

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pertumbuhan jumlah masyarakat pada saat ini dalam penggunaan jejaring sosial (internet) menyebabkan pengguna televisi kabel telah menurun secara drastis atau signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa rata-rata konsumsi masyarakat terhadap televisi mengalami penurunan seiring dengan semakin aktifnya masyarakat dalam membuka internet, khususnya jejaring sosial sebagai alat atau media komunikasi untuk melihat aktivitas manusia yang berpartisipasi dalam jejaring sosial. Pada saat ini tayangan televisi banyak yang kurang mengedukasi dan berkualitas baik. Penempatan jadwal tayang yang kurang tepat membuat masyarakat memilih untuk menonton acara lain dari Youtube memanfaatkan kecepatan internet pada saat ini.

Jejaring sosial memiliki banyak manfaat positif, misalnya pengguna atau masyarakat dapat menggunakan saluran Youtube atau platform lain untuk menonton dan membaca berita yang terjadi pada saat ini hanya melalui ponsel mereka. *YouTube* adalah salah satu bentuk jejaring sosial video yang mulai mendapatkan popularitas beberapa tahun lalu (Ardiansyah, 2018). Sekian banyaknya jenis jejaring sosial yang ada, *YouTube* adalah situs yang paling banyak digunakan, terutama untuk mendengarkan musik. Youtube merupakan situs berbagi media (media sharing), yakni jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi media, mulai dari video, audio, dan gambar. YouTube adalah media sosial yang mulai naik daun 5 tahun yang lalu. Dilansir dari situs resmi YouTube, saat ini Youtube telah memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet (Eribka Ruthellia et al., 2017).

Saat ini Youtube bukan hanya sebuah situs, karena dengan YouTube, seseorang dapat menghasilkan uang. Dengan perkembangannya yang pesat ini, makin banyak orang membuat akun YouTube untuk

dijadikan bisnis sebagai sumber penghasilan. Selain *YouTube*, jejaring sosial yang banyak digunakan masyarakat Indonesia adalah *WhatsApp*, *Facebook*, dan *Instagram*. Rata-rata pengguna media sosial di Indonesia berusia antara 18 dan 34 tahun, dan lebih dari separuhnya adalah laki-laki. Diketahui bahwa pengguna aktif *YouTube* sebagian besar berusia antara 18 dan 24 tahun atau tergolong remaja, sehingga pelajar termasuk dalam kelompok pengguna aktif *YouTube*.

Sebagai media yang banyak ditonton saat ini, *YouTube* digunakan untuk mencari dan berbagi informasi. *YouTube* sendiri di Indonesia sebagian besar diisi oleh *Vlog* atau video *blogger*. *Vlogger* adalah sebutan untuk seseorang yang rutin mengunggah dan membuat video atau *Vlog* dan sering disebut *YouTuber*, sedangkan *Vlog* adalah sarana berbagi media melalui Internet dengan konten digital dengan menggunakan media visual dan audio, khususnya video. Video terkadang biasa diunggah ke *YouTube* adalah video musik, film, berita, informasi, olahraga, gaya hidup, permainan, dan bahkan *vlog*. *Vlog* atau video blog, sesuai dengan namanya, adalah sebuah blog namun berbentuk video (Asdani Kindarto, 2008).

*Vlog* adalah sebuah video yang berisi cerita atau aktivitas sehari-hari, dan juga memberikan informasi umum seperti lokasi atau tren baru, atau bisa juga informasi pribadi. Orang yang sering membuat *vlog* sering disebut dengan *vlogger*. *Vlog* terbagi dalam banyak kategori, mulai dari *vlog* mata uang, *vlog* game, *vlog* makanan, dan masih banyak lagi, termasuk *vlog* perjalanan. Travel *vlog* merupakan video dokumentasi perjalanan seorang *vlogger* menuju suatu tujuan. Blog sendiri menjadi wadah orang untuk menulis tentang pengalamannya atau kejadian yang dituangkan ke dalam sebuah tulisan agar dapat dibaca oleh banyak orang. Namun seiring berkembangnya teknologi pada zaman sekarang muncul istilah video blog atau *Vlog*. *Vlog* ini bisa membuat blog tidak lagi dengan tulisan, akan tetapi menggunakan video yang bisa di-*share* ke kanal *YouTube* yang bisa ditonton oleh banyak orang.

Salah satu *YouTuber* (*content creator*) yang membuat konten *adventure Vlog* dan selalu konsisten dalam mengunggah *Vlog* adalah Fiersa Besari dengan judul *Ekspedisi Atap Negeri*, kanal *YouTube*-nya sendiri mencapai 3.33 juta *subscriber* (per Februari 2024). Konten-konten Fiersa Besari yang disajikan pada setiap media sosialnya sangat beragam. Dalam pendistribusian kontennya, Fiersa Besari cenderung menyesuaikan jenis konten yang dibuat dengan tempat media sosial yang dipilih untuk mempromosikannya. Namun demikian, Fiersa Besari tidak jarang untuk mempromosikan setiap kontennya ke setiap media sosial lain yang dimiliki.



