

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menonton video secara *online* merupakan hal yang tidak asing lagi dilakukan saat ini. Banyak *platform* yang menyediakan berbagai video *online* untuk ditonton oleh seluruh pengguna internet saat ini. Dengan banyaknya peminat dari pengguna internet dalam menonton video secara *online*, berbagai *platform* muncul dan terus memunculkan fitur-fitur baru agar para pengguna dapat terus menikmati tontonan yang dapat ditonton secara *online*. Salah satu fitur yang dikeluarkan oleh *platform* ini adalah fitur *live streaming*. *Live streaming* telah menjadi hal yang populer untuk menghibur banyak orang saat ini. Mereka yang melakukan *live streaming* biasanya disebut sebagai *streamer* ataupun *liver*, adapun mereka yang menonton *live streaming* disebut sebagai *viewer* (Taber et al., 2019).

Sebagai *streamer* ataupun *liver* mereka memberikan konten-konten melalui *live streaming* mereka. Saat ini banyak jenis konten *live streaming* yang dilakukan di setiap *platform*, seperti contohnya *streaming* bermain *games*, berjualan, memasak, berolahraga, dan masih banyak lagi (Taber et al., 2019). Setiap orang yang ingin menonton *games* ataupun *esport* dapat menonton secara langsung melalui *live streaming* (Taber et al., 2019). Para *viewer* dapat ikut berpartisipasi dalam aktivitas *streamer* dengan memberikan komentar melalui fitur *chat* yang ada ketika *live streaming* berjalan (Taber et al., 2019).

Komunikasi saat ini telah bergeser, dimana banyak komunikasi yang awalnya dilakukan dengan tatap muka sekarang banyak dilakukan dalam internet. Komunikasi kali ini banyak dilakukan dalam media sosial, media sosial dijadikan sebuah sarana informasi yang banyak digunakan (Mahendra et al., 2022). Komunikasi yang terjadi pada media sosial memunculkan budaya berkomentar pada para pengguna media sosial (Yanti et al., 2021). Dalam berkomentar pada media sosial, banyak para pengguna yang saling berbagi informasi. Budaya berkomentar ini juga yang mempersatukan setiap orang yang berjauhan dalam jarak menjadi dekat (Yanti et al., 2021). Budaya berkomentar yang terjadi di media sosial

merupakan salah satu cara para penggunanya dalam berkomunikasi atau berinteraksi satu sama lain (Yanti et al., 2021).

Saat ini banyak bermunculan *platform* yang dapat digunakan sebagai tempat untuk melakukan *live streaming*, seperti YouTube, Twitch, TikTok, dan masih banyak lagi. YouTube merupakan salah satu *platform* yang hingga saat ini masih diminati oleh banyak orang untuk sekedar menonton video, mengunggah video, menonton *live streaming*, ataupun melakukan *live streaming*. Pada tahun 2023 tercatat sebanyak 2,68 miliar pengguna Youtube yang aktif (Annur, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak orang yang menggunakan YouTube sebagai tempat mereka mencari hiburan, informasi, dan lainnya. YouTube telah menjadi *platform* untuk melakukan *live streaming* untuk banyak *streamer*. Saat ini terdapat banyak jenis *streamer*, ada beberapa *streamer* yang menunjukkan wajahnya dan tidak keberatan apabila *viewer* mereka melihat bagaimana kesehariannya yang biasanya disebut sebagai *IRL streamer* (Taber et al., 2019).

