

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1.Latar Belakang Masalah

Penggunaan internet sebagai media untuk berkomunikasi menjadi semakin pesat ketika internet dapat digunakan oleh seluruh masyarakat melalui komputer atau *smartphone*. Dengan adanya *smartphone*, penggunaan media sosial menjadi beragam mulai dari mengirim pesan (*chatting*, dan *email*), telepon (*call*), hingga *video live* (Setiadi, 2016). Menurut Nasrulloh (dalam Setiadi, 2016) menjelaskan bahwa media sosial merupakan media yang dapat digunakan untuk para penggunanya agar bisa berinteraksi dengan pengguna lain, bekerja sama, dan berbagi.

Dengan pengguna yang melebihi satu miliar orang di dunia dan hampir semua pengguna internet adalah pengguna *YouTube*. *YouTube* sendiri dinilai sebagai media yang terkenal di Indonesia dan juga di dunia. (Sumber dari: <https://www.solopos.com/dipakai-938https://www.solopos.com/dipakai-938-pengguna-internet-indonesia-youtube-jadi-medsos-terpopuler-1107625pengguna-internet-indonesia-youtube-jadi-medsos-terpopuler-1107625> diakses pada 19 Agustus 2021 pukul 18.28 WIB).

Pengguna *YouTube* menonton *YouTube* dengan tujuan yang beragam, seperti untuk mendapatkan hiburan, dan juga untuk memperoleh atau mengetahui berita terkini. Video yang ditayangkan di *YouTube* pun beragam, ada orang-orang yang meng-*upload* video mereka sendiri ada juga perusahaan yang meng-*upload* video programnya. (Sumber dari: <https://id.techinasia.com/fakta-perkembangan-youtube-di-indonesia> diakses pada 19 Agustus 2021 pukul 18.32 WIB).

*YouTube* merupakan aplikasi yang dikembangkan pada Februari 2005 oleh tiga sekawan yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim yang dahulunya adalah mantan pegawai *PayPal*. Awalnya mereka membuat *YouTube* adalah ketika Hurley dan Chen ingin membagikan video-video mereka ketika sedang melakukan makan malam yang bertempat di apartment milik Chen di San Fransisco, Amerika Serikat. Ditahun yang sama juga, *YouTube* hadir di Indonesia, *YouTube* menyalip situs-situs yang sempat ramai di Indonesia, seperti *MySpace* dan *Friendster*.

Selain untuk ditonton, aplikasi *YouTube* memiliki fungsi lainnya yaitu untuk kita dapat membagikan video yang kita punya ke internet. Selain itu, salah satu fitur dari *YouTube* adalah fitur siaran langsung (*live streaming*). Yang dimana orang-orang bisa menyaksikan video yang disiarkan secara langsung di *YouTube* dan juga bisa memberikan komentar mereka pada kolom komentar, hal inilah yang menjadi pembeda antara *YouTube* dengan tv konvensional.

Dari pengamatan peneliti, yang diambil dari *liputan6.com*. dimana tim dari Android Digital melakukan survey kepada 2000 responden yang memiliki TV, *smartphone*, dan *PC* di Amerika Serikat. Hasil dari survey tersebut menyatakan bahwa sebesar 68% diantara responden tersebut mengaku lebih sering menonton video dari *YouTube* dibandingkan dengan tv konvensional. Fenomena itu juga bisa dirasakan di Indonesia, dan sudah banyak media-media membuat akun *YouTube* untuk menayangkan konten programnya, media televisi seperti, NET, KompasTV, Transmedia dan juga stasiun tv lainnya.

*YouTube* sendiri memiliki jangkauan yang sangat luas dan terdapat di manapun Hanya dengan menggunakan fitur berlangganan (*subscribe*) pada *YouTube* kita dapat langsung menonton video yang baru diunggah oleh orang ataupun perusahaan media tanpa harus mengeluarkan biaya sedikitpun.

