

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Hiburan merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan bermasyarakat, baik itu hiburan yang bersifat individu maupun berkelompok, terutama dalam perkembangan zaman sekarang ini, yang setiap individu memiliki “dunia” yang berada dalam tas (*laptop*) maupun saku celana (*handphone*). “Dunia” ini adalah *gadget* (gawai), suatu alat yang bisa menghubungkan individu dengan dunia secara luas. *Gadget* ini merupakan salah satu media hiburan yang paling berpengaruh di kehidupan masyarakat masa kini. Dengan *gadget*, manusia bisa mengakses media sosial, musik, gambar, termasuk *video streaming* dan *game* (permainan).

Streamer adalah individu atau kelompok yang memberikan hiburan kepada masyarakat dengan menggunakan media berupa siaran *live* (langsung). Siaran ini kemudian ditonton secara *live streaming* (siaran *streaming* langsung) baik secara individu maupun kelompok. Namun *streaming* ini tidak hanya merupakan suatu hiburan semata, tetapi juga merupakan suatu media interaksi antara *streamer* dengan *viewer* (penonton). *Viewer* adalah individu atau kelompok yang melakukan *streaming* dengan cara menonton siaran yang disediakan oleh *streamer*. Dalam artian, *streamer* memberikan siaran, dan *viewer* yang menerima siaran. *Viewer* menonton *streaming* dan memberikan *feedback* (umpan balik) maupun komentar, kemudian *streamer* menanggapi *viewer* dengan menampilkan berbagai bentuk perilaku dan bahasa tubuh.

Salah satu dari bentuk siaran *streaming* yang saat ini populer di masyarakat khususnya masyarakat *gamer* (orang yang memainkan *game*) adalah *game streaming* (streaming siaran permainan) yang melaluinya *streamer* menyediakan siaran permainan (*gameplay*) untuk dilihat oleh *viewer*. Di sini *viewer* dapat melihat permainan yang dilakukan oleh *streamer* itu, juga dapat mengomentari maupun menanggapi tindakan-tindakan yang dilakukan oleh *streamer* berdasarkan gerak tubuh (*gesture*), ucapan (*verbal*), maupun penampilan

(visual). *Game streaming* ini difasilitasi oleh website maupun aplikasi *live streaming* yang di dalamnya terdapat komunitas-komunitas maupun individu, baik *streamer* maupun *viewer*. Seperti dikatakan Jia dkk (2016, hlm. 47:2) banyak komunitas *online* yang memberikan kesempatan kepada pemain game untuk membagikan video permainan mereka (*gamecast*), dimana komunitas ini memuat berjuta-juta *gamecast* yang ditonton dan dikomentari oleh para penonton.

Streaming adalah cara mengakses suatu media, khususnya media hiburan, melalui bantuan website maupun aplikasi. Melalui website maupun aplikasi itu, kita dapat mendengarkan musik, radio, menonton televisi, mendengar ceramah, mengikuti *talkshow* dan termasuk menonton orang yang bermain *game*. Berdasarkan Pellicone dan Ahn (2017, hlm. 4863) bahwa *streaming* ini sudah merupakan hal biasa bagi orang-orang untuk berhubungan dengan game baik sebagai pemain maupun sebagai penonton. Hubungan sosial, kultural, dan aktivitas ekonomi difasilitasi oleh berkembangnya era digital pada masa kini.

Dengan demikian, *streamer* dapat menampilkan dirinya di layar dan juga menanggapi komentar-komentar *viewer* yang ditampilkan juga dalam bentuk tulisan, yang disebut *live chat*. Menurut Pan dkk (2016), *live game streaming* menyediakan media sosial yang menggabungkan *video game* dengan *text-based chatting channel* yang mempermudah *player* untuk menyiarkan *video* permainan (*gameplay*) mereka kepada khalayak umum dan membantu penonton bertukar pikiran dengan sesama penonton juga dengan *streamer*. Sementara *viewer* adalah individu yang menonton *video live streaming*, yang terdiri dari dua kelompok, yaitu *viewer* pasif dan *viewer* aktif. *Viewer* aktif adalah *viewer* yang berpartisipasi aktif di dalam *live chat*, sementara *viewer* pasif tidak berpartisipasi aktif.

Dalam fenomena *streaming* ini terdapat hubungan interaksi sosial diantara *streamer* dan *viewer*, berupa percakapan dan komentar. *Streamer* sendiri bisa individual, bisa juga berkelompok, sementara *viewer* biasanya berjumlah banyak tetapi, tetap sebagai individu yang berbeda dan tidak berkelompok. Dengan demikian, relasi sosial yang terbentuk adalah antara satu individu *central*, yaitu *streamer* dan individu-individu lain yang memberi respon, yaitu para *viewer*. Hubungan sosial diantara *streamer* dan *viewer* terbentuk bukan di ruang

dan dunia nyata, melainkan di ruang dan dunia maya, yang di dalamnya relasi sosial di mediasi oleh perangkat-perangkat digital. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Piliang (2004, hlm. 53), bahwa di dalam realitas virtual, tanda tidak lagi merepresentasikan realitas, namun menjauh dari realitas yang sesungguhnya, yaitu realitas sosial nyata.

