

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Platform media sosial memainkan peran krusial dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat (Zain & Ridwan, 2023). Di jejaring sosial, tersedia beragam jenis informasi seperti *video*, gambar, dan tulisan. Orang-orang yang menciptakan konten di *platform* tersebut dikenal sebagai konten kreator atau *content creator*. Tugas mereka meliputi mengumpulkan gagasan, data, melakukan riset, dan merancang konsep konten yang akan disebarluaskan melalui *platform video* di jejaring sosial (Sundawa & Trigartanti, 2018). *Content creator* adalah mereka yang membuat dan mengirim berbagai macam konten ke *platform video* sosial media agar dapat dilihat khalayak (Rusdi, Az-Zahra, & Rachmadi, 2021). Tugas *content creator* antara lain mencari data, ide, melakukan penelitian, dan juga merancang konsep sebuah konten. Beberapa *platform* jejaring sosial populer dengan fitur *video streaming* berdasarkan data statistik Databoks antara lain Facebook (2,96 miliar pengguna), YouTube (2,53 miliar), Instagram (2 miliar), TikTok (1,09 miliar), dan Snapchat (750 juta). *Platform* ini memungkinkan pengguna untuk berbagi dan menonton *video* (Cindy Mutiara Annur, 2023).

Pada *Instagram's Trend Report* di tahun 2023 disusunlah hasil survei yang dilaksanakan oleh Instagram bekerja sama dengan perusahaan riset WGSN (Worth Global Style Network). Penelitian ini melibatkan 1.200 individu yang menggunakan media sosial, dengan rentang usia antara 16 hingga 24 tahun, sebagai responden di Amerika Serikat (AS). Hasil dari survei tersebut menunjukkan bahwa Generasi Z mengharapkan dapat menghasilkan pendapatan tambahan melalui kreativitas mereka sebagai *content creator*, dengan 64 persen pengguna media sosial Generasi Z merencanakan untuk memonetisasi kegiatan mereka di tahun 2024 (Maulida & Pratomo, 2022). Namun, satu masalah yang timbul adalah banyaknya *platform video* di jejaring sosial, yang dapat membuat bingung *content creator* pemula yang ingin serius menjadi *content creator* sering mengalami kesulitan dalam menentukan *platform* mana yang tepat untuk mencapai hasil

optimal dari beragam pilihan di internet. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti memiliki alasan untuk menjalankan penelitian pemilihan *platform video streaming* yang optimal bagi *content creator* pemula, dengan harapan dapat mengetahui dan memilih *platform* yang cocok dan pas sesuai kriteria yang telah ditentukan.

Metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) digunakan karena kemampuannya dalam menyaring *platform video* yang sesuai dari berbagai opsi. Penelitian ini bertujuan mengetahui nilai bobot pada setiap atribut dan melakukan tahap peringkat atribut untuk mengetahui *platform video* paling sesuai atau optimal. Kriteria penentuan *platform video streaming* terbaik mencakup monetisasi dan pendapatan, interaksi dan keterlibatan pengguna, fleksibilitas dan ketersediaan format konten, analitik dan statistik, kualitas *video*, serta aplikasi yang mudah digunakan.

Selain itu, metode TOPSIS memiliki prinsip yang simpel dan proses yang tidak terlalu rumit karena memanfaatkan kriteria dan alternatif sebagai panduan untuk pengambilan keputusan (Kabir & Hasin, 2012). Metode TOPSIS ini juga dapat digunakan sebagai tolak ukur kinerja alternatif keputusan dalam jenis komputasi yang mudah dan ringan. Berdasarkan studi sebelumnya yang telah dilakukan untuk menentukan *financial technology payment* (fintech payment) yang cocok bagi mahasiswa, penelitian ini mengadopsi metode tersebut. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, judul yang dipilih adalah "Pemilihan *Platform video Streaming* Optimal untuk *Content Creator Video* Pemula Menggunakan Metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS)." (Rofiah & Setiyadi, 2020) Terdapat perbedaan signifikan pada penelitian sebelumnya, terutama dalam pendekatan analisis yang kali ini dilakukan melalui aplikasi Android dan situs web. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami pandangan *content creator* terkait penggunaan *platform video streaming* dan memberikan panduan kepada *content creator* pemula dalam memilih *platform video streaming* yang paling efektif dalam penggunaannya.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan rumusan masalah, berikut:

1. Bagaimana kita dapat mengetahui *platform video streaming* mana yang sesuai dengan kebutuhan *content creator* pemula?
2. Bagaimana hasil pemilihan *platform video streaming* untuk *content creator* pemula menggunakan metode *technique for order preference by similarity of ideal solution* (TOPSIS)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian kali ini, yaitu

1. Mengukur tingkat TOPSIS pada uji coba pemilihan *platform video streaming* yang optimal untuk *content creator* pemula melalui metode *technique for order preference by similarity to ideal solution* (TOPSIS).
2. Untuk mencari tahu bagaimana kelayakan pemilihan *platform video streaming* yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan *content creator* pemula.

1.4 Manfaat Penelitian

Rumusan masalah serta hasil akhir penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka manfaat antara lain, adalah:

1. *Content Creator* Pemula

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan informasi optimal tentang pemilihan *platform video streaming* bagi *content creator* pemula, mencakup definisi dan jenis-jenis *platform video streaming* yang tersedia di internet. Tujuannya adalah untuk memotivasi dan menarik minat masyarakat terhadap penggunaan *platform video streaming*.

2. Bagi *Platform Video Streaming*

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan *platform video streaming* dapat memperoleh gambaran tambahan mengenai hal-hal yang memengaruhi keputusan *content creator* pemula yang ingin serius dalam berbagi karya konten *video* secara online. Luaran dari penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pengetahuan lebih baik terkait analisis perilaku *content creator* dalam menentukan *platform video streaming* bagi *content creator* Pemula, serta berpotensi menciptakan manfaat yang lebih besar bagi pengguna layanan tersebut.

3. Bagi Akademisi

Melalui penelitian ini, diharapkan bagi para akademisi dapat dijadikan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya, terutama dalam bidang studi yang berkaitan dengan teknologi media dan komunikasi.

1.5 Batasan Penelitian

Dibawah ini adalah batasan penelitian dalam pelaksanaan penelitian ini antara lain adalah berikut :

1. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif menggunakan *Google Forms* yang disebar kepada anggota forum *content creator Pemula* di jejaring sosial *Discord*, *Facebook*, dan *Telegram* sebagai objek penelitiannya.
2. Dalam pengambilan data kuesioner, digunakan *Google Forms* dengan acuan sejumlah 30 data. Namun, dalam penelitian ini, penulis hanya mengambil 2 sampel data secara acak sebagai contoh. Penelitian ini juga merujuk pada jurnal dan penelitian terdahulu untuk mendukung proses penelitiannya.
3. Penelitian ini hanya meneliti *platform video streaming* *YouTube*, *Facebook*, *Instagram*, *TikTok*, dan *Snapchat* karena popularitasnya yang tinggi di kalangan pengguna media sosial.

4. Menurut *gcore.com* di tahun 2021, kriteria-kriteria ini dapat menjadi syarat *platform video streaming* optimal. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini untuk pertanyaan kepada responden di *Google Forms* terdiri dari:

1. Monetisasi dan Pendapatan.
2. Interaksi Keterlibatan Pengguna.
3. Fleksibilitas dan Ketersediaan Format Konten.
4. Analitik dan Statistik.
5. Kualitas *Video*.
6. Aplikasi yang Mudah Digunakan.

