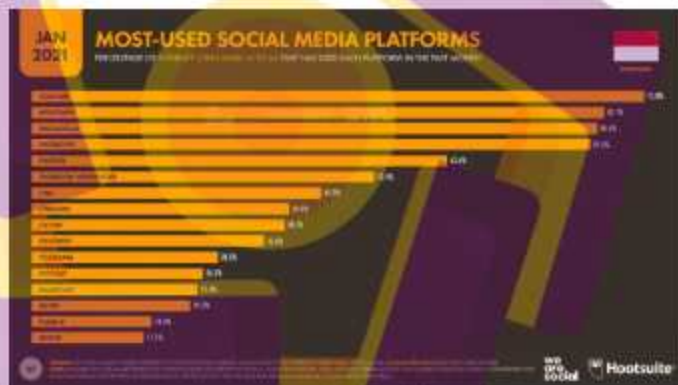


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Youtube merupakan platform video *online* dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah untuk mencari, melihat, dan berbagi video ke segala penjuru dunia melalui suatu web (Budiargo, 2015, 47). Youtube sendiri menjadi salah satu platform sosial media yang cukup populer hingga saat ini, Youtube menjadi urutan nomor 1 pada *Most Used Social Media Platforms* di Indonesia, hal ini dibuktikan melalui daftar peringkat yang diluncurkan oleh Hootsuite pada tahun 2021.



Gambar 1.1

Statistik “Hootsuite” peringkat Youtube sebagai *Most Used Social Media Platforms*

(Sumber : <https://andi.link/wp-content/uploads/2021/08/Platforms-Media-Sosial-yang-Banyak-digunakan-di-Indonesia-Tahun-2021-1024x576.jpg>)

Kehadiran platform Youtube memang memiliki pengaruh yang cukup tinggi kepada masyarakat. Khususnya kepada masyarakat yang memiliki minat yang tinggi terhadap industri *content creator*, fasilitas yang ditawarkan oleh

Youtube yang mempermudah para penggunanya dalam mencari atau membagikan video untuk sekedar hiburan ataupun belajar membuat aplikasi ini semakin digemari oleh berbagai kalangan usia. Selain itu, Youtube juga bisa menjadi lahan pekerjaan bagi para *content creator* kreatif dengan memanfaatkan fitur *monetization* pada media sosial Youtube.

Youtube memiliki berbagai jenis kategori *content* yang dapat dinikmati oleh para penggunanya. Kategori seperti memasak, hiburan, komedi, *vlog*, pembelajaran, otomotif, olahraga, *gaming* dan masih banyak lagi kategori *content* yang terdapat di Youtube. Salah satu kategori *content* yang populer hingga saat ini adalah *gaming*. Banyak sekali para *content creator* di Indonesia yang memfokuskan channelnya untuk konten-konten yang berbau game. Sebut saja salah satu Youtuber *Gaming Populer* di Indonesia yaitu MiawAug.

Menurut Socialblade (2022), MiawAug sendiri merupakan *content creator gaming* yang memulai karirnya pada tahun 2014 di Youtube. Sampai saat ini tahun 2022 MiawAug memiliki total jumlah *subscriber* yaitu 18,5 Juta dengan total 3,365 *content video*. Pencapaian MiawAug dalam membangun *channel* Youtubenanya hingga saat ini tidaklah mudah, MiawAug haru berusaha membuat *content* yang menarik para penontonnya agar mau menonton dan *subscribe channel* MiawAug. MiawAug sendiri memiliki beberapa ciri khas yang menjadi pembeda dibandingkan youtuber-youtuber *gaming* lainnya, yaitu dia begitu ramah dan konten-konten *gaming* miliknya ini sangat aman dari kata-kata kasar atau *toxic* sehingga channel MiawAug ini bisa dinikmati oleh berbagai kalangan usia, ciri khas lainnya dari MiawAug ini juga sering mendengarkan pendapat para subscribarnya melalui kolom komentar video miliknya, dia juga sangat aktif berinteraksi dengan para subscribarnya saat dia sedang melakukan sesi *livestreaming*. Selama bermain *game* dan dijadikan konten di *channel* Youtube miliknya. Dia tidak hanya sekedar bermain game dan melakukan reaksi terhadap *gameplay* sebuah game, namun terkadang juga MiawAug sering menyelipkan beberapa pesan moral kepada

