

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH PENELITIAN

Arus informasi yang semakin pesat seperti saat ini membuat setiap individu dituntut untuk mengikutinya. Tuntutan kebutuhan hidup hingga sekedar gaya hidup saat ini mendorong kita menjadikan internet sebagai aspek penting yang setara dengan 'sandang, pangan, dan papan'. Semakin banyaknya hal yang dapat dilakukan dan dimudahkan dengan internet membuat jumlah pengguna internet global, termasuk Indonesia mengalami peningkatan signifikan. Dilansir databooks (2019), hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2019 – 2020 menunjukkan bahwa pengguna media digital di Indonesia pada kuartal kedua di tahun 2020 saja, pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta atau 73,7 persen dari populasi. Yang berarti jumlah tersebut mengalami kenaikan sebanyak 64,8 persen dari tahun 2018.

Persentase kenaikan pengguna internet yang signifikan menyebabkan mayoritas masyarakat Indonesia saat ini dapat dikatakan telah melek teknologi. Namun, hal tersebut kurang diimbangi dengan sikap bijak dalam beraktivitas di media digital. Dalam *website* resminya, Kementerian Komunikasi dan Informatika atau Kominfo (2021) menginformasikan bahwa terdapat 14.242 kasus aduan konten negatif yang telah dilaporkan sejak awal tahun 2021 hingga Maret 2021. Jika jenis informasi tersebut semakin mendominasi, arus informasi digital di Indonesia akan menjadi tidak sehat, khususnya pada kualitas pendidikan. Menurunnya kualitas pendidikan karena konten negatif di media digital merupakan hal serius. Sebab, dikutip detik (2019), pengguna Internet berdasarkan riset APJII di tahun 2018 mayoritas berada di rentang usia 15 sampai 19 tahun atau masuk dalam usia pelajar menengah pertama maupun menengah atas. Rentang usia tersebut bahkan mencapai 91% dari seluruh rentang usia yang menggunakan Internet.

Fenomena terkait menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia dimuat dalam portal berita harian kompas (2021), menyampaikan bahwa hasil analisis ulang *Program for International Student Assessment (PISA)* oleh peneliti kebangsaan Amerika Serikat yang menetap di Inggris, Elizabeth Pisani pada tahun 2013, menyimpulkan bahwa pelajar Indonesia mengalami pendangkalan intelektual karena cenderung merasa bahagia dengan rata – rata skor pendidikan yang sangat rendah, atau mengalami jebakan mutu pendidikan rendah. Pendapat tersebut didukung oleh hasil survei “*Programme for International Student Assessment*” (*PISA*) yang diadakan “*The Organisation for Economic Co-operation and Development*” (*OECD*) setiap 3 tahun sekali, dimana pada survei terbarunya di tahun 2018, kualitas pendidikan di Indonesia masuk dalam peringkat sangat rendah dari 79 negara yang mengikuti survei pada kategori matematika, sains, dan kemampuan membaca. Kategori matematika Indonesia berada di urutan ke 72, dengan skor rata - rata 379, kategori sains, berada di peringkat 72 dengan skor rata – rata 369, dan kemampuan membaca berada di peringkat ke 73, atau peringkat 6 dari bawah dengan skor 371. Skor rendah tersebut menunjukkan penurunan dari survei sebelumnya di tahun 2015 (databooks, 2019).

Rendahnya minat literasi dan jebakan mutu pendidikan akibat informasi negatif harus segera dihentikan dengan upaya bersama dari berbagai elemen masyarakat, termasuk dengan mengencakan gerakan literasi digital. Sebagaimana dikutip kompas (2021), gerakan literasi media digital dapat memperkuat kecakapan masyarakat dalam menggunakan teknologi dan media digital secara komprehensif, sehingga arus informasi digital dapat menjadi sehat dan ramah dunia pendidikan. Salah satu *platform* media digital yang tengah ramai digunakan masyarakat global adalah *platform Youtube*. *Youtube* yang merupakan *platform* digital berbasis video ini bahkan menjadi *platform* terbanyak yang digunakan masyarakat Indonesia. Dikutip kompas (2021), data *We Are Social* menunjukkan, persentase pengguna *Youtube* di Indonesia per Januari 2021 mencapai 94% pada rentang usia 16 sampai 64 tahun. Tingginya pengguna *platform Youtube* tersebut dapat menjadi peluang untuk mengencakan konten positif sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar masyarakat, khususnya pelajar.

