

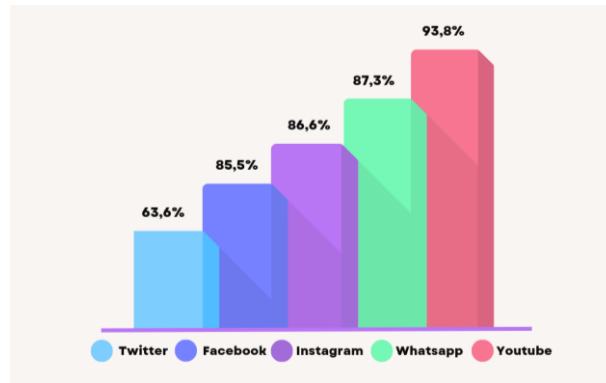
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

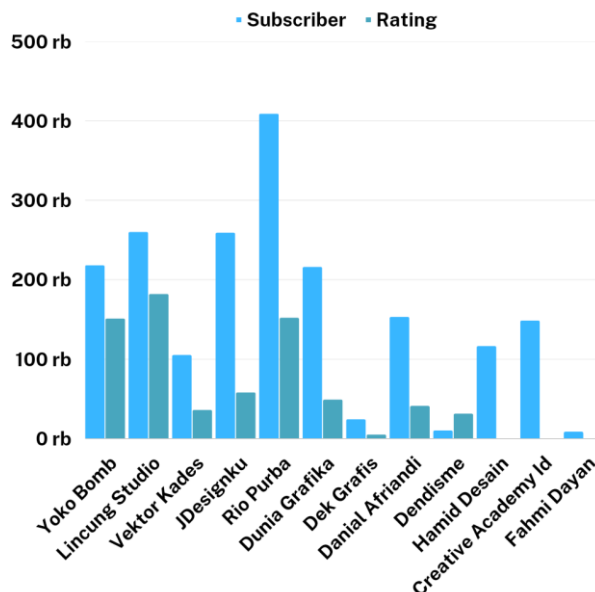
Perkembangan media komunikasi yang banyak pembaruan membuat banyak masyarakat di Indonesia mempunyai keinginan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki demi dapat memenuhi kebutuhannya dalam bidang komunikasi. Jika dibandingkan dengan zaman dahulu, untuk mendapatkan sebuah informasi bagi seseorang sangat susah dan terbatas, karena Informasi hanya didapatkan dengan melihat sebuah berita di surat kabar atau media cetak. Namun, dengan adanya perkembangan media komunikasi yang serba baru dan instan ini, seseorang dapat mencari dan mendapatkan informasi dengan cepat dan sangat mudah, salah satunya yakni dengan menggunakan bantuan internet. Dalam penggunaan internet pada masa kini, tidak sedikit masyarakat yang mengagung – agungkan karena keuntungan yang didapatkan cukup banyak diantaranya, dapat diakses dengan cepat, kapanpun dan dimanapun, selain itu juga memiliki jangkauan komunikasi yang lebih luas sehingga seseorang dapat dengan mudahnya menjangkau teman, relasi, maupun keluarganya yang memiliki jarak yang jauh dengan cukup cepat.

Asosiasi penyedia jasa internet *Hootsuite* pada tahun 2021 telah melaksanakan survei kepada pengguna internet di Indonesia. Dalam hasil survei yang sudah dilaksanakan tersebut, menunjukkan persentase meningkat dari tahun – tahun sebelumnya. Pada tahun 2021 sejumlah 202,6 juta dari 274,9 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna internet, jika dipersentasekan menunjukkan angka 73,7%. Dalam survei ini juga menunjukkan ada 170 juta populasi penduduk Indonesia juga menggunakan Internet sebagai media berkomunikasi dengan aktif di media sosial. Seringnya media sosial ini diakses di Indonesia, Asosiasi Jasa Internet (*Hootsuite*) juga memetakan beberapa media sosial yang paling sering diakses oleh penduduk Indonesia, diantaranya adalah sebagai berikut,



Gambar 1.1 : Data Hootsuite Januari 2022

Hasil survei Asosiasi penyedia jasa internet *Hootsuite* ini menjelaskan bahwa media sosial Youtube menjadi media yang sering diakses dan mempunyai sebuah peningkatan peminat dari tahun ke tahun. Media sosial Youtube ini, merupakan salah satu layanan dari *Google* yang mulai dirilis pada tahun 2005 dengan 3 pendirinya yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Menurut Budiargo (2015) dalam penelitian Elsa Fabytia :“Youtube dapat diartikan sebagai situs yang memiliki fungsi utama sebagai media online untuk melihat, mencari, dan berbagi video asli dari dan ke seluruh penjuru dunia melalui sebuah website”. Peningkatan jumlah peminat juga dialami oleh channel Youtube milik Rio Purba, channel Youtube yang berisikan konten – konten tentang desain grafis ini memiliki peningkatan dalam jumlah subscriber dan jumlah penonton dalam videonya. Channel youtube yang mempunyai jumlah konten kurang lebih dari 401 video ini, memiliki peningkatan dalam jumlah penonton dan subscriber atau pengikut. Pada bulan Maret 2022 jumlah penonton dalam kontennya rata – rata setiap kontennya berjumlah 99,58 Ribu penonton. Mengalami peningkatan sebesar 0,47% dari bulan – bulan sebelumnya. Selain peningkatan dalam jumlah subscriber, channel milik Rio Purba ini juga mendapat rating cukup tinggi dari channel – channel desain grafis yang lain, di ambil dari *id.noxinfluencer* ratingnya mencapai 2,58 dan lebih tinggi dari salah satu channel youtube milik youtuber Amerika “Dansky” yang hanya 1,62. Berikut adalah grafik perbandingan dari jumlah subscriber beberapa channel Youtube seputar desain grafis :



