BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini, platform media sosial telah menjadi salah satu alat terpenting untuk berbagi informasi, berkomunikasi, dan menggalang dukungan terhadap berbagai masalah sosial dan kemanusiaan. Salah satu fenomena menarik yang muncul adalah penggunaan live streaming sebagai alat untuk mengumpulkan dana dan menyebarkan kesadaran tentang isu-isu penting. Streaming langsung memungkinkan komunikasi langsung dan interaktif antara pembuat konten dan pemirsanya, menciptakan hubungan yang lebih dekat dan pribadi.

YouTuber DeanKT adalah salah satu kreator yang telah memanfaatkan platform ini secara efektif untuk kegiatan amal, khususnya untuk mendukung korban bencana alam. Dengan jutaan pengikut di platform YouTube, DeanKT menggunakan pengaruhnya untuk menyebarkan kesadaran dan mengundang para penggemarnya untuk berpartisipasi dalam kegiatan amal. Salah satu contoh yang menonjol adalah acara amal yang diselenggarakan untuk membantu korban bencana alam, dimana DeanKT berinteraksi langsung dengan pemirsa untuk menggalang dana.

Interaksi antara DeanKT dan penonton selama siaran langsung ini menjadi topik yang menarik untuk dianalisis. Interaksi yang dihasilkan tidak hanya mencakup pesan-pesan dari DeanKT kepada penonton, namun juga mencakup tanggapan langsung dari penonton melalui live chat. Pemirsa dapat berkomentar, bertanya, dan bahkan berdonasi langsung selama siaran langsung. Hal ini menciptakan dinamika komunikasi yang unik di mana kedua belah pihak berpartisipasi aktif dan berkontribusi dalam menyukseskan acara amal tersebut.

Munculnya berbagai platform media sosial yang mudah diakses telah memberikan banyak peluang bagi para produsen konten. Data Tren Internet dan Media Sosial 2020 menunjukkan bahwa 272,1 juta orang di Indonesia

menggunakan ponsel, dan 338,2 juta orang lainnya menggunakan ponsel. Menurut Riyanto (2020), lebih dari 175,4 juta orang di Indonesia menggunakan Internet, dan sekitar 160 juta di antaranya aktif di media sosial. YouTube adalah platform media sosial paling populer dengan tingkat penggunaan mencapai 88% di kalangan pengguna media sosial berusia 16 hingga 64 tahun (Jayani, 2020). Kebutuhan akan informasi instan di era Internet telah mengubah cara orang mencari informasi, berdampak pada berbagai bidang seperti pendidikan, ekonomi, sosial, dan budaya (Felix et al., 2023). Platform media sosial memungkinkan produsen konten menjangkau audiens yang lebih luas dengan cepat, memanfaatkan media sosial sebagai alat komunikasi dan pemasaran yang efektif, serta mendorong adaptasi dan inovasi dalam berbagai sektor kehidupan.

YouTube, portal atau situs berbagi video yang dimiliki oleh Google Inc., adalah salah satu platform terbesar di internet, dengan jutaan video yang dapat ditonton secara gratis oleh pengguna di seluruh dunia. Portal YouTube menyediakan berbagai jenis video, mulai dari video amatir yang diunggah oleh pengguna YouTube hingga video musik profesional yang diproduksi oleh industri musik global. Era video internet memang sedang mencapai puncaknya, karena format video lebih mudah dicerna dan mampu menggambarkan situasi, perasaan, dan cerita dengan lebih efektif dibandingkan dengan tulisan. Hal ini membuat pengguna internet lebih suka menonton berbagai informasi, baik itu berita, hiburan, atau konten edukatif dalam bentuk video. Popularitas YouTube yang luar biasa bahkan menjadikannya sebagai pengukur popularitas artis dan selebritis di seluruh dunia. Dengan mengunggah video yang mereka buat ke YouTube, seseorang dapat dengan mudah menjadi terkenal dan menarik perhatian banyak orang. Jumlah pencarian di YouTube terus meningkat setiap hari, hampir di setiap negara, dengan kata kunci yang paling banyak dicari mencapai puluhan juta, seperti video YouTube lucu, video hantu, dan berbagai konten menarik lainnya.

