langsung Virtual Youtube Mythia Batford”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diceritakan oleh peneliti,

1. Bagaimana ruang media pada kanal virtual youtuber Mythia Batford?
2. Bagaimana objek media pada kanal virtual youtuber Mythia Batford?
3. Bagaimana dokumen media pada kanal virtual youtuber Mythia Batford?
4. Bagaimana pengalaman (Experiental Stories) yang di dapat pada kanal virtual youtuber Mythia Batford?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan diatas, peneliti memiliki tujuan dalam mendeskripsikan bagaimana peran Vtuber Mythia Batford dalam media siber:

1. Mendeskripsikan ruang media pada kanal virtual youtuber Mythia Batford.
2. Mengetahui objek media pada kanal virtual youtuber Mythia Batford.
3. Mengetahui dokumen media pada kanal virtual youtuber Mythia Batford.
4. Mengetahui pengalaman (Experiental Stories) yang didapat pada Kanal virtual youtuber Mythia Batford.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah pengembangan ilmu, salah satunya adalah pengembangan ilmu komunikasi, dan ada manfaat lain dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan fenomena selebriti dunia maya dalam virtual youtuber, dan bagaimana virtual youtuber berperan pada media Siber.

2. Manfaat Praktis

Untuk akademisi mahasiswa yang berfokus dalam media siber. Dapat membahas virtual youtuber dalam selebritas dunia maya.

Untuk masyarakat, penelitian ini berharap bisa menjadi sumber pengetahuan yang menggambarkan sosok virtual youtuber sebagai selebritas dunia maya dalam media siber.