Namun, ada pula beberapa *streamer* yang memilih untuk tidak menunjukkan wajahnya kepada *viewer* mereka untuk menjaga privasi dirinya sendiri. Dari banyaknya jenis *streamer* yang ada saat ini, terdapat komunitas *streamer* yang dipopulerkan dari Jepang sejak tahun 2010 yang biasa disebut dengan *VTuber* (*Virtual YouTuber*) (Bredikhina, 2021). *VTuber* muncul pada tahun 2010, namun meningkatnya popularitas *VTuber* di Jepang dimulai pada tahun 2016 dengan seorang *VTuber* bernama Kizuna Ai (Bredikhina, 2021). Terdapat hal yang membedakan *VTuber* dengan *streamer* pada umumnya, *VTuber* menggunakan karakter virtual seperti *anime* yang dikontrol oleh *streamer* tersebut dibalik kamera sebagai avatar mereka selama melakukan *live streaming* (Bredikhina, 2021). Dengan ini, wujud atau wajah asli dari *streamer* tidak dapat terlihat oleh para *viewer*, melainkan para *viewer* hanya mengenal *streamer* tersebut berdasarkan avatar yang digunakan. Adapun konten *streaming* yang biasanya dilakukan oleh *VTuber* adalah bermain *game*, *ASMR*, *handcam stream*, hingga kolaborasi bersama *streamer* atau *VTuber* lain.

Popularitas *VTuber* meningkat menuju kancah internasional pada tahun 2020 (Bredikhina, 2021). Pada tahun 2020 terdapat lebih dari 10.000 *VTuber* yang

aktif (Bredikhina, 2021). Meningkatnya popularitas *VTuber* dalam kancah internasional, bermunculan pula *VTuber* dari berbagai negara, tidak hanya Jepang. Muncul *EN-VTuber* (*English VTuber*) yang merupakan *VTuber* yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa yang digunakan untuk berbicara pada *live streaming* mereka (Bredikhina, 2021), seperti Shoto, Vox Akuma, Mysta Rias, Ironmouse, dan masih banyak lagi. Beberapa agensi *VTuber* dari Jepang juga membuka banyak audisi secara internasional bagi mereka yang ingin meniti karir sebagai *VTuber*. Salah satunya adalah perusahaan Anycolor Inc. yang membuat agensi *VTuber* bernama NIJISANJI yang juga membuka cabang untuk *VTuber* yang berbicara Bahasa Inggris, yaitu NIJISANJI EN. NIJISANJI EN merupakan cabang dari agensi *VTuber* NIJISANJI yang berasal dari Jepang, saat ini NIJISANJI EN memiliki sebanyak 32 anggota yang merupakan *VTuber* aktif yang biasa melakukan *live streaming* melalui YouTube. NIJISANJI EN merupakan salah satu cabang agensi *VTuber* yang meningkatkan popularitas *EN-VTuber* pada kancah internasional.

Meningkatnya jumlah *VTuber* saat ini disebabkan dan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin cepat dan canggih. Perkembangan teknologi tersebut membawa perubahan pada komunikasi yang terjalin pada *live streaming* dan kolom komentar di media sosial seperti YouTube, komunikasi yang terjadi menjadi termediasi. Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah mengubah banyak kehidupan orang-orang saat ini. Salah satu hal yang disebabkan oleh perkembangan teknologi adalah adanya pergeseran atau peralihan komunikasi, yang awalnya dilakukan secara tatap muka kini dapat dilakukan secara virtual (Muhammad & Manalu, 2017). Pergeseran komunikasi inilah yang menyebabkan munculnya komunitas virtual (Muhammad & Manalu, 2017). Komunitas virtual muncul dikarenakan adanya kesamaan minat diantara para anggotanya, hal tersebut mendorong mereka untuk membentuk sebuah komunitas virtual (Muhammad & Manalu, 2017). Komunitas virtual saat ini dapat kita temukan pada berbagai *platform* media sosial. Dengan banyaknya fitur-fitur yang dapat digunakan oleh setiap orang untuk berkomunikasi, komunitas virtual akan terus bermunculan. Interaksi yang dilakukan oleh *streamer* dan *viewer* melalui *live streaming* menjadi

salah satu contoh bagaimana perkembangan teknologi saat ini membuat terjadinya pergeseran komunikasi.

