BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sudah lama orang tertarik untuk mempelajari cara manusia berinteraksi satu sama lain, sebagaimana mereka berkomunikasi. Pada awal abad ke-20, Barnett Pearce menyebutkan bahwa munculnya peran komunikasi sebagai 'penemuan revolusioner' yang sebagian besar disebabkan oleh penemuan teknologi komunikasi, seperti radio, televisi, telepon, satelit, dan jaringan komputer. Kita hidup di lingkungan media yang sedang mengalami perubahan dengan cepat. Sebagian besar orang tidak pernah mendengar multimedia atau Internet beberapa tahun lalu. Namun saat ini, keduanya menjadi hal yang begitu dikenal di era *new media*. Bidang komunikasi yang sedang mengalami perubahan besar, karena media teknologi baru yang memberi lebih banyak kemudahan bagi penggunanya.

Perkembangan jejaring sosial di era *new media* dewasa ini memiliki peran yang besar khususnya di Indonesia, dikarenakan *new media* menjadi sarana untuk berinteraksi dan mendapatkan informasi. Berawal dari kemunculan Internet dan web, kemudian berkembang hingga terbentuk media sosial yang dapat digunakan untuk berinteraksi secara tidak langsung dengan cara lebih mudah. Begitu banyak media komunikasi terkini yang bermunculan, salah satu media baru yang kini banyak digunakan adalah Internet. Karena memiliki kemampuan menyebarkan, dan menyampaikan informasi secara cepat tanpa hambatan ruang dan waktu. Hampir seluruh media serta kebutuhan manusia terhubung dengan Internet. Pengguna Internet tidak mengenal usia, baik muda, remaja, dewasa, karena kemudahan yang disajikan agar dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Akses terhadap media menjadikan salah satu kebutuhan primer bagi setiap orang. Itu dikarenakan adanya kebutuhan akan mendapatkan informasi, hiburan, pendidikan dan akses pengetahuan dari belahan bumi yang berbeda. Saat ini setiap orang berusaha

KALBIS Institute
Transforming Hearts and Minds

mengejar dunia teknologi yang terus-menerus berkembang. Kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya perangkat- perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan "dunia dalam genggaman". Istilah ini sejajar dengan apa yang dikatakan oleh Thomas L. Friedman (2007) sebagai *the world is flat* bahwa dunia semakin rata dan setiap orang bisa mengakses apa pun dari sumber mana pun. Juga sebagaimana yang diulas oleh Richard Hunter (2002) dengan *world without secrets* bahwa kehadiran media baru *(new media/ cybermedia)* menjadikan informasi sebagai sesuatu yang mudah dicari dan terbuka.