*Indonesian Basketball League (IBL)* adalah kompetisi liga bola basket profesional di Indonesia yang didirikan dan diatur oleh PERBASI (Persatuan Bola Basket Indonesia) sejak tahun 2003. (Sumber dari: <https://perbasi.or.id/indonesian-basketball-league-ibl/> diakses pada 20 Agustus 2021 pukul 12.00 WIB).



**Gambar 1.1 Logo IBL**

Dikutip dari *kompas.com*, pada tanggal 2 Maret 2020 pemerintah mengumumkan mulai masuk ke Indonesia, dengan kasus awal 2 orang terkonfirmasi positif Covid-19. Akibatnya orang-orang dirumahkan selama berbulan-bulan dan sedikit pekerjaan yang bisa dikerjakan di rumah. Seluruh kompetisi bidang olahraga yang diharapkan bisa menjadi tontonan selama di rumah pun nyatanya dihentikan karena pandemi yang melanda negara Indonesia ini. Karena hal ini, *YouTube* mulai menjadi salah satu media sebagai penghibur orang-orang yang sedang stress saat sedang menjalani kegiatan belajar di rumah atau kerja di rumah.

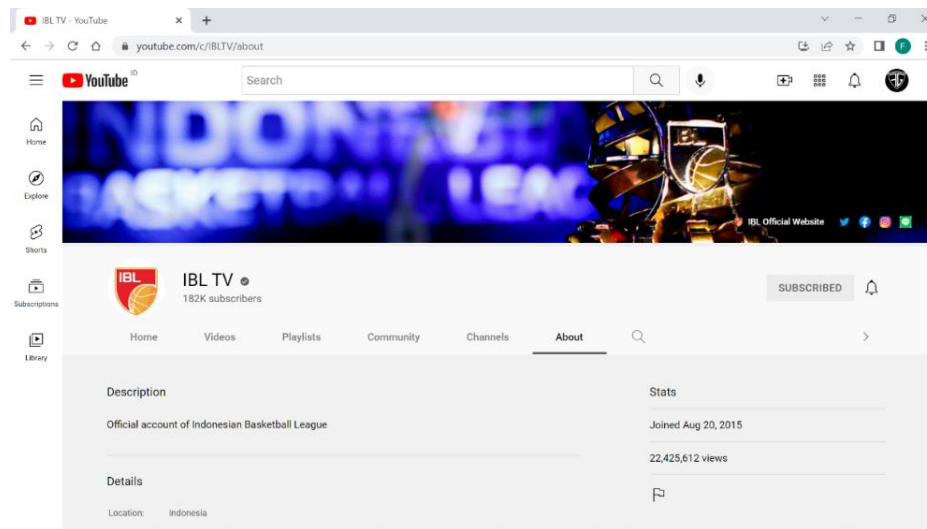
Dikutip dari *detiksport.com*, di awal tahun 2020, *Indonesian Basketball League (IBL)* dihentikan sementara untuk mengantisipasi penyebaran virus covid-19 di Indonesia setelah berjalan sekitar 6 (enam) seri dan direncanakan akan kembali digelar pada tanggal 13-27 Oktober. Tetapi, mengingat kasus covid-19 yang cukup tinggi di Indonesia dan pihak *IBL* tidak mendapat izin keramaian dari kepolisian.

Dikutip dari *ibl.indonesia.com*, di tahun 2021 *Indonesian Basketball League* kembali bergulir setelah mendapatkan izin dari kepolisian dan juga menerapkan sistem “*bubble*” untuk seluruh tim yang ikut dalam *Indonesian Basketball League*. *Indonesian Basketball League* dipastikan akan digelar pada tanggal 10 Maret 2021 sampai 10 April 2021 di *Robinson Resort, Cisarua*. Dengan menjalankan 2 (dua) fase. 4 (empat) seri dan fase *playoff*, *semifinal*, dan *final* akan di gelar di Jakarta pada tanggal 23 Mei 2021 sampai 6 Juni 2021.