para penontonnya, karena MiawAug ini menyadari bahwa penontonnya ini tidak hanya dari kalangan dewasa saja, namun anak-anak juga sering menonton video-video milik MiawAug. MiawAug sendiri memiliki keaktifan yang cukup tinggi di *channel* youtubanya, jika dilihat melalui riwayat channelnya, MiawAug mengupload video sebanyak 1x sehari, bahkan tidak jarang juga MiawAug mengupload video sebanyak 2x dalam sehari. Hal ini dapat dilihat melalui *channel* Youtube milik MiawAug yang memiliki konsistensi dalam *uploading content* setiap harinya.



Gambar 1.2

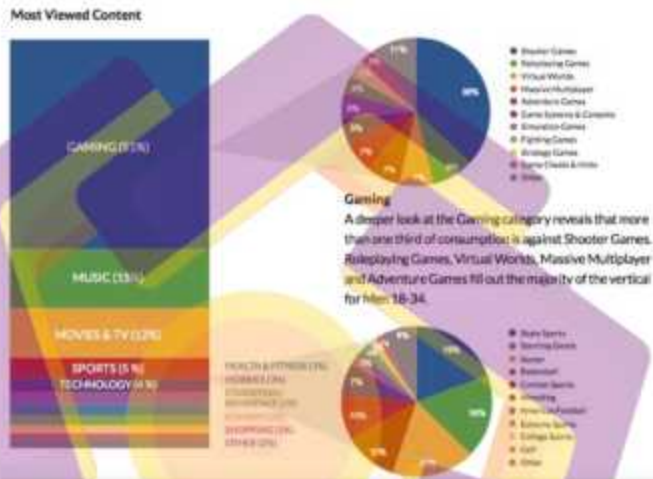
Konten yang diupload MiawAug dalam kurun waktu 15 oktober 2022 hingga 21 oktober 2022

(Sumber: <https://www.youtube.com/c/Miawaug/videos>)

Konten *gaming* menjadi salah satu konten yang memang cukup populer di Youtube, karena kategori *content* ini dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Mulai dari kalangan dewasa hingga anak-anak dapat menikmati kategori konten ini. Salah satu situs pencatat data statistik konten yang paling sering diakses oleh remaja pria usia 18 tahun hingga pria dewasa usia 34 tahun yaitu

Openslate telah mengkalkulasi beberapa genre konten di media sosial Youtube yang paling sering diakses oleh pria usia 18 hingga 34 tahun.

Men 18-34



Gambar 1.3

Statistik "Openslate" 100 *Most Viewed Content* di Indonesia

(Sumber : <https://trikbisonline.com/ini-dia-cara-menjadi-youtuber.html>)

Content gaming berada di urutan pertama sebagai genre yang paling sering dicari dan dilihat oleh remaja usia 18 hingga 34 di Indonesia (Trikbisonline. 2019). Hal ini dapat disimpulkan bahwa minat masyarakat mengenai *content gaming* memang sangat besar. Minat masyarakat yang cukup besar terhadap *content gaming* inilah yang dimanfaatkan oleh MiawAug sebagai salah satu *content creator* gaming yang cukup terkenal di Indonesia untuk membentuk *personal branding* dirinya agar lebih dikenal oleh para pengguna Youtube. MiawAug memiliki *traffic channel* yang cukup tinggi, hal ini dibuktikan melalui statistik yang diluncurkan oleh Social Blade yang

menunjukkan dalam kurun waktu 30 hari terakhir sejak bulan September 2022, *channel* Youtube MiawAug memiliki jumlah total views sebesar 63,7 Juta Views..