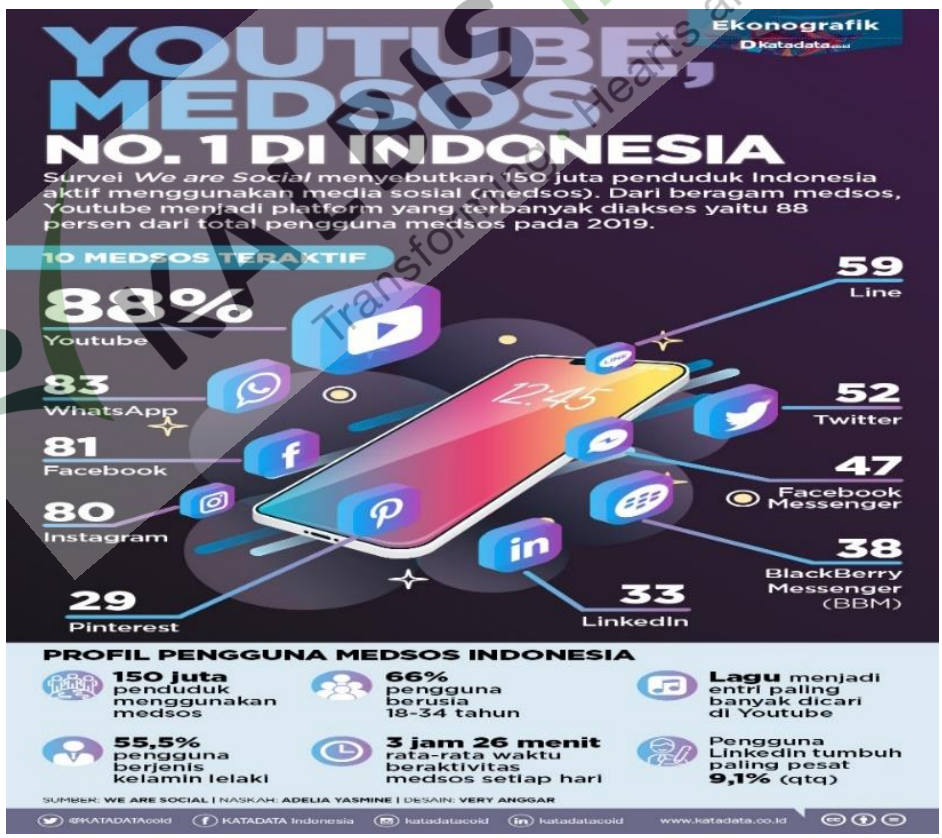
New media saat ini, yang menjadi perhatian utama masyarakat Indonesia ialah media sosial. Menurut Maryono dan Istiana (dalam Rahardyan, 2014:2) Internet telah memberikan peran dalam kehidupan masyarakat pada berbagai bidang seperti mengerjakan tugas sekolah, belajar mengatur keuangan keluarga, mendengarkan musik, menonton video dan menikmati permainan. Di negara-negara maju, dalam bidang pendidikan pemanfaatan teknologi komputer dan Internet sudah lama digunakan. Indonesia pun saat ini telah menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dan Internet yang disosialisasikan ke berbagai jenjang pendidikan di seluruh tanah air. Penggunaan media khususnya *new media* yang berlebihan seringkali dinilai sebagai sesuatu yang berbahaya dan tidak sehat (terutama bagi anak-anak), mendorong kecanduan, keterasingan dan realitas, mengurangi kontak sosial, pengalihan dari pendidikan, dan pergeseran aktivitas yang lebih berguna.

Dilansir dari laman kominfo.go.id bahwa Saat ini kemajuan teknologi internet, social media, dinamika masyarakat serta kemajuan demokrasi sangat menuntut baik kesadaran maupun kewaspadaan. Media semakin ke sini semakin berubah platformnya, demikian juga audiencenya ikut berubah dan mengalami pergeseran. Perkembangan media sosial yang sudah semakin pesat, tak hanya pada kalangan dewasa dan remaja, bahkan saat ini anak-anak sudah banyak yang kecanduan media sosial. Tak jarang sebagian besar waktu mereka digunakan untuk membuka sosial media seperti Facebook, Twitter, Path, Instagram, dan lainnya. Sebagai aplikasi media sosial hal ini tentu saja membawa banyak dampak baru dalam perkembangan remaja dan anak-anak, baik dampak negatif maupun positif.

KALBIS Institute
Transforming Hearts and Minds

Berikut berbagai dampak negatif media sosial dalam kehidupan sehari-hari bagi remaja dan anak-anak, dilansir dari berbagai sumber yaitu, *cyber bullying*, memicu kejahatan, pornografi, komunikasi buruk, ancaman ujaran kebencian, perkembangan emosi, perkembangan fisik, hingga mengumbar rahasia.

Saat ini telah banyak pengguna media sosial yang mengalami ketergantungan mengakses YouTube hingga mereka mencari pengobatan ke para ahli dan terapis, karena hal ini sangat mengganggu perilaku sehari-hari pengguna. Ketergantungan yang dapat disebut dengan kecanduan media sosial ditandai dengan perilaku menghabiskan waktu terlalu lama dalam menonton video-video YouTube sehingga lupa dengan kewajiban atau tanggung jawab yang harus dilakukan (http://www.bbc.com) Survey We are Social menyebutkan penduduk Indonesia yang aktif bermain media sosial (medsos) mencapai 150 juta orang. Dari beragam jenis media sosial, YouTube yang paling banyak dimainkan.