**Gambar 1.** Kanal *Youtube* milik Fiersa Besari  
(Sumber: <https://www.youtube.com/user/fiersabesari>)

Konten “Atap Negeri” merupakan konten pendakian yang dilakukan langsung oleh pemilik kanal *YouTube* Fiersa Besari. “Atap Negeri” merupakan sebuah video perjalanan mendaki gunung yang memiliki misi utama yakni mendaki tiga puluh tiga gunung di tiga puluh tiga provinsi di Indonesia. Peminat konten tersebut cukup banyak dan dibuktikan dengan jumlah penonton sekitar 700 ribu hingga 1,8 juta penonton di setiap satu unggahan videonya hingga beberapa kali menempati posisi video teratas di *YouTube*. Berdasarkan informasi dari kanal *YouTube*, ia telah membuat *Vlog adventure* bertema *Ekspedisi Atap*

Negeri sebanyak 49 video yang berisi tentang perjalanan pendakian 33 Gunung di 33 Provinsi di Indonesia yang dimulai dari Gunung Pesagi di Lampung, Gunung Beriun di Kalimantan Timur, Gunung Talamau di Sumatera Barat, Gunung Lawu di Jawa Tengah, Gunung Ciremai di Jawa Barat, Gunung Rinjani di NTB, Gunung Maras di Bangka Belitung, Gunung Klabat di Sulawesi Utara, Gunung Latimojong di Sulawesi Selatan, Gunung Agung di Bali, Gunung Karang di Banten, Gunung Bukit Raya di Kalimantan Tengah, Gunung Sibuatan di Sumatera Utara, Gunung Gawalise di Sulawesi Tenggara, Gunung Inerie di Nusa Tenggara Timur, dan Gunung Binaiya di Maluku. Ekspedisi Atap Negeri ini tidak berlangsung sendirian, namun ekspedisi tersebut juga melibatkan generasi muda dan mengundang para pelajar pecinta alam daerah tersebut untuk berkunjung. Para pemuda dan Mapala yang mengikuti ekspedisi tersebut merupakan para pendaki gunung yang berpengalaman dan sering, serta memberikan informasi mengenai gunung-gunung yang pernah mereka daki sebagai lokasi pendakian Ekspedisi Atap Negeri.

Dalam kanal youtubanya yang bernama Fiersa Besari, ia menyuguhkan konten petualangan dan musik. Di dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada isi dan respon penonton. Salah satu konten vlog yang sangat diminati oleh pemirsa adalah video dengan judul "Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu". Alasan peneliti mengambil objek penelitian Atap negeri yaitu karena video tersebut sangat diminati oleh warga internet kalangan milenial. Hal tersebut terbukti dari banyaknya viewers pada video tersebut. Salah satu kekhasan dalam video-video Fiersa Besari ialah di dalamnya selalu terselip beberapa humor. Selain itu, di dalam setiap video Fiersa Besari selalu terselip tuturan-tuturan yang mengedukasi pemirsanya. Sehingga banyak sekali respon berbagai macam oleh para penonton. Maka dari itu, peneliti tertarik mengkaji lebih jauh mengenai isi konten dan respon penonton "Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu".

Media massa dapat menyebarkan informasi secara luas sehingga konten video “Atap Negeri” Fiersa Besari memberikan dampak positif dan negatif bagi penonton vlog ini. Sumber informasi yang diperoleh dari media harus disaring oleh khalayak agar dapat mengedepankan aspek-aspek positif dari program tersebut, karena terjadi umpan balik antara khalayak dengan informasi yang disampaikan. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin menggali informasi mengenai kesan yang ada dibenak para penonton terhadap informasi pendakian yang ada dalam video *YouTube* Atap Negeri Gunung Lawu. Berangkat dari fenomena diatas, maka dalam konteks itulah peneliti melakukan penelitian tentang **“Analisis Respon Penonton Terhadap Video Youtube Fiersa Besari Dengan Judul "Atap Negeri Episode 1, 2, Dan 3 Gunung Lawu" Melalui Aplikasi MAXQDA”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa isi konten dalam video *Youtube* Fiersa Besari “Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu” Melalui Aplikasi MAXQDA?
2. Bagaimana respon penonton di kolom komentar pada video *Youtube* Fiersa Besari “Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu” Melalui Aplikasi MAXQDA?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui isi konten dalam video *Youtube* Fiersa Besari “Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu” Melalui Aplikasi MAXQDA.
2. Untuk mengetahui respon penonton di kolom komentar pada video *Youtube* Fiersa Besari “Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu” Melalui Aplikasi MAXQDA.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pengetahuan akademis dan wawasan tentang media baru dan media massa bagi penulis dan pembaca, terlebih tentang respon penonton pada video Fiersa Besari “Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu” melalui aplikasi MAXQDA. Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan literatur penunjang bagi aktivitas akademik dalam penelitian sejenis.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran baik kepada literatur maupun sebagai referensi bagi mahasiswa yang tertarik pada penelitian ilmiah yang berhubungan pendakian gunung pada video Fiersa Besari “Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu” melalui aplikasi MAXQDA. Terutama bagi penonton *youtube* diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang informasi seputar pendakian gunung khususnya di Gunung Lawu Jawa Tengah.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2016). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang dilaksanakan guna menghasilkan data yang diskriptif baik berupa tulisan maupun lisan serta perilaku dari subyek yang diamati (Moleong, 2011). Jika di tinjau dari sudut kemampuan atau