Dunia blogging mengalami perubahan signifikan dengan munculnya YouTube pada tahun 2005, yang memperkenalkan konsep vlog atau blog video. Respon masyarakat sangat positif, terbukti dengan dinobatkannya YouTube sebagai "situs web hiburan paling populer di Inggris" pada November 2007 dan masuk dalam daftar "sepuluh situs web terpopuler" di dunia pada awal 2008. Pada April 2008, YouTube menyumbang 37% dari total video internet yang ditonton di Amerika Serikat, mengungguli Fox Interactive Media yang hanya memiliki 4,2% (Burgess, 2009). Popularitas YouTube terus meningkat, mengubah cara orang mengonsumsi informasi dan hiburan, serta membuka peluang baru bagi kreator konten dan bisnis untuk menjangkau audiens global melalui video.

Salah satu jenis hiburan online yang paling populer di dunia saat ini adalah streaming. Website seperti Twitch, YouTube Gaming, dan Microsoft Mixer memanfaatkan live streaming melalui media video game yang populer. Menurut laporan Newzoo (Geeter, 2019), industri video game menghasilkan sekitar $138 miliar dari video game streaming pada tahun 2018. Streaming adalah jenis media yang melakukan recording dan broadcasting dalam waktu nyata, seperti yang dijelaskan oleh Chen dan Lin (2018). Program-program ini menggunakan satu atau lebih jenis teknologi komunikasi yang memungkinkan transmisi suara dan gambar secara instan dari satu lokasi ke lokasi lain, memberikan kesan kepada penonton bahwa mereka sedang menyaksikan suatu acara secara langsung.

Streaming telah berkembang pesat dan menjadi pilihan utama bagi banyak orang, yang sering kali lebih memilih layanan ini dibandingkan dengan media tradisional. Fakta yang ditulis oleh Chen dan Lin (2018) menunjukkan bahwa di masa depan, streaming mungkin menjadi bagian integral dari aliran audio dan video, serta menjadi aliran sosial utama. Munculnya teknologi streaming langsung juga telah membantu membangun komunitas online baru yang didirikan oleh pengguna dan konten, sebagaimana dicatat oleh Edge (2013).

Website seperti Twitch, YouTube Gaming, dan Microsoft Mixer memungkinkan pengguna untuk menonton dan berinteraksi dengan streamer secara langsung, menciptakan pengalaman yang lebih personal dan mendalam. Pemirsa dapat berkomentar, memberikan dukungan, dan bahkan berpartisipasi dalam permainan yang sedang dimainkan oleh streamer. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan penonton tetapi juga membangun komunitas yang lebih erat di sekitar konten yang mereka nikmati. Popularitas streaming juga mendorong banyak individu untuk menjadi streamer, memanfaatkan platform ini sebagai sumber pendapatan melalui donasi, iklan, dan sponsor. Pertumbuhan industri ini menunjukkan bagaimana teknologi streaming telah mengubah cara kita mengonsumsi dan berinteraksi dengan konten, menciptakan peluang baru dan menantang bentuk hiburan tradisional. Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, masa depan streaming tampak cerah dan penuh dengan inovasi.

Sejak 2011, streaming telah tumbuh dengan cepat menjadi media interaktif yang dominan. Karena popularitasnya, banyak orang lebih suka menonton konten streaming daripada melakukan aktivitas yang mereka saksikan (Needleman, 2015). Menurut Kaytoue dkk. (2012), live streaming memungkinkan pemirsa dan streamer untuk berinteraksi satu sama lain dalam waktu nyata, menciptakan pengalaman yang lebih personal dan mendalam (Hilvert-Bruce et al., 2018). Salah satu jenis streaming online yang paling populer adalah video game streaming, yang menjadi pionir dalam kategori ini (Tassi, 2013). Ottel (2015) menyatakan bahwa popularitas video game streaming dapat disebabkan oleh peningkatan minat pada video game di kalangan masyarakat luas. Selain itu, pengguna kini memiliki kemudahan untuk membeli perangkat lunak game terbaru untuk perangkat digital mereka tanpa harus pergi ke toko untuk mendapatkan salinan fisik, yang semakin mendorong pertumbuhan streaming.