Realitas yang terbentuk oleh media digital adalah realitas yang tidak bersifat alamiah, melainkan realitas yang bersifat *artificial*, yaitu realitas yang dibangun melalui teknologi informasi digital, seperti realitas *game* yang tokoh-tokohnya (*character*) dibentuk melalui rekayasa komputer. Meskipun realitas itu artifisial, namun ia dapat dialami seakan-seakan nyata. Inilah yang disebut Baudrillard (1983b, hlm 2) sebagai fenomena hiperealitas (*hyperreality*), dan realitas sosial yang terbentuk di dalamnya disebut dengan hiper-sosial atau hiperealitas sosial (1983a, hlm 85). Fenomena *streamer* adalah bagian dari hiperealitas sosial ini.

Relasi sosial di dalam dunia nyata biasa disebut dengan relasi tatap muka, namun dalam realitas virtual, relasi itu dimediasi oleh media *digital*, yang disebut dengan *Computer Mediated Communication* (CMC). Interaksi simbolik yang dimediasi oleh *media digital* tidak bisa dilepaskan dari fungsi jejaring (*network*), khususnya jejaring *digital* (*digital network*). *Streaming* sebagai cara mengakses informasi/hiburan hanya bisa dilakukan di dalam jejaring digital. Artinya, hubungan sosial di antara aktor-aktor sosial di dalam hiburan hanya dapat terjadi di dalam jejaring sosial digital. Ikatan yang terjadi antara *streamer* dengan *viewer* ini menarik minat para peneliti sehingga dibuat penelitian oleh Robinson (2017) melalui suatu alat yang dapat menunjukkan *biometric* dari para *streamer* kepada para *viewer*. *Biometric* ini menunjukkan detak jantung, konduktansi, bahkan ekspresi muka para *streamer*.

Fenomena *streaming* ini menarik untuk diteliti, karena relasi sosial yang terbentuk bukan realitas sosial yang nyata, melainkan relasi sosial yang bersifat *virtual*, yaitu relasi sosial yang dimediasi oleh media digital. Di dalamnya, hubungan sosial bukan hubungan tatap muka (*face to face*), melainkan hubungan interaksi simbolik yang dimediasi oleh teknologi informasi. Dengan demikian, fenomena penggunaan simbol-simbol didalam interaksi sosial *streaming* merupakan suatu fenomena sosial di dunia *virtual* yang belum banyak diungkap. Penelitian yang dilakukan sebelumnya di Indonesia secara maya kebanyakan hanya

membahas mengenai media sosial secara umum, sementara di luar negeri secara maya, penelitian mengenai fenomena *game-streaming* ini sudah banyak dilakukan, akan tetapi, untuk penggunaan simbol itu sendiri belum diteliti lebih lanjut. Sehingga perlu diteliti untuk mengetahui penggunaan simbol-simbol dalam hubungan sosial di dalam dunia virtual.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

“Bagaimana hubungan interaksi simbolik antara streamer dengan viewer dapat terjadi di dalam konteks hiperealitas sosial.”

Dari rumusan masalah diatas maka terdapat beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hubungan interaksi simbolik yang terjadi diantara *streamer* dengan *viewer* didalam jejaring digital?
2. Bagaimana hiperealitas sosial terbentuk di dalam fenomena *streaming*?
3. Bagaimana jejaring digital dan dunia hiperrealitas dapat mempengaruhi makna sosial-budaya?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah umum maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Memperoleh pengetahuan tentang hubungan interaksi simbolik antara streamer dengan viewer dapat terjadi di dalam konteks hiperealitas sosial.”

Berdasarkan tujuan umum di atas dapat disusun beberapa tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memperoleh pengetahuan mengenai interaksi simbolik yang terjadi diantara *streamer* dengan *viewer* didalam jejaring digital
2. Memperoleh pengetahuan mengenai hiperealitas sosial yang terbentuk didalam fenomena *streaming*
3. Memperoleh pengetahuan mengenai jejaring digital dan dunia hiperrealitas sosial dapat mempengaruhi makna sosial-budaya

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan secara umum mengenai suatu fenomena sosial yang terjadi di dunia maya, khususnya yang berkaitan dengan Sosiologi dalam konteks hiperealitas sosial.

Manfaat Praktis

Secara praktis, penting bagi *streamer* untuk mengetahui berbagai aspek dari interaksi sosial di dalam hiperealitas sosial agar mereka dapat menggunakan simbol-simbol yang sesuai dengan karakter media sosial.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika dalam penyusunan skripsi ini meliputi lima bab, yaitu:

- BAB I Pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.
- BAB II Tinjauan pustaka. Pada bab ini diuraikan dokumen-dokumen serta data yang berkaitan dengan fokus penelitian serta teori-teori yang mendukung terhadap masalah penelitian
- BAB III Metode penelitian. Pada bab ini peneliti menjelaskan metode dan desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian mengenai pola interaksi simbolik *streamer* dengan *viewer* dalam hiperealitas sosial.
- BAB IV Hasil Penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini peneliti menganalisis hasil temuan data mengenai pola interaksi simbolik *streamer* dengan *viewer* dalam hiperealitas sosial.
- BAB V Simpulan dan saran. Dalam bab ini peneliti mencoba menyimpulkan hasil penelitian dan saran sebagai penutup dari penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dalam penelitian