

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi di era digital seperti sekarang ini bertumbuh semakin cepat dari hari ke hari, bulan ke bulan hingga ke tahun. Secara tidak langsung penggunaan teknologi ini meningkat tajam. Tentunya perkembangan teknologi ini memberikan dampak positif bagi kehidupan bermasyarakat, terutama dalam segi kemudahan. Sarana pra sarana, ekspedisi, konsumsi, komunikasi, hiburan, dan masih banyak hal yang semakin dimudahkan dalam perkembangan zaman yang lebih digital ini.

Perkembangan platform hiburan saat ini menjadi hal yang paling disenangi oleh masyarakat. Setelah lelah bekerja dan melakukan aktivitas yang memakan banyak waktu, tenaga, dan pikiran, pada akhirnya manusia harus bersantai, dan platform hiburan lah yang akan menjadi jawabannya. Musik, video game, dan video streaming menjadi tiga hal terbesar hiburan di masyarakat moderen. Orang-orang yang menikmati audio visual dan interaksi akan memainkan video game, yang hanya suka dengan mendengarkan audio akan menikmati musik, sementara yang suka dengan perpaduan audio visual akan lebih memilih video atau film.

Namun hebatnya ketiga hiburan tersebut dapat dicakup kesemuanya melalui penyedia layanan *streaming*. Musik dan video dapat dinikmati melalui streaming, bahkan video game sekalipun juga bisa dimainkan secara streaming dengan layanan berbasis *cloud gaming*. Dengan layanan streaming ini, semua orang dapat menikmati hiburan dimana saja dan kapan saja selama masih memiliki koneksi internet yang memadai.

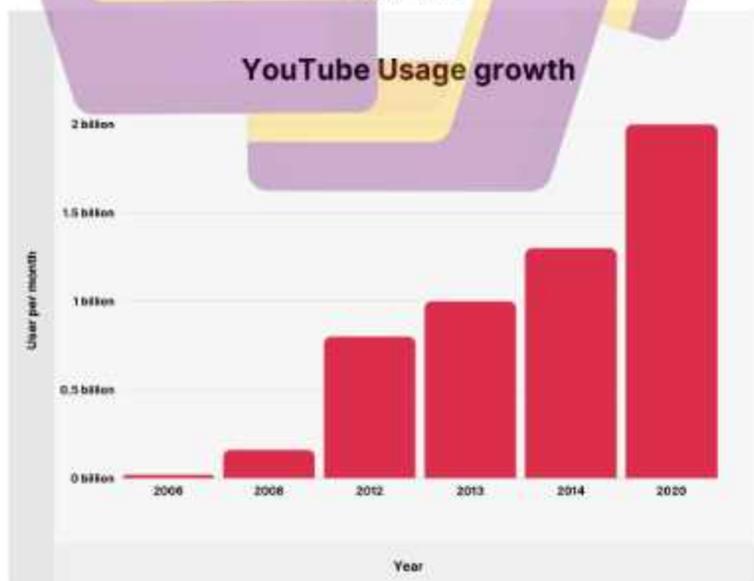
Ada banyak sekali layanan streaming digital yang tersedia saat ini, mulai dari yang berbayar hingga yang dapat diakses secara gratis. Ada Netflix, Disney+, Twitch, YouTube, Iqiyi, Viu, dan masih banyak lagi lainnya,

kesemuannya dapat diakses sesuai selera dan budget dari para pelanggannya. Namun jika berbicara mengenai platform manakah yang paling populer di seluruh dunia, tentu jawabannya adalah YouTube. Platform tersebut memiliki jumlah pengguna terbanyak untuk saat ini yang mampu menyentuh angka 2 miliar pengguna di seluruh dunia.

Sementara di Indonesia sendiri, YouTube juga dinobatkan sebagai media sosial terpopuler. YouTube berhasil menjangkau 170 juta pengguna atau 93,8 persen dari total keseluruhan populasi 181,9 juta pengguna internet berusia 16-64 tahun. Berdasarkan riset yang dilakukan Hootsuite dan We Are Social per Januari 2021 pengguna internet berusia 16-24 tahun paling banyak menghabiskan waktunya menonton video *online* di perangkat mereka.

