

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum

Cerita penulis sebagai *game streamer* diawali dari kekaguman penulis terhadap beberapa streamer besar Indonesia diantaranya adalah Brando Frando Windah dengan kanal youtubanya Windah Basudara, kegiatan yang dilakukan dengan membuat *live streaming game-game handphone, game console, dan game personal computer (pc)*. Diwantara Anugrah dengan kanal youtubanya Tara Arts Game Indonesia membuat konten *game walkthrough, konten tag blast, dan live streaming game*. Alfachri Gani dengan kanal youtubanya Naplive, kegiatan yang dilakukan dengan membuat *live streaming game-game handphone, game console, dan game personal computer (pc)*.

Keberhasilan Windah Basudara mulai terlihat dari konten *game free fire* dan dari *live streaming game-game* lama, dengan hal-hal lucu dan drama sehingga membuat Windah Basudara dikenal sebagai streamer nomor 1 di Indonesia sampai sekarang. Keberhasilan Tara Arts Game Indonesia dimulai dengan konten film pendek sehingga membuat Tara Arts Game Indonesia menjadi kanal youtube yang masih sejahtera hingga sekarang. Keberhasilan Naplive dimulai dari kanal utamanya yang fokus untuk konten yaitu Napking yang dijuluki sebagai "Streamer Tier S".

Dari ketiga inspirator yang penulis sebutkan diatas, Brando Frando Windah dengan kanal Youtube Windah Basudara adalah yang paling menginspirasi penulis untuk memulai sebagai *game streamer*. Ketertarikan penulis menjadi *game streamer* didorong juga adanya perkembangan media sosial yang sangat pesat saat ini. Selain itu, tersedia *platform* yang cukup menjanjikan dengan loyalitas yang tinggi dan cenderung meningkat serta cakupan usia yang beragam. Hal tersebut dikuatkan oleh pernyataan Kesuma dalam artikelnya yang menyebutkan bahwa orang yang menonton

streaming game online mendapat kesenangan yang sama dengan ketika bermain game secara langsung.

Kesuma juga menyebutkan bahwa dari SullyGnome.com, dalam tujuh (7) hari diseluruh dunia sebanyak 205.131.433 jam konten game streaming ditonton oleh rata-rata 1.221.020 penonton dan terdapat 11.911 game yang dimainkan. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis menjadi *game streamer* dapat dijadikan profesi yang masih menjanjikan di masa depan. Sehingga penulis menilai bahwa tema ini masih layak diangkat sebagai tugas akhir.

Dalam rangka mewujudkan harapan di atas, penulis mengawalinya dengan membuat kanal Youtube "Daffa Rafikanza" pada bulan Februari tahun 2018. Dalam kanal youtubanya miliknya tersebut, awalnya penulis memutuskan untuk membuat konten-konten yang disesuaikan dengan hobi penulis bermain *game*. Berbagai macam game yang pernah penulis coba mainkan seperti *Grand Theft Auto San Andreas*, *Resident Evil 4*, *Bully*, *Need For Speed Most Wanted*, *Naruto Shippuden Ultimate Ninja 5*, dan lain-lain.

Kemudian penulis mencoba melakukan streaming dengan salah satu *game* yang penulis sukai seperti *Grand Theft Auto San Andreas*. Ketika streaming berlangsung penulis membagikan momen-momen penulis sedang bermain *game* sekaligus tips dan trik serta hal-hal lainnya yang penulis kuasai dari game tersebut. Dan ternyata kanal Daffa Rafikanza semakin berkembang dari waktu ke waktu.

Namun memang disadari penulis bahwa selama perjalanan menjadi *game streamer* tidaklah mudah, dikarenakan jumlah penonton *live streaming*, pendapatan, dan *followers* yang didapatkan tidaklah stabil setiap bulannya. Padahal ketiga faktor tersebut sangat penting untuk perkembangan kanal yang dibangun dari *platform* yang digunakan. *Game Streamer* harus dapat mengikuti *trend* saat ini, memiliki ciri khas atau

keunikan sendiri yang tidak dimiliki oleh *game streamer* lainnya, dan konsistensi dari *game streamer* itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran umum masalah seperti di 1.1, masalah yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara efektif mempertahankan penonton?
2. Bagaimana cara mendapatkan jumlah pendapatan yang stabil?
3. Bagaimana cara mendapatkan *followers* baru dan mempertahankan *followers* yang lama?
4. Bagaimana cara menghadapi komentar negatif saat *live streaming*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai upaya pemanfaatan platform YouTube dan TikTok dalam upaya memulai menjadi *game streamer*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan cara penulis memanfaatkan platform YouTube dan TikTok untuk mengekspresikan hobi dengan menjadi *game streamer*.