kemungkinan penelitian dapat memberikan informasi atau penjelasan maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berusaha mendeskriptifkan mengenai unit sosial tertentu yang meliputi individu, kelompok, lembaga, dan masyarakat (Arifin, 2012).

Berdasarkan jenis permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan pola penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan mengenai unit tertentu yang meliputi individu, kelompok, dan masyarakat. Penelitian deskriptif melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan. Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Dalam penelitian ini peneliti akan mendeskripsikan perspektif Analisis Respon Penonton Terhadap Video Youtube Fiersa Besari Dengan Judul "Atap Negeri Episode 1, 2, Dan 3 Gunung Lawu" Melalui Aplikasi MAXQDA.

### **1.5.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2011). Analisa dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahan yang akan dibahas tidak berkenaan dengan angka-angka tetapi mendeskripsikan secara jelas dan terperinci serta memperoleh data yang mendalam dari fokus penelitian. Penelitian kualitatif selalu berusaha mengungkap suatu masalah, keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya. Hasil penelitian diarahkan dan ditetapkan pada upaya memberi gambaran secara obyektif dan sedetail mungkin tentang keadaan yang sebenarnya dari obyek studi.

Penelitian kualitatif biasanya didesain secara longgar, tidak ketat, sehingga dalam pelaksanaan penelitian berpeluang mengalami perubahan dari apa yang telah direncanakan. Hal itu dapat terjadi bila perencanaan ternyata tidak sesuai dengan apa yang dijumpai di lapangan. Meski demikian, kerja penelitian mestilah merancang langkah-langkah kegiatan penelitian.

Paling tidak terdapat tiga tahap utama dalam penelitian kualitatif yaitu (Sugiyono, 2017) :

- a. Tahap deskripsi atau tahap orientasi. Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Peneliti baru mendata sepiintas tentang informasi yang diperolehnya. Peneliti meneliti secara langsung dengan mengamati satu persatu video *YouTube* Fiersa Besari "Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu". Setelah itu peneliti mendata hasil yang diperoleh dari mengamati video tersebut melalui aplikasi MAXQDA.
- b. Tahap reduksi. Pada tahap ini, peneliti mereduksi segala informasi yang diperoleh pada tahap pertama untuk memfokuskan pada masalah tertentu. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada isi dan juga respon penonton melalui kolom komentar video dari Fiersa Besari "Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu" kemudian melakukan *coding* menggunakan aplikasi MAXQDA
- c. Tahap seleksi. Pada tahap ini, peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci kemudian melakukan analisis secara mendalam tentang fokus masalah. Hasilnya adalah tema yang dikonstruksi berdasarkan data yang diperoleh menjadi suatu pengetahuan, hipotesis, bahkan teori baru. Pada penelitian ini, setelah ada fokus penelitian yang akan diteliti peneliti menggunakan aplikasi MAXQDA guna memilah hasil mengcoding ini agar mendapatkan pemahaman secara rinci dari hasil tersebut.



### **1.5.3 Partisipan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil data dari chanel youtube Fiersa Besari dengan judul Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah komentar yang ada di *chanel youtube* Fiersa Besari dengan judul Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu. Setelah mendapatkan komentar yang diinginkan kemudian penulis melakukan coding untuk membaca data tersebut melalui aplikasi MAXQDA.