Gambar 1.1 data Youtube, Media sosial di Indonesia

(Sumber: https://katadata.co.id)

Berdasarkan gambar di atas, YouTube menjadi media yang paling banyak diakses di Indonesia. Menurut Aria (2017) menyatakan bahwa banyak alasan kenapa orang lebih suka melihat YouTube daripada TV. Kita bisa bebas memilih tema tayangan yang ada di YouTube baik itu hiburan ataupun edukasi. Kita bisa melihat hiburan seperti musik, film, komedi dan lain-lain dan kita bisa melihat tema edukasi seperti tutorial-tutorial yang ada di YouTube. Selain itu kita juga bisa melihat tayangan informasi seperti ulasan mobil dan gadget. Bahkan banyak stasiun televisi yang menayangkan acara televisi mereka di YouTube. Fitur-fitur yang tersedia di YouTube juga sangat menarik. Ada fitur yang tidak dimiliki TV yaitu interaktif. Penonton bisa memberikan komentar pada tayangan dan yang mengupload bisa membalasnya. Kita juga bisa melihat tayangan di YouTube kapan saja dan dimana saja asalkan ada komputer, *smarthphone*, tablet dan jaringan Internet. Baru-baru ini YouTube menyediakan fitur baru yakni *live streaming*. Kita bisa siaran langsung hanya dengan menggunakan *smarthphone* saja. Fenomena YouTube ini juga memunculkan pekerjaan-pekerjaan baru seperti yang biasa disebut *youtuber*. *Youtuber* adalah orang yang membuat konten yang kemuadian ditayangkan di YouTube. Saking besarnya fenomena ini muncul cita-cita baru di dunia anak-anak yaitu sebagai *youtuber* (Aria,2017).

Dikutip dari laman Jabar.idntimes.com, Google mengungkap bahwa lebih dari 500 jam konten baru diunggah ke YouTube tiap menitnya. Itu berarti 30 ribu jam konten per jam dan 720 ribu jam konten per hari. Atau dengan kata lain, diperlukan sekitar 82 tahun untuk menonton semua konten baru yang diunggah ke YouTube hanya dalam satu hari. Kecenderungan mengakses YouTube menjadi kondisi yang memprihatinkan karena ditinjau dari usia sekolah, di usia yang masih labil mereka seharusnya terbiasa untuk bergaul, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan teman atau orang lain. Dengan kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan berkomunikasi melalui media, otomatis waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi secara langsung akan berkurang.

Beragam konten yang ditawarkan YouTube membuat penggunanya tidak dapat berhenti mengakses media sosial tersebut. Dengan rentan usia pengguna

KALBIS Institute Transforming Hearts and Minds

YouTube 15-35 tahun. Namun, tren menonton video di YouTube kini juga merambah pada usia di atas 50 tahun. Hingga mendapati banyak anak-anak di bawah 15 tahun yang juga menggandrungi YouTube. Salah satu konten yang digemari adalah tutorial. Yakni informasi mengenai cara atau arahan seseorang untuk melakukan sesuatu. Fenomena penggunaan YouTube ini yang kemudian dimanfaatkan oleh para *Youtuber gaming. Youtuber gaming* membuat video konten berbagi pengalaman dan cara atau tutorial untuk dapat memenangkan permainan dalam game online. Dikutip dari laman metrotvnews.com, sebuah survey yang dilakukan ESA *(Entertainment Software Association)* pada tahun 2016 menyebutkan bahwa laki-laki mendominasi game sebanyak 59%, sedangkan perempuan mendapati sebanyak 41%. Usia 18 tahun kebawah mendapati peringkat ke dua sebesar 27%. Dapat di asumsikan bahwa remaja akhir seperti mahasiswa yang menjadi raksasa pengguna *game online*.