Dengan live streaming, pengguna dapat menonton orang lain bermain game, belajar dari keterampilan mereka, dan berinteraksi dengan mereka secara langsung melalui fitur chat atau komentar. Ini tidak hanya menciptakan komunitas yang lebih erat tetapi juga memungkinkan para streamer untuk membangun basis penggemar yang setia. Platform seperti Twitch, YouTube Gaming, dan Mixer telah menyediakan berbagai alat untuk memfasilitasi interaksi ini, menjadikan streaming sebagai bagian integral dari budaya digital modern. Teknologi streaming juga telah membuka peluang baru bagi para kreator konten untuk menghasilkan pendapatan melalui donasi, iklan, dan sponsor, mengubah cara kita mengonsumsi dan berpartisipasi dalam hiburan digital.

Dengan munculnya Web 2.0, pengguna internet tidak lagi hanya menjadi penonton pasif tetapi juga pembuat konten, membuat permainan video menjadi lebih populer dan diterima secara sosial. Pemain game sekarang dapat mencari tips dan trik serta berbagi pemikiran tentang permainan di situs seperti YouTube tanpa harus membeli panduan mahal (Ottelin, 2015). Video game streaming telah menjadi fenomena di era Internet, menarik ratusan ribu penonton setiap hari (Tassi, 2013). Platform seperti Twitch dan YouTube Gaming memungkinkan gamer menyiarkan gameplay mereka secara langsung, menciptakan komunitas online yang dinamis di mana mereka dapat berbagi pengalaman dan belajar satu sama lain. Di negara-negara berkembang seperti Indonesia, permintaan untuk konten streaming video game meningkat, memberikan peluang bagi para streamer untuk mendapatkan penghasilan dan memperluas dampak fenomena ini.

Menurut YouTube (2019), YouTube Gaming adalah aplikasi resmi dari YouTube yang dirancang khusus untuk streaming video game secara real-time. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menyiarkan gameplay mereka langsung ke audiens, sementara penonton dapat menonton video tersebut secara langsung dan berinteraksi dengan konten secara real-time. Selain fitur streaming, YouTube Gaming juga menyediakan berbagai jenis video game

yang terkait dengan permainan video, seperti ulasan game, tutorial, dan gameplay dari berbagai genre. Antarmuka pengguna aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan, memungkinkan pengguna untuk menyukai video, menulis komentar, dan berbagi pengalaman mereka melalui saluran mereka. Dengan fitur-fitur ini, YouTube Gaming tidak hanya memfasilitasi streaming tetapi juga membangun komunitas gamer yang aktif dan terhubung, di mana mereka dapat saling bertukar informasi, strategi, dan pengalaman bermain game.

Ottelin (2015) menyatakan bahwa streaming langsung, sebagai tren baru dalam industri video game, memungkinkan pemain untuk menghasilkan uang dari bermain game dengan menyiarkan permainan mereka secara real-time, sehingga penonton dapat melihat dan memberikan komentar langsung. Penelitian Ottelin (2015) mengeksplorasi sejarah dan dinamika permainan video streaming serta persyaratan untuk bergabung dengan program afiliasi seperti Twitch. Studi ini menganalisis secara mendalam proses pembuatan, pengembangan, dan pengelolaan saluran Twitch selama dua bulan, menggunakan wawancara, ulasan literatur, dan metode kuantitatif untuk mendapatkan wawasan tentang industri dan permainan video profesional lainnya.

Interaksi sosial adalah hubungan dinamis antara individu atau kelompok yang melibatkan saling pengaruh. Menurut Yesmir Anwar (2013: 194), ini meliputi hubungan antara individu dengan individu lain, kelompok dengan kelompok, atau kelompok dengan individu. Sementara itu, W.A. Soetarno Gerungan (1989: 20) mendefinisikan interaksi sosial sebagai hubungan antara dua orang atau lebih di mana tingkah laku satu individu mempengaruhi individu lain, dan sebaliknya. Definisi ini menekankan saling pengaruh dalam interaksi sosial, yang menciptakan dinamika dan perubahan dalam hubungan sosial.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih, di mana setiap individu saling mempengaruhi satu sama lain dengan tujuan mencapai penyesuaian diri.

Proses ini melibatkan pertukaran tindakan dan komunikasi yang memungkinkan individu untuk menyesuaikan diri dan beradaptasi dalam konteks sosial mereka, membentuk hubungan yang harmonis dan seimbang dalam lingkungan sosial.

a. Syarat-syarat terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antara manusia yang terjadi melalui komunikasi dan pertukaran tindakan. Menurut Burhan Bungin (2009: 55), interaksi sosial hanya dapat terjadi jika ada kontak sosial terlebih dahulu. Kontak sosial ini merupakan langkah awal di mana individu atau kelompok mulai berhubungan secara langsung, baik melalui komunikasi verbal maupun non-verbal. Setelah kontak sosial, komunikasi dapat berlangsung, memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan perasaan yang lebih mendalam, yang membentuk dasar bagi interaksi sosial yang lebih kompleks.

