BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berjalannya zaman, teknologi komunikasi semakin lama semakin berkembang. Teknologi komunikasi sendiri adalah sebuah media yang mampu memberikan koneksi dari sebuah individu dengan lawan komunikasinya melalui sebuah perangkat (Baharuddin et al., 2020). Hal tersebut dapat kita rasakan dan temui sendiri dari berbagai platform yang menyediakan berbagai macam media komunikasi. Dan dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi, sangat membantu kegiatan kita sehari-hari dalam berkomunikasi.

Perkembangan teknologi komunikasi memberikan dampak signifikan terhadap evolusi komunikasi massa sebagai salah satu bentuk komunikasi yang paling kompleks. Komunikasi massa merepresentasikan proses transmisi pesan dari komunikator kepada khalayak luas melalui media massa. Dalam hierarki komunikasi, komunikasi massa menempati posisi tertinggi dengan jangkauan terluas dan kompleksitas yang paling tinggi.(Kustiawan et al., 2022)

Dari berbagai macam bentuk komunikasi, salah satunya yang paling terbantu dengan adanya perkembangan teknologi ini ialah komunikasi massa. Komunikasi massa sendiri merupakan proses dimana disampaikannya pesan atau informasi dari komunikator kepada khalayak umum melalui media massa. Dalam tingkatan komunikasi sendiri seperti yang telah disebutkan sebelumnya, komunikasi massa merupakan bentuk komunikasi yang memiliki jangkauan yang paling luas dan paling kompleks. Dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi ini, yang sebelumnya komunikasi media massa diperlukan waktu secara berkala untuk sampainya pesan ke khalayak umum menjadi instan, contohnya seperti berita yang awalnya melalui media cetak (koran), berkembang menjadi audio (radio) dan bahkan berkembang menjadi visual (televisi). Integrasi media massa dan teknologi informasi menghasilkan entitas media kontemporer yang dikenal sebagai media baru (*new media*) atau media siber (*cyber media*). Platform inovatif ini mendemonstrasikan kapabilitas transmisi informasi yang dapat menandingi efisiensi media massa elektronik konvensional (Primasari, 2018).

Akselerasi perkembangan teknologi juga memfasilitasi individu menjadi selebritas melalui pemanfaatan perangkat digital seperti komputer, telepon pintar, kamera, dan gadget. Aktivitas digital seperti pengelolaan website, blog, dan media sosial membuka peluang berkembangnya popularitas individu menjadi seorang selebriti melalui berbagi opini, ide, dan informasi personal. Adanya potensi konten digital yang tidak terbatas menciptakan kesempatan bagi individu non-selebriti untuk membangun eksistensi digital. Fenomena ini melahirkan kategorisasi baru dalam ekosistem selebritas digital seperti youtubers, blogger, dan selebgram. Fenomena tersebut dinamakan sebagai *micro-celebrities* atau selebriti mikro dalam era media baru (Marshall & Redmond, 2016).

Selain itu, perkembangan teknologi komunikasi menghasilkan berbagai inovasi platform media sosial yang berbasis komunikasi massa. Platform digital seperti *YouTube*, *Twitch*, *TikTok*, dan *Instagram* menghadirkan fitur siaran langsung sebagai manifestasi evolusi teknologi komunikasi. Fitur siaran langsung tersebut mentransformasi lanskap industri konten digital dengan menciptakan peluang profesi baru di bidang content creator.

