

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Streamer* merupakan orang yang melakukan siaran langsung Ketika bermain video game dan ditonton oleh orang-orang lewat platform yang digunakan (Sacco, 2017). *Streamer* melakukan siaran saat itu juga dan semua yang terjadi dalam siaran langsungnya terjadi saat itu juga. Ciri khas lain dari *streamer* adalah fitur obrolan (*chat*) yang membuat adanya proses komunikasi yang terjadi antara *streamer* dan *viewers*. Dengan adanya fitur ini, *streamer* dapat menjawab pertanyaan dari para penonton secara langsung tanpa tertunda (*delay*) (Priono, 2019).

Gambar 1. 1 Akun Youtube Ajjte14



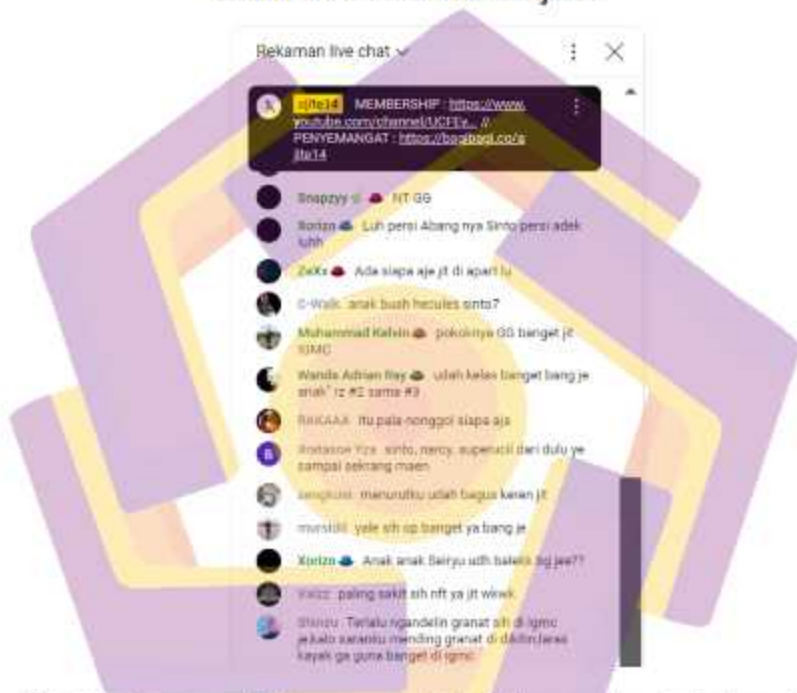
Bersamaan dengan adanya fitur chat, *streamer* dapat melakukan proses komunikasi lewat tanya jawab dengan *viewers*. Setelah proses tanya jawab dan *streamer* sudah mendapatkan kepercayaan dari *viewers* maka *streamer* kemudian dapat membangun proses komunikasi persuasif untuk membuat atau mengubah motivasi dari *viewers*.

DeVito (2011) mengatakan bahwa komunikasi persuasif adalah komunikasi yang bertujuan untuk menengahi pembicaraan yang sifatnya memperkuat. Dengan 5 tujuan pokok menguatkan atau mengubah sikap dan perilaku, sehingga fakta menjadi lebih kuat, khalayak menjadi lebih termotivasi dan pendapat yang disampaikan harus bersifat memperkuat tujuan

persuasifnya. Tujuan dari persuasif ada dua yaitu untuk mengubah sikap atau memotivasi *receiver*.

Dengan fitur chat yang ada, *streamer* dapat melakukan proses komunikasi dengan menjawab atau menanggapi komentar dari *viewers* dan mencoba untuk melakukan persuasif dengan memotivasi *viewers*nya terkait cara bermain (*gameplay*) yang benar ketika sedang bermain seperti bagaimana memposisikan diri Ketika bermain, cara berkomunikasi dengan tim.

