

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media sosial bisa berpengaruh terhadap perilaku manusia maka dari itu terjadi perubahan meliputi aspek sosial, ekonomi, serta ilmu pengetahuan (Bukit, 2022) teknologi informasi ini selalu berinovasi untuk mempermudah kehidupan manusia. Menurut (Sulandjari et al., 2023) media sosial menjadi wadah berbasis internet yang memfasilitasi individu yang menggunakannya untuk menampilkan dirinya ataupun melakukan interaksi, kerja sama, membagikan suatu informasi, menjalin komunikasi dengan individu lainnya guna menjalin ikatan sosial secara *virtual* dimana perkembangan zaman sangat mempengaruhi teknologi serta kebiasaan manusia.

Media sosial adalah suatu media *online* yang memudahkan para penggunanya dalam berinteraksi antara pengguna satu dan pengguna lainnya. Tujuan lain dari media sosial adalah sarana lain untuk berkomunikasi agar lebih cepat dan mudah untuk bertukar informasi. Pada era globalisasi ini yang kita tau arus informasi sudah sangat cepat. Media sosial adalah seperangkat alat komunikasi serta kolaborasi baru yang mampu menunjang berlangsungnya beragam bentuk interaksi yang dahulu tidak dapat diakses orang awam (Brogan, 2010).

Perubahan zaman juga mempengaruhi teknologi dan banyak hal juga yang menjadi lebih mudah dan cepat. Hal ini sangat merubah kebiasaan manusia. Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat dan dengan tujuan untuk mempermudah mempercepat dan memberikan pilihan lain untuk berkomunikasi, dan untuk memudahkan masyarakat memperoleh informasi. Media sosial menjadi salah satu *platform* teknologi informasi yang sangat berpengaruh. Karena popularitas jejaring sosial selalu tumbuh setiap tahun.

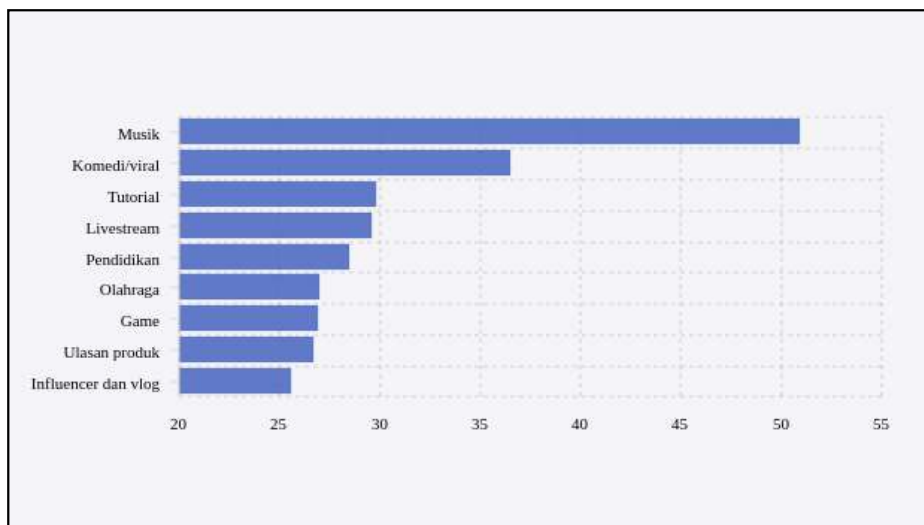
Saat ini, game memang sedang sangat trend di kalangan milenial. Tidak heran jika konten youtube yang berbau gaming seperti turnamen *game online*, *live streaming game*, hingga *review game* kini sangat populer dan digemari oleh anak-anak milenial. Dari berbagai jenis konten berbau gaming di Youtube, *review game* menjadi konten yang paling menarik dan paling banyak ditonton. Di Indonesia, ada banyak youtuber atau konten kreator *game reviewer* yang telah memiliki jutaan *subscriber*.



Gambar 1.1 Data Pengguna Internet Februari 2022

Sumber: WeAreSocial.com (2022)

Pada Gambar 1.1 Data Pengguna Internet pada platform Youtube menempati peringkat 1. YouTube mengacu pada (Miller, 2009) merupakan suatu komunitas yang membagikan video dalam aktivitasnya, hal ini menandakan bila pengguna YouTube dapat mengunggah serta meninjau berbagai jenis video klip online melalui web browser apapun. Berbagai video ini dapat berwujud hiburan, tutorial, serta lain sebagainya. Beberapa video di youtube juga memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.