1) Kontak Sosial

Interaksi sosial dimulai dengan kontak sosial, yang merupakan langkah awal dalam terjadinya hubungan antar manusia. Menurut pandangan Herimanto dan Winarno, kontak sosial adalah fase pertama yang memulai proses interaksi sosial, sebagaimana dijelaskan dalam karya mereka (Herimanto dan Winarno, 2008: 52). Kontak sosial ini menciptakan kesempatan bagi individu atau kelompok untuk saling bertemu dan berhubungan. Burhan Bungin juga sependapat bahwa kontak sosial melibatkan hubungan langsung antara orang-orang, di mana masing-masing pihak memberikan reaksi terhadap tindakan atau perilaku pihak lainnya. Dengan demikian, kontak sosial dapat dipahami sebagai dasar dari interaksi sosial, yang mengarah pada proses komunikasi dan pertukaran informasi yang lebih dalam antara individu atau kelompok. Kontak sosial ini membuka jalan bagi terjadinya interaksi yang lebih kompleks dan terstruktur, membentuk dasar bagi hubungan sosial yang lebih mendalam dan berarti.

Secara konseptual, kontak sosial dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu :

- Kontak sosial primer

  Kontak sosial primer adalah jenis interaksi yang terjadi secara langsung dan simultan antara individu atau kelompok di tempat dan waktu yang sama. Ini mencakup hubungan di mana individu atau kelompok terlibat dalam interaksi tatap muka atau secara langsung, tanpa adanya perantara atau media. Contoh dari kontak sosial primer termasuk percakapan langsung, pertemuan tatap muka, atau interaksi fisik lainnya yang terjadi secara bersamaan di lokasi yang sama. Kontak sosial primer sering kali melibatkan komunikasi yang lebih spontan dan mendalam, memungkinkan para peserta untuk merespons satu sama lain dengan cepat dan secara langsung. Dalam konteks ini, hubungan yang dibangun melalui kontak sosial primer cenderung lebih personal dan intens, karena melibatkan interaksi langsung yang memungkinkan pemahaman dan pertukaran informasi yang lebih autentik dan segera..

- Kontak Sosial sekunder

  Suatu bentuk komunikasi sosial yang terjadi melalui perantara atau media, berbeda dari komunikasi langsung yang melibatkan interaksi tatap muka antara individu. Dalam bentuk komunikasi ini, penggunaan media seperti telepon, panggilan video, email, atau pesan teks memungkinkan individu untuk berkomunikasi meskipun tidak berada di lokasi yang sama. Contoh dari komunikasi sosial melalui perantara ini termasuk percakapan telepon, di mana suara dikirim melalui jaringan telekomunikasi, atau panggilan video, di mana gambar dan suara disalurkan melalui platform digital, memungkinkan individu untuk melihat dan berbicara satu sama lain seolah-olah mereka

berada di ruangan yang sama. Bentuk komunikasi ini sering kali memanfaatkan teknologi untuk mengatasi jarak fisik, sehingga memungkinkan pertukaran informasi yang efektif dan efisien antara pihak-pihak yang tidak dapat bertemu secara langsung. Meskipun tidak melibatkan interaksi tatap muka, komunikasi melalui media ini tetap berperan penting dalam membangun dan mempertahankan hubungan sosial serta dalam menyampaikan pesan dan informasi secara luas.

B. Rumusan Masalah

Tentang latar belakang masalah yang dikaji diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Analisis Komunikasi interaksi antara Youtuber akun DEANKT dengan viewers selama *live streaming charity* untuk korban bencana alam

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pola komunikasi yang terjadi antara YouTuber DeanKT dengan penonton pada saat acara amal, meliputi bentuk komunikasi verbal dan non verbal.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini menambah literatur dan pengetahuan di bidang komunikasi khususnya dalam konteks live streaming dan penggalangan dana online, serta semakin meningkatkan pemahaman masyarakat akan pentingnya partisipasi dalam acara amal online. bagaimana komunikasi mereka dapat memberikan dampak positif bagi para korban bencana alam.