**Gambar 1. 2 live chat Youtube Ajite14**



Dari sisi *viewers*, mereka harus memenuhi kebutuhan mereka akan informasi untuk kemudian dikembangkan lewat potensi yang mereka miliki (Hybel dan Weaver,2006). Ketika informasi yang mereka inginkan sudah terpenuhi maka akan muncul kepuasan diri yang kemudian memotivasi mereka dan memenuhi kebutuhan dari *viewers* itu sendiri. Selain dari pada itu, *viewers* dapat menjalin sebuah relasi yang baik dengan *streamers* yang dia tonton.

Moderator dapat membantu meninjau dan mengelola komentar yang diberikan pengguna di video atau pesan yang dikirim peserta selama live chat pada siaran langsung. Saat kreator menambahkan moderator, ia dapat memilih apakah orang tersebut akan dijadikan

sebagai moderator standar atau moderator pengelola. Moderator pengelola memiliki lebih banyak opsi yang tersedia baginya daripada moderator standar.

Dengan melihat dunia video game yang semakin pesat dimana Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia dengan 94,5% pengguna internet dengan rentan usia 16-64 tahun per Januari 2022 (Dihni, 2022) maka penelitian ini dibuat untuk melihat kesinambungan antara komunikasi dan teknologi yang berjalan beriringan. Selain itu untuk melihat relevansi dunia komunikasi untuk mengikuti perkembangan jaman dalam bidang pemanfaatan teknologi. Media untuk berkomunikasi semakin bertambah banyak dengan tujuan untuk membantu aktivitas manusia. Karena itu, terjadi penggabungan antara teknologi komunikasi baru dan komunikasi tradisional (Rosana, 2010).

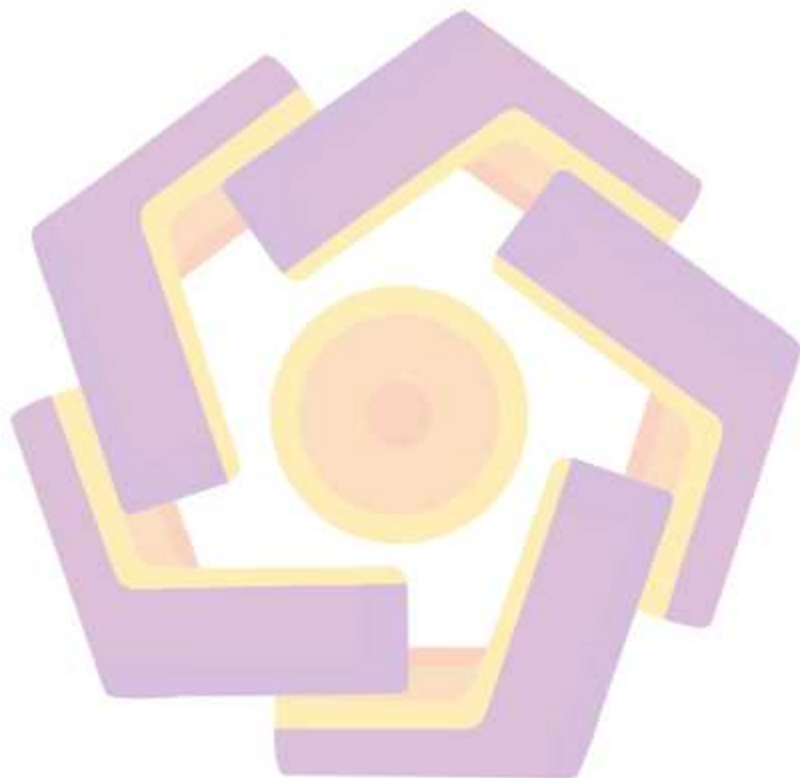
Dengan dunia *e-sport* juga memunculkan kultur baru yang terbentuk dalam masyarakat yaitu menonton orang bermain video game. Seperti pada Piala Presiden *E-sports* 2019 sampai piala Menpora 2020 yang mendapatkan antusiasme yang besar yang ditandai dari jumlah *viewers* yang mencapai jutaan (Khair, 2021) Mereka menonton orang bermain game karena mereka yang melakukan siaran langsung dianggap hebat atau menghibur untuk ditonton (Priono, 2019). Hanya dengan bermodalkan gadget dan koneksi internet, orang-orang sudah dapat menonton orang yang melakukan siaran langsung. Dari sini muncul istilah bagi mereka yang melakukan siaran langsung yaitu streamer.