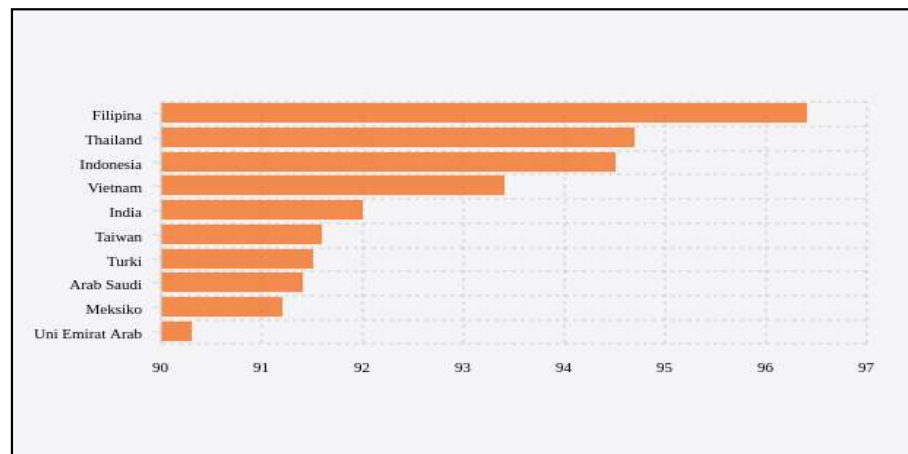
Gambar 1.2 Data Konten Yang Diminati Youtube 2022

Sumber: WeAreSocial.com (2022)

Menurut laporan We Are Social pada Gambar 1.2, dapat diketahui bila video musik merupakan varian konten video di internet dengan jumlah penonton tertinggi secara global. Pada kuartal I di tahun 2022, diperkirakan terdapat 50,9% pengguna internet global berusia 16-64 tahun yang menonton video musik. Varian konten video paling populer setelah musik yakni video komedi serta berbagai video viral, livestream, tutorial, pendidikan, dan olahraga sebagaimana yang dimuat dalam grafik. Peringkat terbawah ditempati oleh video dari influencer atau vlog yang dikonsumsi oleh sekitar satu dari empat pengguna internet global. Apabila ditinjau secara menyeluruh, tercatat per kuartal I 2022 terdapat 92,6% pengguna internet global yang mengonsumsi konten video dari berbagai kategori.

Alasan memilih konten *gaming* dibandingkan konten musik sebagai peringkat nomer satu adalah di karenakan sekarang sedang ramai di perbincangkan tentang E-sport dimana peminat nya selalu ada dan kosisten selain itu penikmat E-sport pasti memerlukan pemenuhan informasi seperti tips, trik, tutorial maupun reaksi gamers terhadap video game tersebut.

Konten musik, komedi, dll. sudah sering menjadi bahasan penelitian. Sementara konten ulasan *gaming* belum banyak dilakukan. Terlebih lagi dalam lima tahun terakhir komunitas gaming tumbuh di Indonesia dapat di lihat dari grafik pertumbuhan online gamers di Indonesia sanagat mendominasi sehingga Indonesia menjadi 3 besar negara dengan jumlah gamers terbanyak di dunia. Hal ini sesuai dengan Gambar 1.3 yang menunjukkan jumlah gamers di dunia. Pada gambar tersebut Indonesia menempati peringkat ke tiga.



Gambar 1.3 Data jumlah Gamers di Dunia

Sumber: databoks.katadata.co.id (2022)

Indonesia menjadi satu dari sekian pasar industri *game* terbesar di dunia. Khususnya permainan video (*game mobile*) yang dijalankan dari telepon seluler, komputer tablet, hingga konsol. Merujuk pada laporan *We Are Social*, Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain video game tertinggi di dunia. Dalam laporan ini disebutkan bila per tahun 2022 terdapat 94,5% pengguna internet di Indonesia yang memainkan video game. Berkenaan dengan ini, Filipina menjadi negara yang menempati peringkat pertama dengan persentase sejumlah 96,4%. Kemudian disusul oleh Thailand dengan persentase sejumlah 94,7% dan Vietnam menjadi peringkat keempat dengan persentase sejumlah 93,4%. Peringkat kelima dan keenam ditempati oleh India dan Taiwan yang secara berurutan memiliki persentase sejumlah 92% dan 91,6%. *We are Social* melaporkan bila sekitar 83,6% pengguna internet dalam usia 16-64 tahun di dunia memainkan video game melalui perangkat apapun. Sedangkan sejumlah 68,1% pengguna internet mengaplikasikan telepon pintar (*smartphone*) guna memainkan video *game* (Fitriani, Kasumawati, & Lestari, 2022).