Salah satu *platform* yang memiliki banyak penggunanya yaitu *YouTube*. *YouTube* merupakan salah satu platform digital yang berfungsi sebagai media distribusi gambar dan video, serta memungkinkan penggunanya untuk mengunggah dan mengakses berbagai jenis konten audiovisual dengan segmentasi audiens yang beragam. Variasi konten yang tersedia memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam memilih tayangan sesuai minat. Selain itu, YouTube menyediakan fitur-fitur interaktif seperti komentar, tanda suka, dan berbagi konten, yang mendukung terciptanya interaksi antara penonton dan kreator. Fitur siaran langsung (live streaming) menjadi salah satu inovasi yang bersifat interaktif dan real-time, memungkinkan pengguna terlibat secara langsung melalui obrolan langsung (live chat). Hal ini memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan personal dibandingkan dengan konten rekaman, karena komunikasi terjadi secara langsung. Adopsi terhadap layanan live streaming mengalami pertumbuhan signifikan, yakni meningkat sebesar 65% antara tahun 2017 hingga 2018, dan tren ini terus berlanjut terutama sejak pandemi COVID-19, yang mendorong banyak kegiatan penting

untuk disiarkan secara daring (Madanapalli et al., 2021). Salah satu streamer yang sedang hangat dibicarakan di masyarakat saat ini adalah IShowSpeed.

IShowSpeed merupakan seorang *content creator* dan *streamer* asal Amerika Serikat yang bernama asli Darren Watkins Jr. Pemuda yang lahir pada 21 Januari 2005 di Cincinnati, Ohio ini mulai menekuni karir sebagai content creator *YouTube* sejak tahun 2020. Popularitas IShowSpeed meningkat secara dramatis berkat konten-konten gaming dan reaksi yang khas dengan kepribadian energetik dan ekspresif. Pada saat penelitian ini ditulis, *channel* YouTube-nya telah mengumpulkan sebanyak 34,7 juta *subscriber* atau pelanggan kanal YouTube, dengan rata-rata *viewership live streaming* mencapai ratusan ribu penonton.

Karakteristik konten IShowSpeed menampilkan reaksi yang teatrikal, energi yang tinggi, dan tingkah laku yang sering kontroversial namun menghibur. Dia dikenal dengan streaming game *FIFA*, *NBA 2K*, dan *Fortnite*, serta reaksinya terhadap berbagai konten viral. Hingga saat ini, isi konten dalam siaran langsung kanal *YouTube* IShowSpeed telah berkembang. tidak hanya melakukan konten gaming di siaran langsungnya, tetapi juga melakukan siaran langsung *irl* (*in real life)*. IShowSpeed memiliki tujuan untuk melakukan siaran langsung irl mengelilingi seluruh dunia. hingga pada tanggal 18 September 2024 lalu, IShowSpeed melakukan streaming di Indonesia hingga pada tanggal 21 September 2024.

Kedatangan IShowSpeed di Indonesia membawa banyak perhatian dan pengaruh yang sangat besar di industri hiburan Indonesia. Siaran langsung IShowSpeed di Indonesia sendiri terbagi menjadi 3 bagian. Salah satu dari siaran langsungnya bahkan menembus satu juta penonton siaran langsung pada saat disiarkan. Hal tersebut secara tidak langsung membantu berbagai macam *streamer* dan pembuat konten yang ada di Indonesia. Selain itu tokoh besar dalam industri YouTube di Indonesia juga terdorong untuk melakukan siaran langsung serupa yaitu *irl stream*.

Fenoma tersebut dapat dijabarkan dan dibedah dengan sebuah teori. Teori yang dapat digunakan untuk meneliti fenomena tersebut adalah etnografi virtual dan analisis media siber. Etnografi virtual merupakan metode penelitian media siber yang digunakan untuk mengungkap realitas nyata dan tersembunyi dari komunitas

virtual di internet. Teori yang dapat diaplikasikan dalam etnografi virtual meliputi analisis isi, analisis naratif, analisis wacana, dan Analisis Media Siber. Peneliti memfokuskan titik bahasan penting pada Analisis Media Siber (AMS) sebagai metode yang dapat mengurai fenomena tersebut melalui empat level analisis, yaitu ruang media (*media space*), dokumen media (*media archive*), objek media (*media object*), dan pengalaman (*experimental stories*). (Dr. Rulli Nasrullah, 2017)