Melalui observasi yang peneliti sudah lakukan dari bulan Juli 2023 hingga September 2023, Fulgur Ovid biasanya melakukan *live streaming* selama 5 sampai dengan 6 jam, selain itu biasanya *live streaming* dilakukan selama 5 sampai dengan 6 kali dalam seminggu dengan sekitar 20 kali dalam sebulan. Fulgur Ovid juga biasanya menyebarkan jadwal *live streaming*nya dalam perminggu pada *community post channel* YouTube sebelum minggu tersebut dimulai. Selain itu interaksi yang dilakukan oleh *streamer* dan *viewer* terjadi pada saat *live streaming* berlangsung, *viewer* menggunakan kolom *chat* sebagai tempat mereka berinteraksi dengan *streamer*.



Gambar 1.1 Objek Riset

Dalam menggunakan kolom *chat*, *viewer* menggunakan *emotes* atau *emoji* untuk mengekspresikan reaksi mereka pada *live streaming* tersebut. Selain itu interaksi lain yang dilakukan adalah ketika *streamer* bertanya mengenai rekomendasi *games* yang kemudian para *viewer* akan menjawabnya melalui kolom *chat*. Ada pula saat di mana para *streamer* bertanya cara bermain *game* yang sedang dimainkan, yang nantinya para *viewer* memberitahu *streamer* tersebut bagaimana caranya, hal ini biasa disebut sebagai *backseating*. Interaksi-interaksi yang

dijelaskan diatas dilakukan oleh banyak *streamer* terutama dalam melakukan *live streaming game*.

Interaksi ini dirasakan pula pada *live streaming* Fulgur Ovid. Fulgur Ovid merupakan salah satu *VTuber* dari NIJISANJI EN yang memiliki sebanyak 464 ribu *subscribers*. Konten yang diunggah oleh Fulgur Ovid melalui *live streaming* selalu ditunggu-tunggu oleh para *subscribersnya*. Dalam melakukan *live streaming*, Fulgur Ovid melakukan banyak hal, seperti bermain *game*, mengulas novel, menulis novel, membaca novel, kolaborasi dengan *streamer* lain, membahas teori-teori yang unik, juga ada pula *streaming* yang dilakukan untuk menceritakan atau membahas mengenai avatar yang digunakannya. Ada pula *streaming* dimana Fulgur Ovid hanya melakukan interaksi dengan *viewernya* dengan mengobrol, selain itu kebanyakan *streaming* dari Fulgur Ovid diakhiri dengan sesi mengobrol dengan para *viewernya*. Selain itu, Fulgur Ovid juga melakukan *live streaming* khusus untuk para *viewernya* yang sudah berlangganan *membership*, biasanya Fulgur Ovid melakukan kegiatan menonton film bersama-sama, bermain *game* bersama *viewer*, dan juga menulis cerita pada *live streaming* khusus *membership*.

Jenis *game* yang dimainkan oleh Fulgur Ovid bervariasi selama melakukan *live streaming*, namun banyak dari *game* yang dimainkan olehnya merupakan *story games*, dimana terdapat jalan cerita pada *game* yang dia mainkan. Terjadi interaksi diantara Fulgur Ovid dengan komunitas virtualnya selama *live streaming* berlangsung. Komunitas virtual pada *live streaming* Fulgur Ovid muncul dikarenakan kesamaan minat dalam mencari hiburan melalui menonton *live streaming* milik Fulgur Ovid (Widodo et al., 2023). Komunitas virtual tersebut juga muncul dikarenakan interaksi yang dilakukan Fulgur Ovid dengan komunitasnya yang cukup kuat, reaksi yang diberikan Fulgur Ovid ketika bermain *game* ataupun mengulas dan membaca novel juga menjadi alasan banyak orang yang bergabung dalam komunitasnya. Dalam melakukan *live streaming*, Fulgur Ovid tidak hanya bermain *game*, tapi juga melakukan interaksi dengan *viewernya* dengan memberikan opininya terhadap apa yang tengah dia lakukan, juga menanyakan opini para *viewernya*.