Oura Gaming sama seperti player *Mobile Legends* lain, Ia mengawali karirnya dengan menjadi seorang gamer online. Pada usia 19 tahun, Oura resmi bergabung dengan Evos pada 2017. tak hanya aktif sebagai pro player E-Sports, Ia juga aktif di Youtube. Kanal youtubanya diberi nama Oura Gaming. Saat ini akun youtube Oura Gaming telah disubscribe lebih dari 7,54 juta subscriber. Konten yang Ia sajikan tak hanya soal *review skin* namun juga memberikan tips and trik.

Tabel 1.1 Jumlah Subscribers Akun Youtube Creator Gaming

No	Nama/Akun Youtube	Subscribers
1	Eko Julianto/Oura Gaming	7,54 Juta
2	Brandon/Brandonkent	6,25 Juta
3	Jonathan Liandi/Jonathan Liandi	5,07 Juta
4	Ihsan/RRQ Lemon	4,93 Juta
5	Yurino/Donkey	3,44 Juta

Sumber: Youtube / Olahan Penulis

Melansir dari rogcommunity.id oura gaming memasuki peringkat ke-4 dalam youtuber terbaik di Indonesia dan bilamana dilihat pada jumlah *subscribers* Youtube para *content creator gaming* di atas, Oura Gaming merupakan *creator* yang memiliki jumlah *subscribers* terbanyak yaitu 7,54M. Mengawali ketenarannya dengan menjadi seorang *proplayer* Mobile legend, Oura Gaming merupakan *content creator* yang *mereview skin* hero di Mobile Legend sangat detail dan menyampaikan dengan komedi, *skill* bermain yang tidak diragukan lagi, karena Oura gaming sering menjuarai banyak *tournament*, dari taraf nasional hingga menjuarai *tournament* yang paling bergengsi di mobile legend ini menjadi daya tarik tersendiri bagi para *viewers* nya untuk mendapatkan hiburan, dan kebutuhan informasi dari *player* kelas dunia. Tetapi setelah melakukan riset tidak banyak penelitian yang meneliti Youtube Oura gaming maka dari itu dilakukannya penelitian ini untuk melihat seberapa pengaruh dari Youtube Oura gaming maupun konten yang disajikan pada kanal Youtube nya.

Penelitian ini mengacu pada penelitian “Pengaruh Channel Youtube Yulia Baltschun Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Diet Sehat Para Viewers-nya” yang dilakukan pada tahun 2021. Penelitian ini meneliti seberapa sepengaruh konten Youtube terhadap pemenuhan kebutuhan informasi dimana sejalan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti. Ada banyak penelitian mengenai pengaruh konten youtube. (Putri et al., 2018) meneliti tentang Pengaruh Konten Youtube gaming Terhadap Pemerolehan Bahasa anak. Fenomena kecanduan dalam kalangan anak-anak terhadap tontonan kartun di YouTube melalui *smartphone* berdampak pada anak laki-laki berumur 3 hingga 6 tahun menggemari konten *YouTube Gaming*. Studi ini bertujuan guna meninjau dampak konten *YouTube gaming* pada pemerolehan bahasa anak berusia 3 hingga 6 tahun dan hubungannya dengan kemampuan berbahasa anak. Rahman (2021) meneliti Pengaruh Konten Review *Smartphone* Samsung Galaxy A72 Di Youtube Terhadap Minat Beli Masyarakat, tidak sedikit pencipta konten yang aktif menggunakan media sosial Youtube yang berdampak pada kian beragamnya unggahan video pada *platform* tersebut, salah satunya yakni *review smartphone*. Tujuan penelitian ini yaitu guna meninjau tingkat pengaruh konten *review smartphone* Samsung Galaxy A72 di Youtube terhadap minat beli