Tercatat, 98,5 persen dari 181,9 juta populasi memilih beraktivitas di internet dengan menonton video *online* atau streaming. Artinya, 179,1 juta orang di Indonesia telah memanfaatkan internet untuk menonton video *online*. Selain itu, 74,3 persen dari total populasi atau 135,1 juta orang telah menghabiskan waktunya di internet untuk menonton vlog atau video blog. Sementara layanan *streaming* lain seperti musik telah menjangkau 84 persen pengguna atau 152 juta masyarakat Indonesia.

Gambar 1.1 Dikutip dari [backlinko.com](http://backlinko.com), YouTube memiliki 2 miliar pengguna di seluruh dunia



(Sumber: [backlinko.com](https://backlinko.com))

Tentunya ada banyak faktor yang membuat YouTube menjadi yang terlaris dan paling diminati, salah satu diantaranya karena dapat diakses secara cuma-cuma. Penonton tak perlu mengeluarkan uang untuk bisa menikmati layanan YouTube, sebagai gantinya para penonton hanya perlu menonton iklan yang muncul. Selain itu, kemudahannya untuk diakses juga membuat platform tersebut sangat dicintai. Tak hanya memberikan hal baik pada para penontonnya saja, YouTube juga jadi tempat yang menguntungkan bagi para content creator untuk berkarya. Ada banyak konten menarik yang tersedia di YouTube, mulai dari *tutorial*, *podcast*, *music*, *film*, *video game*, dan masih banyak lagi.

Namun yang paling ramai adalah kategori “mengobrol”, dalam kategori mengobrol seperti *podcast* dan *live chatting* menjadi yang paling diminati, survey pada kuartal ketiga tahun 2021 membuktikan bahwa mengobrol menempati peringkat pertama dengan total 708 juta penonton. Salah satu YouTuber Indonesia terbesar yang sangat sukses dalam memproduksi konten tersebut adalah Deddy Corbuzier. Belakangan ini ia kembali menjadi sorotan banyak masyarakat karena mampu mengangkat sebuah olahraga yang tak terlalu diminati, namun kini peminatnya telah menjadi meningkat drastis, dan olahraga tersebut adalah catur.

Gambar 1.2 Dikutip dari Gamebrott.com, “hanya ngobrol” jadi kategori streaming yang



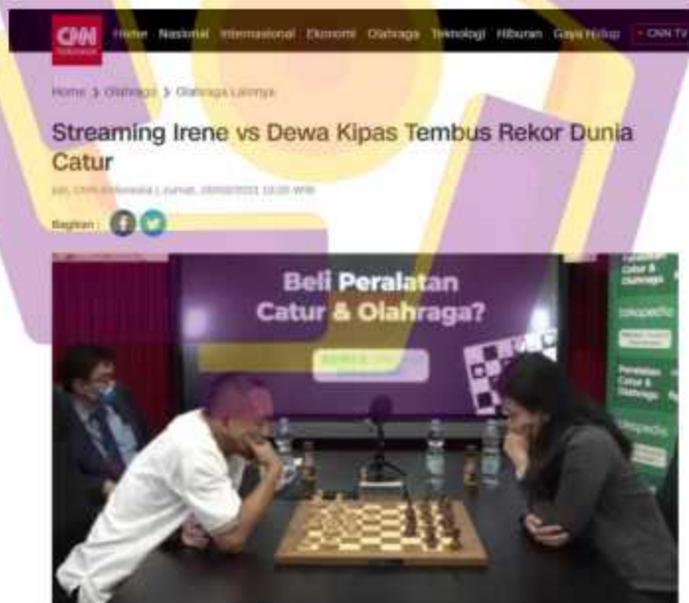
Tidak seperti kebanyakan olahraga lainnya, catur merupakan olahraga yang cenderung mengasah otak. Pamornya tak sebesar jika dibandingkan dengan olahraga lainnya yang mengedepankan adu fisik seperti sepak bola atau basket misalnya. Namun belakangan ini olahraga yang lebih mengedepankan kemampuan asah otak tersebut langsung mendapatkan sorotan yang begitu tajam, khususnya di Indonesia.

