

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN

Perkembangan platform media massa online semakin pesat, dengan banyaknya platform yang bermunculan sebagai tempat untuk berkreasi, mencari uang, dan sebagainya. Sejak pertumbuhan platform di media massa online menjadi populer di kalangan masyarakat umum, para kreator Indonesia bermunculan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Media online menjadi pilihan yang populer di semua kalangan, terbukti dari pertumbuhan media sosial dari hari banyak pengguna.

Menurut Zarella, media sosial merupakan salah satu jenis kemajuan teknologi internet memungkinkan pengguna untuk komunikasi, partisipasi, memberi, atau bentuk hubungan dan koneksi online. Selain itu, dalam buku Aspirom disebutkan media sosial mempunyai kekuatan social dapat berpengaruh opini publik lalu berkembang pada masyarakat. Platform media seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, dan TikTok telah terbukti dapat mempengaruhi kepercayaan, sikap, dan perilaku publik, serta dapat menggalang dukungan atau gerakan massa. (Prasetyo, 2017:17-18)

Dari pemaparan di atas bahwa sosial media mampu membuat para konten kreator saling terhubung dan tentunya dapat membuat konten yang mereka buat menjadi mudah diakses bersama. Platform online populer adalah youtube, youtube sendiri telah melahirkan banyak kreator dengan konten-konten yang

menarik dengan rupa yang berbeda beda. Youtube sendiri selalu mempermudah dan menghargai setiap konten kreator yang memakai platform nya, seperti hal nya untuk bergabung dengan youtube sendiri gratis, bahkan youtube juga membayar kepada pada konten kreator dalam bentuk adsense kepada kreator yang telah memenuhi kategori.

Pada penelitian ini penulis ingin menjadikan game paling populer menurut indozone.co.id sepanjang tahun 2023 yaitu mobile legends sebagai objek dari penelitian ini, dan penulis menjadikan Pensiunan pemain atau mantan pemain atlet esport mobile legends sebagai objek dari penelitian ini. Beberapa tim esport indonesia telah banyak mengharumkan nama Indonesia sendiri di kancah Internasional seperti Evos esport,RRQ, Bigetron, Onic dan lain-lainnya, tim esport ini terdiri dari beberapa orang pemain profesional dan sangat populer di Indonesia.

Berikut adalah daftar nama para pemain profesional yang populer di Indonesia:

1. Jess No Limit
2. Oura
3. Lemon
4. Zxuan
5. Dongkey
6. Mikasa
7. Noob quenn

Nama diatas merupakan pemain profesional mobile legends yang ikut mengharumkan nama indonesia di tingkat internasional baik secara individu maupun tim (Thomas 2020).

Streamer Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) dengan *subscribers* (subs) terbanyak, ada yang capai lebih dari tujuh juta. MLBB memang menjadi salah satu game *kompetitif* yang seru banget untuk dijadikan konten. Tak mengherankan, kalau kini ada banyak Streamer yang memainkan game Mobile Legends di dalam YouTube miliknya.

No.	Nama Channel	Pengikut	Team Esport

1.	Oura Gaming	7,78 Juta	GPX Esport
2.	Brandonkent Everything	6,36 Juta	RRQ
3.	Jonathan Liandi	5,31 juta	Tidak masuk team
4.	Xinnn	4,1juta	RRQ
5.	Donkey BAR BAR	3,47 juta	GPX Esport
6.	IhsanLuminaire	1,18 juta	Evos Esport
7.	Marsha Ozawa	2,54 juta	GPX Esport
8.	Pascol	2,34 juta	GPX Esport
9.	Tuturu	1,42 juta	RRQ
10.	Gustian REKT	1,32 juta	Alter Ego

Tabel 1.1 Subscriber Youtube Game Mobile Legends



Gambar 1.1 Oura Gaming

Para pemain profesional mobile legends tersebut juga memiliki akun youtube masing-masing yang dijadikan mereka sebagai konten tempat mereka berbagi pengalaman bermain maupun tempat mereka unjuk skill melalui media massa online. Pada penelitian penulis ingin menjadikan Saluran Oura Gaming dengan nama asli Eko Julianto sebagai objek penelitian, Oura adalah seorang pemain lama di Mobile Legends, ia sudah bermain di skena kompetitif bahkan sebelum adanya MPL ID itu sendiri. Posisinya dulu bisa dikatakan adalah petarung atau sekarang mungkin lebih tepatnya *explaner* atau *offlaner*, ia sangat mahir di posisi tersebut.