Playerunknown's Battleground atau sering disingkat PUBG menjadi salah satu *game battle royale* paling populer saat ini dengan jumlah rata-rata player sebanyak 432,727 dalam 30 hari terakhir menjadikan game besutan Brendan Greene dan kawan-kawan pantas menempati posisi teratas *game battle royale* paling favorit saat ini versi *Steam*. Di Indonesia, *Game PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) mencatat ada 100 juta pemain aktif bulanan secara global hingga saat ini. Dari jumlah tersebut, Indonesia tercatat sebagai negara peringkat kedua di dunia yang memiliki pemain aktif bulanan. *Marketing Director of SEA PUBG Mobile* Oliver Ye mengatakan bahwa Indonesia telah menjadi pasar yang sangat potensial bagi perusahaannya karena Indonesia salah satu negara yang memiliki jumlah pemain aktif yang terus berkembang dalam permainan *game mobile* (gim seluler) di dunia (https://katadata.co.id) Permainan ini tercatat telah diunduh lebih dari 100 juta orang dan mendapatkan rating pengguna sebanyak 15,6 juta di *Google Play Store*. Berdasarkan data Sensor Tower Maret 2019, permainan yang dirilis *Tencent Games* dari Tiongkok ini telah meraup pendapatan sebesar US$ 65 juta atau sekitar Rp 910 miliar. Terlebih lagi PUBG telah menyelenggaraan turnamen gim PUBG mobile PMCO 2019 Asia Tenggara di Tangerang, Banten,

KALBIS Institute Transforming Hearts and Minds

pada 22-23 Juni 2019 hingga dinilai dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan dunia gim Tanah Air (https://www.kominfo.go.id).

Adapun PUBG merupakan salah satu *game online* (gim seluler) paling laris di Indonesia. Dalam *official account* YouTube PUBG *Mobile*, menyajikan tayangan informasi seputar permainan PUBG. Hingga menjamurnya youtuber lokal yang menyajikan konten youtube berupa tutorial bermain game PUBG. Seperti Bang Alex dengan judul video "REACTION TACAZ 32 KILLS PAKE MK 14! – PUBG MOBILE INDONESIA", EJGaming dengan judul "31 KILL! SAPU BERSIH MIRAMAR YANG RAME KAYAK PASAR! – PUBG Mobile Indonesia", Zuxxy Gaming dengan judul "BTR ZUXXY SOLO VS SQUAD 33 KILLS – PUBG MOBILE INDONESIA", Afif Yulistian dengan judul "15 KILLS RATAIN BOOTCAMP LETSGO! – PUBG MOBILE INDONESIA", Bangpen dengan judul "NGAJARIN PRANK KE SQUAD RANDOM – PUBG MOBILE INDONESIA", Bennymoza dengan judul "TIPS & TRICK PEMANFAATAN TPP UNTUK BERMAIN BARBAR – PUBG MOBILE INDONESIA", Fiqi Amd dengan judul "PUSH RANK! Langsung Jadi Top Global PUBG Mobile Indonesia".

Tabel 1.1 Channel Youtube Gaming

No	Channel Youtube	Nama Video	Jumlah Subscribers	Jumlah viewers
1	BANG ALEX	REACTION TACAZ 32 KILLS PAKE MK 14! – PUBG MOBILE INDONESIA	2.91M	913k
2	EJGaming	31 KILL! SAPU BERSIH MIRAMAR YANG RAME KAYAK PASAR! – PUBG Mobile Indonesia	2.23M	1.1M

KALBIS Institute Transforming Hearts and Minds

3	Zuxxy Gaming	BTR ZUXXY SOLO VS SQUAD 33 KILLS – PUBG MOBILE INDONESIA	927K	1.7M
4	Afif Yulistian	15 KILLS RATAIN BOOTCAMP LETSGO! – PUBG MOBILE INDONESIA	3.26M	235K
5	Bangpen	NGAJARIN PRANK KE SQUAD RANDOM – PUBG MOBILE INDONESIA	1.08M	392K
6	Bennymoza	TIPS & TRICK PEMANFAATAN TPP UNTUK BERMAIN BARBAR – PUBG MOBILE INDONESIA	2.02M	519K
7	Fiqi Amd	PUSH RANK! Langsung Jadi Top Global PUBG Mobile Indonesia	667K	440K