Hal tersebut terjadi lantaran, seorang pecatur non-profesional bernama Dadang Subur berani berhadapan dengan seorang *Woman Grandmaster* Indonesia bernama Irene Sukandar. Sebelumnya Dadang Subur yang memegang

akun "Dewa\_Kipas" tersebut pernah mengalahkan seorang pecatur dunia bernama Levy Rozman alias "Gothamchess". Sontak hal tersebut menimbulkan banyak tanda tanya besar hingga memicu polemik yang menyebabkan pro dan kontra di kalangan netizen.

Pertandingan catur persahabatan antara "Dewa\_Kipas VS *Woman Grandmaster* Irene Sukandar" akhirnya digelar melalui channel YouTube Deddy Corbuzier untuk menyelesaikan segala polemik yang terjadi. Pertandingan tersebut bahkan juga menjadi sorotan federasi internasional sekaliber International Chess Federation. Bahkan saking ramainya, pertandingan catur tersebut memecahkan rekor dunia catur, dimana pertandingan tersebut sempat disaksikan 1.2 juta penonton secara live bersamaan saat pertandingan berlangsung.

Gambar 1.3 Dikutip dari CNN, pertandingan Dewa\_Kipas VS Irene Sukandar memecahkan rekor penonton terbanyak di dunia catur



Live streaming dari Irene Sukandar vs Dewa Kipas tembus rekor catur dunia. (Tangkapan Layar YouTube Deddy Corbuzier)

Jakarta, CNN Indonesia -- Live streaming pertandingan antara **WGM Irene Sukandar** vs Dadang Subur alias **Dewa Kipas** mencatat rekor dalam sejarah dunia catur.

**Chess.com** melansir, pertandingan persahabatan yang difasilitasi YouTube Deddy Corbuzier itu memecahkan rekor lebih dari satu juta penonton secara bersamaan.

"Pertandingan antara Sukandar dan Subur memuncak pada 1,25 juta penonton bersamaan di YouTube atau sekitar 10 kali lipat dari laga catur yang paling banyak ditonton dalam sejarah, seperti Classical World Championship dan Pogchamps."

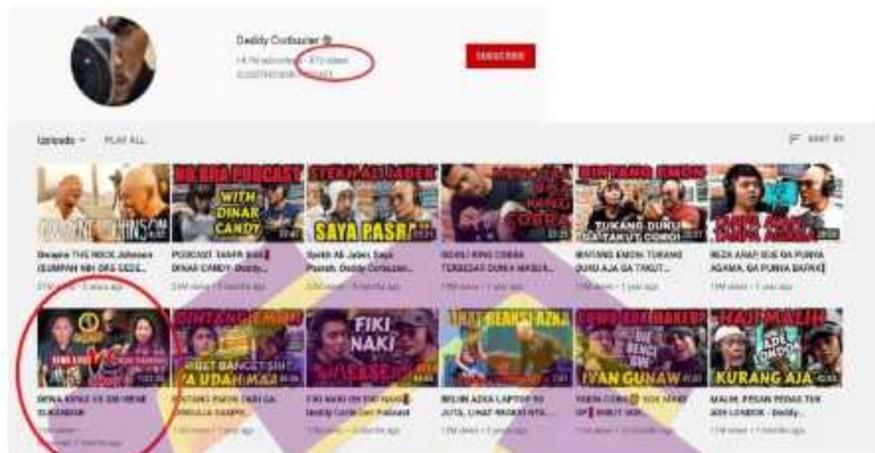
(Sumber: CNN Indonesia)

Dibalik pertandingan catur yang begitu ramai tersebut, tentunya ada sosok yang paling berperan dalam terselenggaranya fenomena tersebut, dia adalah Deddy Corbuzier. Deddy Corbuzier sendiri merupakan seorang *public figure* yang kini menekuni karirnya sebagai *podcaster*. Saat melihat polemik yang tengah terjadi diantara Dewa\_Kipas dan *Woman Grandmaster* Irene Sukandar, ia berinisiatif untuk menyelenggarakan pertandingan catur dengan harapan dapat menyelesaikan masalah secara adil dan sportif.