Live streaming dalam YouTube Fulgur Ovid membentuk suatu komunitas virtual dengan anggota yang memiliki kesamaan pada suatu topik yang diminati. Komunitas virtual tersebut terbentuk dengan adanya *live streaming* Fulgur Ovid juga konten didalamnya, seperti konten bermain *game*, mengulas novel, menonton film bersama, sampai dengan konten menulis novel bersama. Terbentuknya komunitas virtual dalam *live streaming* Fulgur Ovid ini memiliki ciri yang sama dengan teori komunitas *online* pada CMC, yaitu *Common-Identity Groups*. *Common-Identity Groups* merupakan suatu komunitas virtual yang terbentuk dikarenakan adanya kesamaan minat dalam suatu topik, hal, ataupun objektif dari setiap anggotanya (Carr, 2021). Anggotanya bertahan dalam komunitas tersebut dikarenakan hal tersebut, mereka tidak perlu mengembangkan suatu koneksi interpersonal diantara mereka (Carr, 2021). Mereka hanya perlu membicarakan apa yang diminati tanpa adanya perasaan keterikatan emosional yang muncul diantara anggotanya (Carr, 2021). Komunitas virtual dalam *live streaming* Fulgur Ovid pun merupakan komunitas yang sama, mereka bergabung dikarenakan adanya kesamaan minat pada Fulgur Ovid dan kontennya, selain itu mereka tidak membentuk suatu keterikatan emosional dikarenakan mereka hanya fokus apa yang sedang terjadi dalam *live streaming* tersebut.

Penelitian sebelumnya mengenai *VTuber* dan *Common-Identity Groups* telah membahas mengenai tren konten yang dilakukan oleh *VTuber*, identitas virtual yang digunakan oleh *VTuber*, dampak dari menonton *VTuber*, perasaan yang dirasakan oleh *viewer VTuber* ketika menonton *live streaming* mereka dalam pandangan psikologi, perkembangan *VTuber* di masa depan, bagaimana sikap online dari para anggota komunitas virtual, serta penelitian yang membahas bagaimana keterikatan setiap anggota di dalam suatu komunitas virtual. Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai *VTuber* dan *Common-Identity Groups*, peneliti mendapatkan bahwa belum ada penelitian yang menjelaskan mengenai bagaimana suatu *Common-Identity Groups* terbentuk di dalam *live streaming*, terutama *live streaming VTuber* dalam YouTube.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini membahas mengenai interaksi yang Fulgur Ovid lakukan dalam membangun komunikasi dengan *viewernya* sehingga terbentuk suatu komunitas virtual pada *live streaming*

dalam YouTube *channel* milik Fulgur Ovid. Maka dari itu peneliti mengambil judul **Pembentukan *Common-Identity Groups* Melalui Interaksi Virtual Fulgur Ovid dalam YouTube.**

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti akan membahas mengenai bagaimana interaksi yang dilakukan oleh Fulgur Ovid melalui *live streaming* dalam membangun komunikasi dengan para *viewernya*. Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah bagaimana komunikasi virtual yang dilakukan oleh Fulgur Ovid dengan *viewer* sehingga dapat membentuk suatu *Common-Identity Groups* pada *live streaming* dalam YouTube.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana komunikasi virtual Fulgur Ovid dalam membangun *Common-Identity Groups* dalam *live streaming* YouTube?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian yakni untuk menganalisis komunikasi virtual yang terjadi dalam *live streaming* YouTube Fulgur Ovid dalam membangun *Common-Identity Groups*.

1.5 Kegunaan Praktis dan Teoretis Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, adapun kegunaan praktis dan teoritis dari penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu dasar pertimbangan untuk masyarakat sebagai referensi dan motivasi bagi peneliti lain untuk

meneliti kegiatan yang berkaitan dengan interaksi serta komunitas yang ada dalam *live streaming*.

1.5.2 Kegunaan Teoretis

Memberikan sumbangan ilmu bagi kajian ilmu teknologi komunikasi digital dalam komunitas virtual yang menyangkut pada interaksi *streamer* dengan *viewernya* pada *live streaming* dalam membangun komunitas virtual.