(Sumber: Olahan peneliti, 2020)

Berdasarkan data-data tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai konten YouTube Gaming pada gim PUBG. Untuk mengetahui apakah konten YouTube *Gaming* yang menjamur di Indonesia mampu mempengaruhi interaksi sosial dari *viewersnya* berdasarkan gim PUBG yang menjadi salah satu gim laris dan atau populer di Indonesia hingga menimbulkan kecanduan atas gim daring tersebut dan dikhawatirkan dapat memicu perubahan perilaku seseorang untuk membuatnya tidak sempat bersosialisasi. Karena apabila memang konten YouTube *Gaming* pada gim PUBG ini mampu mempengaruhi *viewersnya*, maka tentu saja hal ini menjadi sebuah perhatian bagi *viewers* untuk memperbaiki interaksi sosialnya. Walaupun YouTube sebagai sarana untuk

mencari hiburan dan pengetahuan atau informasi namun sebagai makhluk sosial juga jangan sampai melalaikan keadaan sekitar.

Dalam penelitian ini, objek penelitian yang diambil adalah para mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan, jurusan Ilmu Olahraga, Universitas Negeri JAkarta angkatan 2016. Alasan peneliti mengambil objek penelitian ini adalah karena peneliti ingin mengetahui pengaruh dari terpaan konten gim PUBG di YouTube kepada remaja akhir di jenjang perguruan tinggi. Sehingga penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Terpaan Gim PUBG di YouTube Terhadap Interaksi Sosial Remaja".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1 Apakah terpaan konten gim PUBG di YouTube berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta angkatan 2016?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya pelebaran inti permasalahan, agar penelitian ini dapat lebih terarah dan fokus pada pokok permasalahan dari suatu fenomena yang diangkat. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menggunakan video di YouTube PUBG *MOBILE* INDONESIA.
2. Pada penelitian ini pembahasannya adalah konten gim PUBG di YouTube.
3. Objek pada penelitian ini ditujukkan untuk Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta angkatan 2016 yang menonton konten gim PUBG di YouTube.

KALBIS Institute Transforming Hearts and Minds

4. Pernah menonton konten YouTube *Gaming*.
5. Periode waktu penelitian pada tanggal 24 Februari - 6 Juni 2020

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terpaan konten gim PUBG di YouTube berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta angkatan 2016.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengembangan ilmu pengetahuan. Khususnya dibidang kajian media massa yakni pengaruh interaksi sosial melalui fenomena konten *gaming* terutama gim PUBG pada YouTube. Sebagai media massa dalam penyebaran informasi. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Pelitian ini berguna untuk mengetahui pengaruh terpaan konten gim PUBG di YouTube yang dapat digunakan untuk menilai interaksi sosial remaja Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta angkatan 2016 pada konten gim PUBG di YouTube. Serta untuk mengetahui apakah terpaan konten gim PUBG di YouTube berpenguh signifikan terhadap interaksi sosial remaja.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah pemahaman mengenai gambaran skripsi ini, maka diuraikan kedalam lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

KALBIS Institute Transforming Hearts and Minds

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori - teori yang memperkuat dan mendukung dalam menganalisa penelitian ini sehingga akan menjadi dasar dalam pembuatan hipotesis. Berisi landasan teori, kerangka konseptual, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian, variabel dependen dan independen dalam penelitian, penentuan populasi, pemilihan sampel, jenis dan sumber data, pengolahan data serta metode analisis data yang digunakan.

BAB 4 ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil pengujian data berdasarkan metode yang digunakan, analisis dari data yang telah diuji dan pembahasan hasil penelitian yang telah digunakan.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, keterbatasan dari hasil penelitian dan saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk masa yang akan datang.

KALBIS Institute
Transforming Hearts and Minds