Alasan mengapa peneliti memilih topik pertandingan catur tersebut sebagai bahan penelitian dalam menggali *impression management* sosok Deddy Corbuzier ini adalah karena pertandingan tersebut telah menjadi fenomena yang besar dan langka di kalangan masyarakat. Dengan segala teknik *impression management* dan tindakan yang ia lakukan, Deddy Corbuzier mampu menjadikan catur yang notabene sebuah olahraga yang terlihat membosankan menjadi terlihat sangat menarik.

Deddy Corbuzier juga mampu mengangkat *branding* dua tokoh dari kelas sosial biasa dan bukan *public figure* menjadi terlihat lebih menarik. Saking menariknya pertandingan catur tersebut menempati peringkat 7 dari 873 video yang telah ia unggah di *channel* Youtube miliknya dan bahkan telah disaksikan sebanyak 13 juta kali. Sementara pada kategori *podcast* video tersebut menempati peringkat keenam.

Gambar 1.4 Video Dewa\_Kipas VS Irene Sukandar menempati peringkat 7 video YouTube



#### Deddy Corbuzier

(Sumber: Channel YouTube Deddy Corbuzier)

Hal yang lebih menarik lagi adalah, bahwa pertandingan tersebut juga mampu meningkatkan sektor ekonomi di Indonesia. Pertandingan tersebut telah berhasil secara drastis meningkatkan minat masyarakat terhadap permainan catur. Sebagai buktinya Penjualan produk catur lokal bahkan naik hingga 4,5 kali lipat dari biasanya. Hal tersebut bisa dibilang merupakan sesuatu yang cukup langka, dimana biasanya pertandingan olah raga yang paling diminati di Indonesia merupakan sepak bola, namun kali ini catur menjadi bintang utamanya.

Meski bukan seseorang yang sangat ahli dalam bidang catur, sosok Deddy Corbuzier terbukti mampu menyelenggarakan pertandingan akbar tersebut dengan sangat baik, ia merupakan seorang aktor utama yang layak dipelajari lebih lanjut sepak terjangnya. Peneliti merasa sosok Deddy Corbuzier memegang peranan besar dalam pertandingan Dewa\_Kipas VS *Woman Grandmaster* Irene Sukandar.

Dengan *impression management* yang ia lakukan, Deddy Corbuzier mampu menyelenggarakan pertandingan catur yang terlihat sangat menarik dan sulit dilupakan. Oleh sebab itu peneliti akan memberikan fokus penelitian terkait *impression management* seperti apakah yang dilakukan Deddy Corbuzier di

berbagai platform sosial mediana sehingga mampu membuat para penontonnya tertarik melihat pertandingan Dewa\_Kipas VS *Woman Grandmaster* Irene Sukandar di channel YouTubnya.

Gambar 1.5 Dikutip dari Lokadata, bahwa berkat Pertandingan Catur yang Diselenggarakan Deddy Corbuzier, Data Penjualan Catur Meningkat

## Dewa Kipas kerek catur naik pamor

Aula Foto: Panatamaeri, Kevin Soegama  
25/03/2021 06:05 WIB



Warda foto di antara pion catur raksasa di Taman Catur, Pantaiarak, Kecamatan Barak, Minggu (24/3/2021). | Jessica Helma Wiyang / ANTARA FOTO

External Communication Senior Lead Tokopedia, Ebel Chandra Wijaya mengatakan antusiasme tersebut terlihat dari lonjakan jumlah transaksi peralatan catur jelang dan setelah pertandingan persahabatan Irene versus Dewa Kipas. "Melonjak hampir 4,5 kali lipat," katanya kepada Lokadata.id, Kamis (25/3/2021).