Sayangnya, kanal *Youtube* yang menyebarkan konten edukasi masih cukup terbatas. Dikutip *Republika* (2020), Plt. Kepala Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbud, Hasan Chabibie menyebutkan bahwa jumlah konten edukasi *Youtube* Masih tertinggal jauh dari jumlah konten musik, film, dan vlog pribadi. Untuk itu, seluruh lapisan masyarakat khususnya para konten kreator *Youtube* , penting untuk memperbanyak konten edukasi dan memasifkan penyebarannya, sehingga dapat menyingkirkan eksistensi konten negatif, dan secara tidak langsung dapat mendorong terkendalinya arus media digital di Indonesia.

Dilansir *Kumparan* (2017), Salah satu kendala kurangnya eksistensi konten edukasi di Indonesia adalah stigma di masyarakat yang menganggap konten edukasi sebagai sesuatu yang kaku, membosankan, atau kurang menarik. Kendala tersebut disebabkan oleh kurang efektifnya para konten kreator dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Pengirim pesan atau komunikator komunikasi massa harus mengedepankan isi pesan dan penyajian yang mudah dipahami komunikasi terlebih dahulu. Sebagaimana karakteristik komunikasi massa menurut Mulyana (2005) yang mengatakan bahwa komunikasi massa menekankan pada “apa” yang ada dalam suatu informasi yang disebarkan pada khalayak. Untuk itu, pesan dalam komunikasi massa harus disusun dengan baik berdasarkan sistem tertentu dan menyesuaikan karakteristik media massa yang akan digunakan.

Stigma kurang menariknya konten edukasi berlahan di ubah oleh konten kreator edukasi yang terus berinovasi. Kanal *youtube* “Kok Bisa”, merupakan kanal *Youtube* edukasi yang berinovasi menghadirkan konten edukasi yang menarik, karena memiliki konsep utama menjawab rasa penasaran seseorang akan berbagai hal di kehidupan sehari – hari dengan penjelasan ilmiah. Materi edukasi dikemas dengan animasi sederhana dan diksi sehari – hari, sehingga edukasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan tidak membosankan.

Melansir berita *kumparan* (2017), Kanal “Kok Bisa” dibentuk pada 15 Juni 2015 oleh tiga mahasiswa semester akhir prodi ilmu komunikasi Universitas Indonesia, yaitu Ketut Yoga Yudistira, Gerald Sebastian dan Alvin Dwisaputra. Ketiganya mulai mendirikan “Kok Bisa” dari keresahan akan banyaknya konten

negatif yang mendominasi media digital di Indonesia. Untuk itu, “Kok Bisa” sangat teliti dalam mengumpulkan informasi di setiap konten yang akan dipublikasikan. Termasuk hanya menggunakan sumber konten yang berasal dari sumber terpercaya seperti buku, Jurnal Internasional, dan kanal resmi instansi, hingga wawancara langsung dengan pakar yang ahli yang sesuai dengan tema yang akan diangkat. Cara tersebut merupakan upaya “Kok Bisa” agar seluruh jawaban ilmiah dalam konten “Kok Bisa” dapat dipertanggungjawabkan.

Mengutip dari kanal resminya (2015), “Kok Bisa” memiliki Prinsip bahwa tidak ada pertanyaan yang ‘bodoh’, sebab berbagai ilmu pengetahuan berawal dari sebuah pertanyaan dan rasa ingin tahu. Prinsip tersebut mendorong “Kok Bisa” dapat konsisten menjawab berbagai pertanyaan penonton yang disampaikan di kolom komentar, dan secara tidak langsung dapat menghadirkan banyak ide konten segar dan lucu, yang terasa ‘dekat’ dengan penonton. Prinsip menghargai setiap pertanyaan juga mendorong “Kok Bisa” untuk semakin meningkatkan inovasi dan kualitas kontennya.