### **1.5.4 Teknik dan Instrumen Penelitian**

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan beberapa alat pengumpul data yang umum dilakukan dalam penelitian lapangan yang bersifat kualitatif-deskriptif, yaitu melalui observasi. Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Jadi, maksud metode observasi yaitu suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam rangka mencari dan mengumpulkan data dengan jalan pengamatan dan pencatatan unsur-unsur yang diteliti secara sistematis saat di lapangan (E.Mulyasa, 2011). Metode observasi ada dua macam, yaitu observasi partisipan dan observasi non-partisipan. Penelitian ini hanya menggunakan observasi, yaitu peneliti sebagai pengamat tanpa melakukan tindakan apapun yang mempengaruhi kondisi lapangan, tujuan observasi ini adalah untuk melakukan pengamatan tentang Analisis Media Youtube Terhadap Respon Penonton Pada Video Fiersa Besari "Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu" Melalui Aplikasi MAXQDA. Peneliti mengumpulkan komentar-komentar yang diberikan oleh penonton di kolom komentar konten yang dipilih. Data komentar akan disimpan dan dianalisis menggunakan aplikasi MAXQDA untuk memahami respon penonton terhadap video *YouTube* Fiersa Besari.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa instrumen adalah alat yang diperlukan untuk mengerjakan sesuatu. Berdasarkan

pengertian tersebut dapat didefinisikan bahwa instrument penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data dalam proses penelitian. Dalam konteks penelitian ini, kode dan subcode yang dibuat dalam aplikasi MAXQDA mencerminkan instrumen analisis yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami respon penonton. Instrument berkaitan erat dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan antara lain:

1. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes menggunakan aplikasi MAXQDA. Hasil dari tes tersebut kemudian diuraikan dengan sebenar-benarnya.

2. Instrumen Observasi

Instrumen observasi merupakan pedoman peneliti dalam mengadakan pengamatan dan pencarian sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Pada penelitian ini tidak langsung mendatangi objeknya tetapi langsung dengan observasi melalui konten youtube pada kanal youtube Fiersa Besari melalui aplikasi MAXQDA. Pedoman ini berkaitan Analisis Media *Youtube* Terhadap Respon Penonton Pada Video Fiersa Besari "Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu" Melalui Aplikasi MAXQDA.

3. Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data- data yang berupa dokumen seperti foto- foto kegiatan terlampir pada lampiran.

### **1.5.5 Teknik Analisis Data**

Data adalah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif. Dalam penelitian ini, untuk menganalisis data digunakan model *Interaktif* yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Proses analisis data dilakukan secara

terus menerus didalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung (Milles dan Huberman, 1992).

#### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan observasi komentar di channel youtube dan analisisnya akan dibantu dengan software analisis data yang bernama MAXQDA. MAXQDA adalah software pengolah data penelitian kualitatif. MAXQDA dapat membantu peneliti mengorganisir, menganalisis, dan memvisualisasikan data kualitatif. MAXQDA juga menawarkan fitur-fitur seperti pencarian teks, analisis tematik, dan membuat model teori yang dapat membantu peneliti dalam analisis data (MAXQDA untuk Windows dan Mac, 2024). Melalui aplikasi MAXQDA, penulis melakukan coding terhadap konten yang berjudul “Atap Negeri Episode 1, 2, dan 3 Gunung Lawu” di channel Fiersa Besari dengan berfokus terhadap komentar penonton di konten tersebut.

#### 2. Reduksi Data

Mengemukakan, reduksi data adalah kegiatan meringkas atau merangkum, memilah, memilih hal-hal pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting dari data yang diperoleh di lapangan (Sugiyono, 2019). Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga simpulan final dapat ditarik dan diverifikasi (Milles dan Huberman, 1992). Peneliti melakukan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhaan, pengabstrakan dan transformasi data mentah yang didapat dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Data yang terkumpul dari observasi sangat banyak dan kompleks, serta masih tercampur, sehingga perlu dipilih hal-hal yang pokok dan disusun secara sistematis.

### 3. *Display Data*

Paparan data dipakai untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus yang di dapatkan dalam penelitian dan sebagai pedoman untuk melakukan tindakan, dan data ditampilkan dalam bentuk paparan atau uraian yang mudah dipahami berupa grafik, matrik dan chart. *Display data* memiliki tujuan untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan (Arifin, 2012). *Display data* dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian, tanpa mengabaikan data-data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan. Bentuk penyajian data adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis/kata-kata), sesuai dengan masalah penelitian yang diteliti yang bersifat deskriptif.

### 4. Menarik Kesimpulan / Verifikasi

Data yang telah dideskripsikan secara naratif, kemudian disimpulkan secara sistematis, sehingga diperoleh makna data dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan harus selalu diverifikasi selama penelitian berlangsung, maksudnya sebelum pada kesimpulan akhir, peneliti harus bisa membedakan informasi atau data yang didapat. Penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sehingga datanya pada titik jenuh. peneliti menggunakan analisis induktif untuk menarik kesimpulan umum dari data khusus yang ada di lapangan.