Sistem “*bubble*” adalah sistem yang dibuat untuk para atlet yang akan bertanding agar tidak kontak secara langsung dengan orang lain atau orang yang tidak berhubungan dengan liga. Sistem “*bubble*” ini sendiri dipakai untuk menghindari penyebaran virus covid-19 di kalangan para atlet yang akan bertanding. Dimana seluruh tim harus dikarantina di satu tempat yang sama. Sistem “*bubble*” ini sebelumnya sempat ramai karena liga *NBA 2020 (National Basketball Association)* di Amerika menjalankan sistem ini.

*Indonesian Basketball League* menayangkan seluruh pertandingan melalui *YouTube* mengingat kasus covid-19 yang melanda Indonesia yang menjadikan seluruh pertandingan tidak boleh dihadiri oleh penonton. Oleh karena itu pihak *IBL* sendiri menyediakan *platform YouTube* untuk memberikan tontonan berupa pertandingan

kepada *IBL Fans* tidak diperbolehkan untuk menonton langsung pertandingan untuk mengantisipasi naiknya kasus covid-19 di Indonesia.



**Gambar 1.2 Channel IBL TV**

Langkah *Indonesian Basketball League* untuk menayangkan seluruh pertandingannya melalui *YouTube* juga bertujuan untuk menarik minat kepada masyarakat yang masih awam tentang olahraga ini di Indonesia mengingat *platform YouTube* merupakan *platform* yang cukup besar. Selain itu olahraga basket di Indonesia ini masih kurang diminati oleh masyarakat umum.

*Indonesian Basketball League* memanfaatkan media sosialnya untuk menarik minat kepada masyarakat yang masih awam tentang olahraga basket di Indonesia. Dari *IBL 2021* sendiri memanfaatkan *platform YouTube* untuk menayangkan keseluruhan liganya secara gratis. Hal ini sangat berbeda dengan olahraga sepakbola yang dimana liganya ditayangkan oleh tv dan juga *platform live streaming* berbayar.

## **1. 2. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti membatasi masalah yang akan dibahas untuk menghindari tinjauan yang terlalu luas. Penelitian ini memiliki batasan masalah yang akan berfokus pada penggunaan media *YouTube* yang akan digunakan sebagai sarana *Live Streaming* pada kelanjutan liga bola basket Indonesia 2021 (*Indonesian Basketball League*).

### **1. 3.Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi diatas, maka rumusan masalah yang ada didalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1. Bagaimana pemanfaatan *YouTube* yang dilakukan oleh *Indonesian Basketball League* dalam menayangkan kelanjutan liga?
- 1.3.2. Bagaimana keuntungan yang didapat dari *live streaming YouTube* yang didapatkan oleh *Indonesian Basketball League*?

### **1. 4.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, maka tujuan penelitian yang ingin penulis capai adalah:

- 1.4.1. Untuk mengetahui pemanfaatan *YouTube* yang dilakukan oleh *Indonesian Basketball League* dalam menayangkan kelanjutan liga.
- 1.4.2. Untuk mengetahui keuntungan yang didapat dari *live streaming YouTube* yang didapatkan oleh *Indonesian Basketball League*.

### **1. 5.Manfaat Penelitian**

Selain tujuan yang dicapai, didalam penelitian ini juga diharapkan untuk dapat memberikan manfaat secara teoritis dan juga secara praktis. Maka dari itu manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Dilihat secara teoritis, penelitian ini diharapkan untuk dapat dijadikan sebagai referensi dan juga dapat memberikan manfaat bagi perkembangan-perkembangan selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan media *Live Streaming YouTube*.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Dilihat secara praktis, penelitian ini juga diharapkan dapat berguna bagi media yang menggunakan media *YouTube* dalam memberikan hiburan kepada masyarakat umum. Selain itu, peneliti berharap juga bahwa penelitian ini bisa menambah wawasan kepada orang-orang.