Inovasi dan konsistensi yang terus ditingkatkan membuat “Kok Bisa” saat ini menempati posisi kedua sebagai kanal *youtube* edukasi terpopuler di Indonesia versi Nox Influencer, dengan 2,8 juta *subscriber*. Salah satu inovasi yang membuat “Kok Bisa” semakin dikenal luas di masyarakat adalah kolaborasi dengan kanal edukasi lain, hingga instansi terkait topik yang akan disajikan. Dari kanal *Youtube* resminya, beberapa konten hasil kerja sama kanal “Kok Bisa” dengan kreator *Youtube* lain dan para ahli di bidangnya adalah “Seri Tokoh Bangsa” yang bekerja sama dengan platform berita TEMPO, seri “Belajar Cara Belajar *Online*” yang bekerjasama dengan mitra *Google for Education*, REFO Indonesia, hingga seri “Kok Bisa *Explains*”, yang bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, platform pendidikan Ini Budi, Akademi Ilmuwan Muda Indonesia (ALMI), dan Komunitas Kreator Edukasi REFO Indonesia.

Seri “Kok Bisa” *Explains* merupakan seri yang menarik, karena dari kanal *Youtube* resminya, seri ini melibatkan lebih banyak pihak terkait, dibanding seri “Kok Bisa” lainnya. Seri “Kok Bisa *Explains*” berisi 14 video dasar beberapa

cabang ilmu pengetahuan umum seperti dasar fisika, kimia, biologi, seni, matematika, psikologi, hingga filsafat, dari sudut pandang yang berbeda. Seri video ini semakin menarik karena sebelum seri video dimulai, terdapat *teaser* dan juga *trailer* yang membuat penonton semakin penasaran. Video pengenalan atau *trailer* seri ini pun berbeda dari video *trailer* pada umumnya. Selain durasi yang cukup panjang untuk sebuah video *trailer*, *trailer* seri “Kok Bisa *Explains*” menambahkan pesan motivasi belajar dan bagaimana cara belajar yang benar, sehingga penonton nantinya dapat lebih memaknai setiap ilmu yang dibagikan melalui seri ini.

Motivasi belajar sendiri merupakan unsur penting dalam proses belajar karena merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu proses belajar. Motivasi Intrinsik atau motivasi dari dalam diri dan motivasi ekstrinsik atau motivasi dari luar diri atau lingkungan merupakan dua unsur yang saling melengkapi untuk mendorong tercapainya tujuan belajar yang berkualitas. *Trailer* “Kok Bisa *Explains*” memasukkan kedua unsur motivasi tersebut dalam alur *trailer* sehingga penonton diharapkan dapat menikmati keseluruhan ilmu pengetahuan dalam seri video dengan penuh kesadaran, termasuk dapat memahami dan memaknai pentingnya mempelajari ilmu pengetahuan dasar serta dapat mendorong penonton mengimplementasikan ilmu pengetahuan dasar untuk mencapai cita – cita penonton.

Penyampaian pesan dalam *trailer* ini dikemas dengan menganalogikan hal yang ingin disampaikan dalam alur perjalanan peradaban manusia, serta menjelaskan poin – poin penting dengan penyampaian pesan secara langsung, baik melalui visual maupun dari narasi yang disajikan. Pengemasan pesan yang imajinatif dan realistis membuat *trailer* video “Kok Bisa *Explains*” memiliki daya tarik sendiri. Penyampaian dan pengemasan pesan dalam video *trailer* tersebut ditujukan untuk mendorong penonton semakin sering mengakses tayangan edukasi di berbagai *platform* digital. Hal tersebut secara tidak langsung turut berkontribusi mendorong bangkitnya eksistensi konten positif di Indonesia.