Gambar 1.4

Statistik dari “Social Blade” mengenai jumlah total *views* *channel* MiawAug dalam 30 hari terakhir

(Sumber : <https://socialblade.com/youtube/user/miawaug>)

Karena itulah MiawAug berusaha untuk menghadirkan konten-konten yang mendidik agar konten-konten yang disampaikan oleh MiawAug dapat memberikan manfaat bagi para penontonnya. MiawAug selalu memberikan berbagai konten *gaming* yang bermanfaat sekaligus membranding dirinya agar dikenal oleh masyarakat sebagai Youtuber *gaming* yang *friendly* bagi seluruh subscribarnya. Salah satu bentuk *personal branding* yang dilakukan oleh MiawAug dalam *content* di Youtubena seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.5

Bentuk interaksi MiawAug melalui *content* Youtube miliknya

(Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=n1VRni_6YFM&t=9s)

Ada beberapa Youtuber *gaming* yang memiliki jumlah penonton dan subscriber yang cukup banyak dan bisa menyaingi kepopuleran MiawAug di Youtube, salah satunya adalah Windah Basudara. Windah atau biasa disebut Brando adalah salah satu Youtuber *gaming* populer akhir-akhir ini, menurut data dari (Socialblade.com, 2022) Windah Basudara memiliki rating A- yang dimana rating tersebut sama dengan rating MiawAug di website SocialBlade, hal ini membuktikan bahwa MiawAug dan Windah Basudara bisa disebut sebagai rival terkuat MiawAug dalam hal kepopuleran di kategori *gaming* Youtube. Selain itu menurut data dari (Socialblade.com, 2022) Windah Basudara memiliki jumlah rata-rata penonton dalam 1 bulan yang sama dengan MiawAug, yaitu sebesar 80-85 juta *views* untuk 1 bulannya.

MiawAug dan Windah Basudara memang bisa disebut sebagai rival dalam dunia *content creator gaming* di Youtube, tetapi kedua *content creator*

tersebut (MiawAug dan Windah Basudara) memiliki perbedaan cara interaksi dengan penontonnya masing-masing, MiawAug terkenal dengan sifatnya yang anti *toxic* dan ramah terhadap para penontonnya, sedangkan Windah Basudara terkenal dengan sifatnya yang cukup *toxic*.



Gambar 1.6
Perbandingan Windah Basudara dan MiawAug
(Sumber : <https://socialblade.com>)

MiawAug sangat ramah terhadap para penontonnya, dan seolah-olah sedang berinteraksi dengan para penontonnya saat bermain game. Hal ini dapat mempengaruhi penonton agar dapat betah untuk menonton *content-content* yang dibuat oleh MiawAug. Tentu ini adalah langkah awal bagi MiawAug dalam membentuk *personal branding* MiawAug, agar masyarakat ataupun *subscriber* mengenal MiawAug sebagai Youtuber *gaming* yang ramah dan *friendly* terhadap seluruh kalangan usia.

Personal branding memang sangat penting bagi seorang *public figure* seperti MiawAug, *personal branding* yang baik akan menimbulkan *image* positif dapat membuat kita semakin digemari dan disukai oleh banyak orang, sehingga kepopuleritas dari *public figure* tersebut semakin meningkat. Hal ini juga sama dilakukan oleh MiawAug, dia membentuk *personal* yang ramah dan

tidak suka berkata kasar, karena MiawAug sadar bahwa tidak semua penontonnya berasal dari kalangan dewasa. MiawAug mencoba membranding dirinya melalui *contentnya* karena melalui media Youtube, MiawAug dapat dikenal oleh masyarakat luas dengan cepat. Dengan *image* masyarakat yang menganggap MiawAug adalah Youtuber *gaming* yang ramah dan *friendly*, MiawAug berhasil membuat citra dalam diri MiawAug menjadi positif, sehingga banyak brand-brand yang mau memakai jasa kepopuleran MiawAug agar brand yang ditawarkan oleh MiawAug dapat diminati juga oleh para penonton.

Seorang *content creator* memang harus mengedukasi para penontonnya, karena para *subscriber* menganggap *content creator* yang diikutinya sebagai panutan (Dinarizki, 2021). *Content creator gaming* juga harus bermanfaat dan menjadi contoh bagi para penontonnya, karena penonton *content-content gaming* berasal dari berbagai usia, jadi *content gaming* yang disajikan harus memiliki manfaat dan edukasi yang dapat dijadikan panutan dan mengimplementasikannya di kehidupan dunia nyata.