(Sumber: Lokadata.ID)

Penelitian sebelumnya terkait *Impression Management* dari seorang public figure dilakukan oleh Chelsea Amanda Alim dari Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2014 lalu dengan judul "*Impression Management* Agnes Monica Melalui Akun Instagram". Dalam penelitian tersebut membahas bagaimana cara seorang Agnes Monica melakukan *branding* yang menimbulkan berbagai impresi beragam melalui akun Instagramnya. Dalam berbagai *post* yang diunggahnya, peneliti menggunakan sample 45 post untuk melihat kecenderungan tipe *impression management* manakah yang dilakukan Agnes Monica.

Namun pada penelitian kali ini, peneliti ingin memberikan kebaruan berupa sebuah peninjauan impresi management seorang *content creator* YouTube (Deddy Corbuzier) melalui tayangan video yang ia buat. Sementara penelitian terdahulu selanjutnya berasal dari Universitas Muhammadiyah Surakarta oleh Ulfah Nurul Islam. Dalam penelitian yang berjudul “Impression Management Pejabat Publik Dalam Sosial Media Analisis Isi Kualitatif Deskriptif Pengelolaan Kesan Walikota Bandung Ridwan Kamil Melalui Unggahan Foto dan Video dalam Akun Instagram @ridwankamil” tersebut, penelitiannya dilakukan guna menganalisis pengelolaan kesan oleh Ridwan Kamil melalui media sosial Instagram @ridwankamil mulai sejak masa awal pemerintahannya sebagai walikota.

Sementara pada penelitian yang penulis tulis kali ini akan lebih berfokus kepada platform YouTube dan bukan Instagram. Lalu acuan penelitian yang terakhir datang dari Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul “Presentasi Diri Arif Muhammad dalam Media Sosial Youtube” yang ditulis oleh Priska Septrifena Djari. Penelitian tersebut dibuat dengan tujuan agar dapat mengetahui gambaran tipe *self-presentation* Arif Muhammad melalui konten video komedinya yang diunggah pada akun YouTubanya.

Penelitian tersebut lebih berfokus pada peran Arif Muhammad sebagai Mak Beti yang lucu dan menghibur, sementara penelitian ini lebih berfokus pada seorang *public figure* dengan pengaruh besar di kalangan masyarakat. Dalam hal ini peneliti hendak melihat garis besar salah satu fenomena terbesar yang terjadi di tahun 2021, yaitu kontroversi dan polemik pertandingan Dewa\_Kipas melawan *Woman Grandmaster* Irene Sukandar dengan peran besar sosok Deddy Corbuzier di belakangnya.

Dalam penelitian yang berjudul “Impression Management Deddy Corbuzier Dalam Menyelenggarakan Pertandingan Catur Dewa\_Kipas VS Woman Grandmaster Irene Sukandar” ini peneliti sangat tertarik untuk mengetahui lebih dalam terkait motif apakah yang melatar belakangi seorang Deddy Corbuzier dalam menyelenggarakan pertandingan fenomenal tersebut. Dengan kaca sudut pandang *impression management*. Peneliti hendak menggali

bagaimana dan taktik apa sajakah yang digunakan Deddy Corbuzier selama dalam menyelenggarakan pertandingan tersebut.

Peneliti juga tertarik melihat kaca mata presentasi diri impression management Deddy Corbuzier karena dapat melihat bagaimana perubahan sifatnya dalam memberikan gambaran persona yang berbeda di mata publik maupun lawan bicaranya. Persona Deddy Corbuzier akan terlihat berbeda dengan sifat aslinya, hal tersebut dipengaruhi oleh situasi serta kesan yang hendak ia ciptakan.