masyarakat. Kemudian Annastasia (2020) meneliti terkait Pengaruh Konten Prank dalam Youtube Terhadap Sikap Negatif Mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Penelitian tersebut ditujukan guna meninjau dampak dari konten *prank* dalam Youtube terhadap sikap mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Angelina, Arta Laras (2021) meneliti tentang Pengaruh terpaan konten Youtube Raditya Dika terhadap literasi finansial generasi Z di Surabaya. Penelitian tersebut bertujuan guna meninjau apakah suatu media juga menghadirkan dampak tertentu pada literasi finansial Generasi Z. Kemudian penelitian Jannah, (2021) mengenai Pengaruh konten Dakwah Channel Youtube Ustadz Abdul Somad Official terhadap pemahaman Akidah Islam Remaja di Kecamatan Kota Sumenep ditujukan guna meninjau dampak serta besar dampak dari konten dakwah channel youtube Ustadz Abdul Somad Official pada pemahaman akidah Islam remaja di Kecamatan Kota Sumenep. Guna meninjau hal tersebut maka peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif menggunakan jenis penelitian kausal komparatif.

Dari sekian banyak penelitian mengenai konten di Youtube masih sedikit penelitian yang membahas pengaruh konten Youtube tentang pemenuhan informasi. Maka dari itu urgensi dari dilakukannya penelitian ini ialah dikarenakan belum ada penelitian yang membahas mengenai bagaimana konten dari Youtube Oura Gaming terhadap pemenuhan kebutuhan informasi permainan *Mobile Legends*. Bagaimana Youtube Oura Gaming dapat menjembatani informasi permainan *Mobile Legends* kepada penonton atau *viewers* dikarenakan terjadi peningkatan dalam jumlah penonton pada konten *Mobile Legends* pada kanal Youtube Oura Gaming dan konten *Mobile Legends* menjadi konten yang mendominasi dengan jumlah penonton terbanyak di kanal Youtube Oura Gaming. Konten Youtube *gaming* dilakukan untuk memenuhi kebutuhan penonton salah satunya untuk mencari tahu informasi lebih dalam bagaimana pengembangan diri dalam bermain permainan *Mobile Legends*. Oleh karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan dengan mengangkat judul “Pengaruh Konten Youtube Oura Gaming Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi *Mobile Legends*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan dalam penelitian ini, adapun identifikasi masalah yang hendak diketahui dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh Youtube Oura gaming terhadap tindakan pemenuhan kebutuhan informasi mobile legends?

1.3 Tujuan Penelitian

- A. Mengetahui besar pengaruh dari konten Youtube Oura Gaming terhadap pemenuhan kebutuhan informasi Mobile Legends

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini harapannya mampu menjadi landasan untuk berbagai pihak yang membutuhkannya. Manfaat dari penelitian ini juga bisa ditinjau secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini harapannya bisa memperluas khazanah pengetahuan dan penelitian dalam topik pemenuhan kebutuhan informasi khususnya yang berkenaan dengan konten Youtube Oura Gaming dan Mobile Legends.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis yang dikehendaki atas adanya penelitian ini yaitu bahwa seluruh penjelasan penelitian beserta hasil dari penelitian yang didapat mampu meningkatkan wawasan sekaligus menjadi pengetahuan empirik seputar Pengaruh Konten Youtube Oura Gaming Terhadap Tindakan Pemenuhan Informasi Mobile Legends. Melalui hasil dari penelitian ini peneliti mengharapkan agar masyarakat mengetahui lebih lanjut mengenai Pengaruh Konten Youtube Oura Gaming Terhadap Tindakan Pemenuhan Informasi Mobile Legends.

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

Penelitian ini dilangsungkan pada semester tujuh peneliti. Ada pula tahapan pelaksanaan penelitian seperti yang terdapat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1.2 Waktu dan Periode Penelitian

No	Tahapan	Waktu																											
		2023																											
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Pra Penelitian	█	█	█	█																								
2.	Penyusunan Proposal																												
	BAB 1					█	█	█	█																				
	BAB 2									█	█	█																	
	BAB 3													█	█	█	█												
3.	<i>Desk Evaluation</i>																					█							
4.	Pengumpulan Data																					█	█						

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian serta pembahasan harus dijabarkan secara sistematis sebagaimana identifikasi masalah serta tujuan penelitian. Cakupan penelitian, batasan penelitian dan benang merah interpretasi yang dipaparkan dalam pembahasan hasil pengolahan data wajib diuraikan secara jelas. Pembahasan bisa dijalankan melalui penggunaan sub judul.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini yang membahas mengenai kesimpulan hasil analisis data sehubungan dengan jawaban dari pertanyaan penelitian. Kesimpulan peneliti ditulis secara runtut sebagaimana masalah pertanyaan penelitian