Komunikasi persuasif didefinisikan sebagai perilaku komunikasi yang mempunyai tujuan mengubah sikap, keyakinan atau perilaku individu atau kelompok lain melalui transmisi beberapa pesan. Persuasif merupakan usaha untuk mengubah sikap melalui penggunaan pesan, berfokus terutama pada karakteristik komunikator dan pendengar. Sehingga komunikasi persuasif bisa disimpulkan merupakan komunikasi yang berusaha untuk mengubah sikap receiver melalui penggunaan pesan yang dilakukan sender. Komunikasi persuasif merupakan kemampuan untuk mempengaruhi perilaku orang lain atau kelompok orang atau kemampuan untuk memberikan induksi keyakinan dan nilai-nilai kedalam diri orang lain dengan mempengaruhi pemikiran dan tindakan mereka melalui strategi yang sangat spesifik.

Beberapa metode yang digunakan dalam komunikasi persuasif adalah mengikut sertakan seseorang atau umum pada suatu kegiatan agar timbul saling pengertian diantara mereka, menyajikan suatu pesan menggunakan pendekatan emosi agar lebih menarik, penyajian pesan yang dihubungkan dengan suatu fenomena yang menarik perhatian public,

dapat memberikan kesan yang tidak mudah dilupakan serta lebih menonjol dari pada yang lain, penyajian pesan yang mengandung anjuran, dimana apabila anjuran itu ditaati pasti hasilnya memuaskan, dan menyajikan pesan yang menimbulkan rasa takut atau khawatir apabila tidak mematuhi informasi-informasi yang disajikan tersebut.

Berdasarkan latar belakang peneliti ingin mengetahui bagaimana proses komunikasi persuasif yang terjadi *streamer* dalam memotivasi penonton.



## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana proses komunikasi persuasif yang terjadi streamer dalam memotivasi penonton ?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk mengetahui proses komunikasi persuasif streamer dalam memotivasi penonton ?

## 1.4 MANFAAT PENELITIAN

### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan dalam bidang studi Ilmu Komunikasi. Serta diharapkan penelitian ini akan menjadi referensi bagi penelitian-penelitian yang ingin meneliti dunia *Streaming*.

### 2. Manfaat Praktis

Memberikan gambaran dan wawasan kepada masyarakat mengenai cara mempersuasi dari *streamer* kepada *viewers* sekaligus memberikan pemahaman lebih dari dunia *streaming* yang dilihat lewat kacamata Ilmu Komunikasi.

## 1.5 SISTEMATIKA BAB

Untuk memberikan penjelasan secara terperinci pada penelitian ini, maka sistematika penulisan skripsi terbagi menjadi lima bab, yaitu :

1. Bab I : Pendahuluan. Pada bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah. Selain itu juga terdapat manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.
2. Bab II : Tinjauan Pustaka. Pada bab ini menjelaskan tentang kajian atau landasan teori yang digunakan oleh peneliti terkait tema penelitian dalam menyelidiki permasalahan di lapangan seperti strategi komunikasi, citra, keterbukaan informasi publik.
3. Bab III : Metodologi Penelitian. Dalam bab metodologi penelitian, peneliti menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, pada bab ini peneliti memaparkan mengenai paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengambilan data, waktu penelitian, teknik analisis data dan teknik keabsahan penelitian.

4. Bab IV : Hasil Penelitian. Dalam bab ini, peneliti menyajikan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi pada streamer Youtube Ajite14 tentang bagaimana proses komunikasi persuasif terjadi dalam memotivasi penonton dan dikaitkan dengan kajian teori yang telah peneliti paparkan pada bab II.
5. Bab V : Penutup. Dalam bab ini peneliti memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian dan sekaligus menjawab rumusan masalah dari penelitian ini. Selain itu, peneliti juga menyampaikan saran yang berisi tentang saran atau rekomendasi dari peneliti terkait.