Dalam pendekatan etnografi virtual, seperti dijelaskan oleh Nasrullah, M.Si., (2018), penelitian pada media siber menuntut analisis menyeluruh pada empat tingkatan yang menjadi fokus kajian etnografi virtual

Tingkatan yang pertama yaitu ruang media, tahapan ini merujuk pada konteks teknis dan platform digital tempat siaran langsung berlangsung. Hal ini mencakup pemetaan platform, struktur kanal, fitur interaktif (misalnya live chat, donasi, reaksi emoji), serta aspek visual tata letak layar. Dalam kasus siaran IShowSpeed di Yogyakarta, ruang media mencakup bagaimana YouTube sebagai medium memilih kualitas siaran, delay komentar, moderasi otomatis, serta arus komunikasi dua arah antara kreator dan penonton.

Kemudian memasuki tahapan kedua yaitu dokumen media, mencakup seluruh materi yang tersimpan atau ditampilkan selama siaran seperti rekaman video, transkrip komentar penonton, overlay teks, grafik, atau metadata streaming. Tahap ini memungkinkan peneliti mengumpulkan data berupa tangkapan layar (*screenshots*), *log chat*, arsip live stream, serta konteks waktu dan durasi interaksi.

Ada pula tahapan ketiga yaitu objek media. Dalam tahap objek media, fokus beralih pada konten visual dan naratif utama apa yang ditampilkan sebagai inti konten siaran. Misalnya, tindakan khas IShowSpeed, interaksi dengan lingkungan Yogyakarta, obrolan spontan, atau aktivitas yang menjadi pusat perhatian audiens. Objek media menjadi titik temu antara representasi kreator dan interpretasi penonton melalui visual, suara, dan teks yang muncul dalam siaran.

Tahap terakhir merupakan pengalaman(experimental stories). Tahapan ini mencakup interpretasi dan keterlibatan subjektif peserta baik kreator maupun audiens. Peneliti menelaah bagaimana emosi, persepsi, dan respons sosial terbentuk melalui komentar, gift, ekspresi penonton, serta reaksi kreator terhadap live chat.

Analisis ini membuka pemahaman mengenai pengalaman sosial yang dihasilkan dalam ruang interaksi digital.

dengan beberapa aspek tersebut media siber jelas menjadi landasan bagi peneliti untuk mengungkapan pengetahuan media siber kepada khalayak yang nantinya akan tertuang dalam kajian ilmiah skripsi yang berjudul "Analisis Media Siber Dalam Siaran Langsung YouTuber IShowSpeed di Yogyakarta".

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah disampaikan, maka penulis telah merangkai beberapa rumusan masalah yang akan dibahas agar pembahasan yang akan disampaikan penulis lebih jelas dan terarah

1. Bagaimana Analisis Media Siber pada siaran langsung Youtuber IShowSpeed di Yogyakarta?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana Analisis Media Siber dalam siaran langsung Youtuber IShowSpeed di Yogyakarta

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis
   a. Studi ini mengkaji fenomena kemunculan selebritas mikro yang memanifestasikan diri dalam konteks *Streamer* dan Youtuber IRL (*In Real Life*) Serta mengeksplorasi manifestasi dan kontribusi streamer YouTube IRL dalam transformasi komunikasi media siber.
   b. Penelitian ini berkontribusi sebagai basis data dan referensi fundamental bagi akademisi serta mahasiswa yang mendalami studi media siber, khususnya dalam kajian *micro-celebrity* dan fenomena streamer YouTube.
2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini memberikan kontribusi pengetahuan kepada masyarakat umum mengenai dinamika mikroselebritas dalam ranah digital.

Hasil studi ini mendeskripsikan peran strategis para *Streamer* dan Youtuber IRL yang telah mencapai status mikroselebritas dalam ekosistem media siber. Temuan-temuan tersebut menyajikan pemahaman komprehensif tentang transformasi kreator konten menjadi figur publik di era digital