Bisa dikatakan Oura adalah pemain top diposisinya, hanya ada sedikit orang yang mendekati levelnya dulu, bahkan dia masih jadi panutan hingga sekarang. Menghiasi Prestasi kompetisi Mobile Legends sejak dulu dengan nama asli Eko, berikut profilnya:

Nama	: Eko Julianto
Nama Panggilan	: Oura / GPX Oura
Tanggal Lahir	: 24 Juli 1998
Umur	: 25 Tahun
Instagram	: @ekooju
Kewarganegaraan	: Indonesia

Oura tidak berpindah ke banyak tim, ia tercatat secara resmi hanya pindah satu kali sebagai pemain, berikut yang pernah ia bela:

- Saints Indo (sebelumnya - 3 November 2017)

- EVOS Legends (3 November 2017 - 28 Januari 2020) Kurang lebih satu tahun setelah pergi dari EVOS dan pensiun, tepatnya pada tanggal 21 Juli 2021, Oura bersama Marsha dan Donkey membangun GPX.

Prestasi tim yang pernah diraih Oura:

Juara 1 Kualifikasi MSC 2017 Indonesia (Sains Indo)

Juara 1 MPL ID Season 1 Qualifier 2 (Evos Legends)

Juara 2 MPL ID Season 1 (Evos Legends)

Juara 2 Mobile Star League Season 1 (EVOS Legends)

Juara 2 MPL ID Season 2 (EVOS Legends)

Juara 1 Indonesia Esports National Championship (EVOS Legends)

Juara 1 MPL ID Season 4 (EVOS Legends)

Juara 1 Kejuaraan Dunia M1 (EVOS Legends)

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, Teori fenomenologi Alfred Edmund husserl. Fenomenologi adalah perwujudan dari suatu objek, peristiwa, atau keadaan dalam persepsi individu, yang berasal dari kata *phenomenon*. Asumsi inti dari teori ini adalah bahwa fenomenologi menggunakan pengalaman aktual sebagai sumber informasi untuk paham realitas. Apa yang ditemukan oleh seseorang seperti terkandung di dalamnya (Morrison, 2013),

Teori fenomenologi menjelaskan dan menekankan pada pengalaman manusia yang bersifat subjektif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan peneliti lakukan mengenai pemaknaan khalayak terhadap konten kanal gaming oura melalui media sosial YouTube di kabupaten Garut.

Motif adalah sebuah konsep yang mencakup semua dorongan, keinginan, alasan, atau dorongan internal yang menyebabkan orang bertindak. Alfred Schuts mengklasifikasikan alasan ke dalam dua kategori: "untuk" atau "motif untuk" yang menyinggung sebagian besar masa depan, dan "karena" atau "motif karena". Motif yang berhubungan dengan pengalaman masa individu sebelumnya; dimensi ini meyakini bahwa dalam tindakan oleh individu memiliki tujuan (Kuswarno, 2015).

Makna Ketika mendefinisikan komunikasi, beberapa pakar komunikasi sering menggunakan istilah "makna". mengartikan makna bagian isu filosofis lampau pada sejarah makhluk hidup. Rancangan makna menarik minat ketegasan ilmu komunikasi, sosiologi, psikolog, antropolog, dan bahkan linguistik (Sobur, 2013).

Pengalaman merupakan sesuatu yang dialami oleh Manusia memiliki pengetahuan, dan informasi adalah dasar dari kesadaran, yang menghasilkan makna. Menurut fenomenologi, seseorang yang memaknai pengalamannya terhadap suatu peristiwa akan memberikan makna terhadap peristiwa tersebut. Keadaan ini akan terus berlangsung antara mengalami dan memberikan makna (Andini, 2016).

Penelitian mengenai "Makna Menonton Gaming Melalui Media Sosial YouTube" ini terkait dengan penelitian terdahulu yang utama melalui judul Pemaknaan Penonton terhadap video Reza oktovian di jejaring sosial youTube di Kota Semarang oleh Muhammad Wahyu Rizki Waskita (2018).

Tujuan penelitian untuk mencari bagaimana penonton memaknai video, Reza Oktovian di jejaring sosial YouTube. Temuan dari penelitian ini yaitu pemaknaan penonton terhadap video YouTube Reza Otovian adalah video Dimana, Reza Oktovian memperlihatkan diri ke penonton, sehingga penonton agar merasakan kesempatan terbaik dengan momen begitu singkat dengan iklan banyak. (Rizki, 2018)

Perbedaan pada peneltian ini terletak pada teori yang digunakan, Dimana pada peneltian terdahulu teori yang digunkan hanya satu sedangkan, Penelitian yang akan dilakukan memiliki keragaman teori.