Bagaimana ia mampu terlihat sebagai tokoh publik yang dapat dipercaya, kredibel, dan mampu menyelesaikan masalah yang ada. Berbagai strategi dan kesan yang coba dipresentasikan tersebut sangat berpengaruh terhadap masalah dan keterlibatan Deddy Corbuzier dalam menyelenggarakan pertandingan catur Dewa Kipas VS Irene Sukandar, akan ada berbagai kesan yang ditimbulkan

Penelitian ini juga akan mencoba untuk menggali motif apa yang dimiliki Deddy Corbuzier, mengapa ia mau bersusah payah menyelenggarakan pertandingan Dewa\_Kipas VS Irene Sukandar. Alasan peneliti mengambil penelitian ini sendiri adalah karena hal yang coba peneliti gali merupakan sebuah fenomena yang belum pernah terjadi di Indonesia sebelumnya, dimana pertandingan catur memiliki sorotan yang luar biasa besar. Tentunya peneliti juga berharap, agar penelitian ini nantinya juga dapat berguna sebagai acuan penelitian lain di masa dengan, terutama yang mengkaji tentang *impression management* seorang *public figure* pada suatu fenomena.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian yang telah disampaikan dalam latar belakang tersebut, maka peneliti menentukan rumusan masalah penelitian. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat melakukan penelitian sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang sudah ditentukan di awal penelitian. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah *impression management* yang dilakukan sosok Deddy Corbuzier dalam pertandingan catur Dewa\_Kipas VS Woman Grandmaster Irene Sukandar?
2. Jenis *Impression Management* manakah yang paling dominan dilakukan sosok Deddy Corbuzier?
3. Apa motif sosok Deddy Corbuzier melakukan *Impression Management* di platform sosial mediana?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk dapat memberikan pemahaman bagaimana *impression management* seorang Deddy Corbuzier dalam menyelenggarakan pertandingan catur Dewa\_Kipas VS Woman Grandmaster Irene Sukandar agar terlihat menarik. Secara rinci, tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tindakan *impression management* yang dilakukan oleh Deddy Corbuzier dalam pertandingan Dewa\_Kipas VS Woman Grandmaster Irene Sukandar.
2. Mengetahui motif Deddy Corbuzier dalam menyelenggarakan pertandingan Dewa\_Kipas VS Woman Grandmaster Irene Sukandar.
3. Mengetahui *Impression Management* manakah yang paling dominan dilakukan sosok Deddy Corbuzier dalam menggelar pertandingan Dewa\_Kipas VS Woman Grandmaster Irene Sukandar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah sebagai pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya kajian mengenai psikologi komunikasi. Secara khusus sendiri, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dasar

untuk diteliti lebih lanjut mengenai *impression management* sebagai bagian dari presentasi diri pada konsep diri seorang individu. Terlebih lagi, pada saat ini pengelolaan kesan merupakan hal yang sangat penting bagi citra diri seorang individu, tak hanya sekedar komunikasi semata.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengetahui bagaimana *impression management* yang dilakukan Deddy Corbuzier juga dapat diaplikasikan pada tindakan sehari-hari para individu di tengah masyarakat. Apabila motif dan tindakan yang dilakukan Deddy Corbuzier merupakan tindakan positif, maka akan bisa menjadi bahan pertimbangan dan acuan dalam menyelesaikan masalah yang tengah terjadi di lingkungan sekitar. Bagi pihak lain, penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak lain dalam melakukan penelitian yang serupa, khususnya mengenai *impression management* sebagai bagian dari presentasi diri pada konsep diri seorang individu dalam kajian psikologi komunikasi. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi acuan bagaimana melakukan *impression management* di media sosial.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Supaya pembahasan penelitian tidak menyimpang dan melebar dari permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti akan membatasi masalah pada:

1. Subjek penelitian adalah Deddy Corbuzier pada channel YouTube miliknya
2. Tujuannya untuk mencari tahu presentasi diri dan motif Deddy Corbuzier dalam menyelenggarakan pertandingan "Dewa\_Kipas VS Irene Sukandar" dengan konsep *Impression Management* yang dikemukakan oleh Jones & Pittman
3. Tidak menganalisis sinematografi maupun cara pengambilan video yang diunggah Deddy Corbuzier di channel YouTube-nya
4. Tidak menggambarkan kehidupan pribadi Deddy Corbuzier secara mendalam dan khusus