Personal branding sangat penting dimiliki oleh setiap orang, karena melalui sebuah *personal branding*, seseorang dapat meningkatkan reputasi ataupun pengaruh seseorang terhadap orang-orang di sekitar (Mega & Nurul, 2020). *Personal branding* juga wajib dilakukan bagi seorang *influencer* seperti MiawAug, hal ini dikarenakan seorang *influencer* merupakan orang yang mampu mempengaruhi banyak orang. Selain itu *personal branding* juga dapat membuat seorang *influencer* semakin terkenal, hal ini dikarenakan saat seorang *influencer* membentuk sebuah *branding* miliknya, maka orang-orang yang terpengaruh dengan *branding* yang dilakukan *influencer* tersebut akan mempromosikan *influencer* tersebut tanpa diminta sehingga membuat *influencer* tersebut semakin terkenal dan dikenal oleh banyak orang.

Personal branding juga berhubungan dengan pembentukan citra diri seseorang terhadap *image* masyarakat. Citra diri merupakan sebuah gambaran

atau perspektif sekilas mengenai diri sendiri yang sengaja dibuat dan dibentuk oleh kita sendiri, jadi bagaimana *personal branding* yang kita bentuk akan berpengaruh terhadap citra diri kita terhadap *image* masyarakat (Zakirah, 2017). *Personal branding* juga merupakan sebuah proses promosi seseorang sebagai sebuah brand, jadi hubungan antara *personal branding* dengan pembentukan citra diri harus seirama, karena bila *personal branding* kita bagus dan citra diri kita terhadap masyarakat juga bagus, maka dapat membuat kesan positif terhadap para masyarakat (Johnson, 2017).

Penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui bagaimana seorang *public figure* yang berada di bidang *content creator gaming* seperti MiawAug dalam membentuk *personal branding* agar para penonton menyukai dan memandang MiawAug sebagai seorang *public figure* yang bermanfaat bagi banyak orang. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha merubah persepsi orang tua yang berpikiran negatif terkait dunia game menjadi lebih terbuka dan menerima bahwa dunia game tidak semuanya memiliki dampak negatif, dan menjadikan MiawAug sebagai salah satu contoh dari sebagian besar *content creator gaming* yang mengedukasi. Penelitian ini juga diharapkan menjadi sebuah gambaran atau referens bagi seseorang yang ingin membentuk *personal branding*, karena *personal branding* dapat juga digunakan dalam dunia kerja maupun kegiatan sehari-hari. *Personal branding* ini juga penting dilakukan demi memberikan kesan berbeda dibandingkan dengan orang lain, agar orang lain juga dapat menilai bagaimana citra diri seseorang terhadap orang lain

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa *screenshot* video dokumentasi hasil pengamatan bagaimana *personal branding* yang ingin diperlihatkan oleh MiawAug, sehingga konten-konten yang dibuat oleh MiawAug dapat menarik para penonton maupun para *subscriber* untuk menonton konten-konten milik MiawAug. Melalui channelnya tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan latar belakang penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *personal branding* Miawaug dalam membentuk citra diri melalui media sosial Youtube ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana MiawAug membentuk *Personal Branding* melalui *channel* Youtube *gaming* MiawAug.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Dengan adanya penelitian ini, dapat diharapkan penelitian ini menjadi referensi untuk penelitian-penelitian mengenai *personal branding* mendatang dan ikut berkontribusi dalam pengembangan bidang studi Ilmu Komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan agar dapat bermanfaat bagi masyarakat mengenai cara mengetahui *Personal Branding* seseorang serta menjadikan penelitian ini sebagai saran untuk Miawaug dalam membangun *Personal Branding* yang baik dan dapat memberikan konten yang lebih baik kedepannya.

1.5 Sistematika Bab

Berikut ini merupakan sistematika penulisan bab atau urutan pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN: berisi mengenai latar belakang mengenai penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik dari segi akademis atupun praktis, dan sistematika penulisan bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA: berisi mengenai penjelasan tentang definisi data yang dibutuhkan dalam penelitian, landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran. Dalam kajian teori terdapat beberapa pembahasan mengenai teori yang digunakan dalam penelitian seperti teori

authentic personal branding, penjelasan mengenai *personal branding*, dan penjelasan mengenai citra diri.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN: berisi tentang penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian, paradigma, sumber data, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan validasi data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN: berisi tentang penjelasan mengenai profil objek penelitian, temuan data, analisis teori, dan hasil pembahasan objek penelitian.

BAB V PENUTUP: berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai *personal branding* MiawAug dalam membentuk citra diri melalui media sosial Youtube, dan saran penelitian.