Penelitian terdahulu yang kedua berjudul Fenomena menonton virtual Youtuber Kobo Kanaeru (Studi Fenomenologi pada Generasi Z pengikut Channael Kobo Kanaeru di Indonesia) di 2023. Tujuan penelitian untuk mendapatkan pengalaman Gen Z dalam menonton Kobo Kanaeru. Menurut Hasil temuan penelitian, generasi Z memiliki dua alasan berbeda dalam menonton live streaming VTuber Kobo Kanaeru. Generasi Z menonton VTuber Kobo Kanaeru karena berbagai alasan, termasuk ketertarikan pada budaya populer Jepang, keingintahuan akan eksistensi dan evolusi VTuber, ketertarikan pada konten, penggunaan bahasa Indonesia, dan kepribadian VTuber Kanaeru.

Motivasi generasi Z dalam melihat live streaming VTuber Kobo Kanaeru ketertarikan terhadap grafis Anime, hiburan, informasi game, lalu menjadi lebih akrab pada teman. Ditemukan bahwa makna di dihasilkan generasi Z ketika melihat VTuber kobo kanaeru antara lain banyangan saudara perempuan, representasi teman dekat, gambaran pasangan, dalam pelarian dari masalah, untuk

panutan dalam berinteraksi, dan Panutan berkembang diri. (Ma'rifatunnisa & Adim, 2023)

Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus masalah penelitian, dimana pada penelitian terdahulu yang kedua berfokus pada peungkapan makna khalayak di jejaring sosial youtube, Sedangkan, Penelitian yang akan lakukan memiliki Fokus masalah penelitian yaitu bagaimana Penonton Konten memberikan makna terhadap Saluran Youtube Gaming Oura yang dilakukan melalui media sosial youtube dan memaknai Saluran youtube gaming Oura sebagai media yang digunakan dalam menonton Game. Adapun Nilai kebaruan atau novelty pada penelitian yang akan dilakukan yaitu fokus masalah yang ada pada penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang memang belum di bahas dan di cari tahu pada penelitian terdahulu.

Alasan Peneliti melakukan penelitian ini karena YouTube merupakan platform yang unik untuk menonton video. Sehingga dapat dikatakan bahwa fenomena media online saat ini dapat membuat para pembuat konten, khususnya pembuat konten game, dapat menarik minat penonton akan makna yang mereka dapatkan dari menonton youtuber gaming. Berdasarkan cerita di atas, penulis ingin menjadikan Oura Gaming sebagai subjek dalam penelitian ini yang diberi judul **"MAKNA MENONTON KONTEN SALURAN YOUTUBE GAMING (Studi Fenomenologi Mengenai Makna Menonton Konten Saluran Youtube Oura Gaming di Kabupaten Garut)"**. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Garut. Alasan pemilihan tempat di sini adalah karena para penonton konten di Kabupaten Garut merupakan Menonton aktif game di media sosial Youtube.

1.2 Fokus penelitian dan Pertanyaan penelitian

1.2.1 Fokus penelitian

Latar Belakang penelitian yang dijelaskan di atas, Menjadi fokus penelitian ini yaitu "Bagaimana Makna Penonton konten saluran Youtube gaming Oura yang dilakukan di Kabupaten Garut."

1. Bagaimana motif Menonton Konten Saluran Youtube Gaming Oura ?
2. Bagaimana makna Menonton Konten Saluran Youtube Gaming Oura?
3. Bagaimana pengalaman Menonton Konten Saluran Youtube Gaming Oura?

1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Seperti pemaparan Fokus penelitian, Dimaksud penelitian supaya mengetahui Bagaimana Makna Menonton Konten Saluran Youtube Gaming Oura di kabupaten Garut.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk pemaparan:

1. Motif Menonton Konten Saluran Youtube Gaming Oura.
2. Makna Menonton Konten Saluran Youtube Gaming Oura.
3. Pengalaman Menonton Konten Saluran Youtube Gaming Oura.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberi kontribusi agar pengembang konsep keilmuan, khususnya ilmu komunikasi, dalam hal terhubung dengan penonton YouTube. Media digital Youtube khususnya, dapat menjadi pedoman atau kajian bagi mereka yang ingin meneliti bagaimana sebuah media sosial Youtube dapat memperluas pengetahuan bagi banyak khalayak seiring dengan berkembangnya dunia digital dalam kehidupan manusia yang semakin pesat.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian berharap memberikan wawasan dan pemahaman dalam penggunaan media sosial YouTube sebagai teknologi komunikasi untuk menciptakan masyarakat modern yang baik. Menyadarkan individu tentang bagaimana media sosial YouTube dapat mempengaruhi kehidupan mereka, baik secara baik maupun buruk. Dapat menginformasikan kepada khalayak tentang pentingnya YouTube untuk bermain game. Dapat mengubah persepsi tentang bagaimana fungsi dan Channel Youtube itu sendiri bagi para gamer yang aktif menonton maupun yang tidak aktif dan tidak memahami makna dari menonton Konten Channel Youtube tersebut.