Peningkatan konten positif dapat dilakukan dengan beragam cara. Termasuk dalam bentuk pelatihan digital sebagaimana penelitian yang pernah dilakukan Athik (2020) terkait “Literasi Digital dan Peran Strategis Net Generation dalam Membangun Konten Positif di Media Sosial”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa 72 persen peserta yang mengalami peningkatan literasi digital dengan adanya pelatihan digital. Hasil penelitian terdahulu ini mendorong peneliti untuk meneruskan penelitian menggunakan teknik penelitian yang berbeda agar permasalahan dapat memiliki opsi penanganan yang lebih kompleks.

Teknik analisis isi kualitatif peneliti pilih untuk menganalisis bagaimana motivasi belajar disampaikan dalam *trailer* video “Kok Bisa Explains”. Penelitian ini akan menganalisis komposisi indikator motivasi belajar dan cara penyampaian pesan motivasi belajar, untuk mengetahui seperti apa muatan dalam *trailer* “Kok Bisa Explains” sebagai salah satu contoh konten mendidik. Hal ini merupakan kebaruan dari penelitian sebelumnya terkait konten edukasi *youtube*, yang pada umumnya berfokus meneliti terkait dampak video edukasi di masyarakat, sebagaimana penelitian Delta Ramawan, dkk “Potensi *Youtube* Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Muda” di tahun 2018.

Dari pemaparan latar belakang di atas, penulis menilai penelitian pada pesan motivasi belajar dalam *trailer* seri “Kok Bisa Explains: Satu Kesalahan Terbesar Dalam Belajar” penting untuk dilakukan. Penulis akan menggunakan jenis penelitian analisis isi kualitatif agar dapat memaknai isi pesan motivasi belajar secara mendalam.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pesan motivasi belajar dalam video *trailer* seri *Youtube* “Kok Bisa” *Explains* : Satu Kesalahan Terbesar dalam Belajar”?
2. Seperti apa cara penyampaian pesan motivasi belajar dalam video *trailer* seri *Youtube* “Kok Bisa” *Explains* : Satu Kesalahan Terbesar dalam Belajar”.

## 1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat terarah, fokus, dan mendalam, penulis memberi batasan dalam pembahasan penelitian ini. Peneliti membatasi masalah hanya pada bagaimana pesan motivasi belajar dalam video *trailer* seri *Youtube* “Kok Bisa” *Explains* yang berjudul “Satu Kesalahan Terbesar dalam Belajar”.

## 1.4 TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui bagaimana pesan motivasi belajar dalam video *trailer* seri *Youtube* “Kok Bisa” *Explains* : Satu Kesalahan Terbesar dalam Belajar”?
2. Memahami cara penyampaian pesan motivasi belajar dalam video *trailer* seri *Youtube* “Kok Bisa” *Explains* : Satu Kesalahan Terbesar dalam Belajar”?

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

### 1.5.1 Manfaat akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi baru maupun kajian tambahan untuk tenaga pendidik untuk semakin inovatif dalam membangun kesadaran pelajar untuk memahami pelajaran dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Serta dapat menjadi saran kepada pemerintah, agar semakin mendukung masyarakat yang bergerak membangun ekosistem positif di media digital dan dunia pendidikan di Indonesia. Sekaligus dapat memperbaiki ekosistem informasi di media digital dan sistem pendidikan di Indonesia

### 1.5.2 Manfaat praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat mendorong para konten kreator untuk semakin mengembangkan konten edukasi yang inovatif. Mendorong lebih banyak lagi konten kreator edukasi baru sehingga dapat semakin memperbanyak konten positif pada *platform Youtube* , maupun *platform* media digital lainnya. Serta dapat mendorong masyarakat untuk semakin menjaga motivasi belajar mereka baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Sehingga masyarakat dapat memaknai proses belajar sebagai hal yang terus dilakukan dan dibutuhkan seumur hidup. Dan secara tidak langsung, konsep pembelajaran yang baik dari terjaganya motivasi belajar akan memberi dampak positif bagi lingkungan sosial, tak terkecuali pada media digital.