Gambar 1.2 : Data Id.Noxinfluencer.com 2022

Channel Youtube milik Rio Purba menyajikan berbagai jenis video tentang desain grafis yang salah satunya adalah tips dan trik desain grafis, jenis desain – desain yang sedang terkenal atau banyak digunakan oleh orang – orang, dan masih banyak lagi jenis video – video desain grafis yang lain seperti *software – software* apa saja yang cocok untuk digunakan untuk desain grafis. Rio Purba merupakan salah satu desainer grafis berasal dari kota Medan, yang mengawali karir sejak tahun 2012. Dalam prestasi yang sudah didapatkan, Rio Purba pernah menjadi Finalis turnamen desain dunia *Topcoder 18* di Dallas, Texas, Amerika Serikat pada tahun 2018. Selain menjadi desainer grafis, Rio Purba berprofesi sebagai Pengusaha dan Konten kreator.

Rulli Nasrullah dalam Penelitian Herly Okiana mengatakan bahwa, :“sebuah akses terhadap media sosial sudah menjadi kebutuhan primer banyak orang, hal ini disebabkan dengan adanya keinginan untuk menambah wawasan, sarana hiburan, dan akses untuk pendidikan dan informasi dari seluruh dunia. Majunya teknologi dan informasi serta perangkat – perangkat yang semakin canggih menghadirkan kemudahan seperti dunia ada dalam sebuah genggaman”. Hal ini menjadikan Youtube menjadi suatu media alternatif baru untuk mencari sumber media pembelajaran, dimana pada masa ini Youtube memiliki berpuluhan juta video hasil unggahan

penggunanya dari seluruh dunia yang dapat dijadikan bahan untuk media belajar baik untuk anak – anak, remaja, guru, siswa, maupun mahasiswa.

Albert Bandura mengatakan bahwa :”Dalam proses belajar seseorang selalu mengamati tindakan - tindakan orang lain dalam menyampaikan gagasan atau sebuah pemikiran”. Proses belajar merupakan kemampuan semua orang dalam menambah pengetahuan. Dalam proses belajar untuk menambah pengetahuan ini juga bertujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia demi tercapainya kemampuan untuk membangun masyarakat yang lebih maju di era pesatnya teknologi. Menurut Rhodes dalam penelitian Diana (2016) juga merumuskan bahwa definisi kreativitas yang mengacu pada pribadi, proses, produk, dan lingkungan menjadikan sumber sebuah kreativitas merupakan kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, serta dorongan dalam mengembangkan sesuatu menjadi lebih matang. Banyaknya bidang keilmuan pada masa sekarang ini, seseorang menjadi berkeinginan menguasai banyak kemampuan dalam bidang *hardskill* dan *softskill*nya, tidak sedikit dunia kerja yang menginginkan sumber daya manusia juga dapat *multitasking* atau menguasai banyak bidang keilmuan. Fenomena ini menyebabkan banyak orang yang memulai belajar bidang – bidang keilmuan yang belum dikuasai. Dampak dari pesatnya perkembangan teknologi juga membuat tidak sedikit orang memilih cara yang mudah dan cepat sehingga cenderung mempelajari bidang – bidang yang dapat dipelajari secara mandiri seperti, fotografi, editing video, programming, dan desain grafis.

Desain grafis menjadi bidang yang banyak dipelajari oleh banyak orang karena dapat dipelajari secara mandiri maupun berkelompok. Dengan keunggulan ini, desain grafis dapat dipelajari dari media buku sampai dengan bantuan media internet. Banyak orang menggunakan bantuan media internet sebagai media pembelajaran karena jangkauan dan referensi yang mereka dapat cukup banyak dan luas, mereka cenderung dapat belajar desain grafis dengan bantuan media Internet karena terdapat fasilitas mempelajari dengan audio visual yaitu dengan menggunakan media sosial Youtube. Banyak channel Youtube yang membagikan informasi atau wawasan tentang desain grafis, salah satunya adalah milik Rio Purba. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tentang pengaruh menonton channel Youtube Rio Purba

terhadap kreativitas desainer grafis pemula yang tergabung di Komunitas Desain Grafis atau KDG.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Penjabaran latar belakang diatas, maka pada penelitian ini mempunyai rumusan masalah yaitu : Bagaimana pengaruh menonton channel Youtube Rio Purba terhadap kreativitas desainer grafis pemula di Komunitas Desain Grafis (KDG)?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Keseluruhan dari penelitian ini, peneliti memiliki dan mempunyai tujuan yaitu : Untuk mengetahui dan menjelaskan pengaruh menonton channel youtube Rio Purba terhadap kreativitas desainer grafis pemula di Komunitas Desain Grafis (KDG).

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dalam meningkatkan pengetahuan dan manfaat praktis dalam memecahkan suatu masalah, sehingga manfaat penelitian ini yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah suatu penjelasan yang bersifat teoritis tentang pengaruh yang dihasilkan channel youtube rio purba terhadap peningkatan kreativitas desainer grafis pemula yang tergabung dalam Komunitas Desain Grafis (KDG), selain itu diharapkan juga data yang diambil mewakili atau sama dengan pengaruh atau dampak yang dirasakan oleh desainer grafis pemula di seluruh indonesia, selain itu diharapkan dapat menjadi bentuk kontribusi dalam pengetahuan dalam bidang Komunikasi terkhusus pada media visual desain grafis.

1.4.2 Secara Praktis

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan informasi para pembaca agar dapat mengetahui bahwa media sosial tidak hanya dapat digunakan untuk menjadi sarana hiburan saja, namun dapat digunakan sebagai media edukasi yang mana mempunyai bidang keilmuan yang cukup luas terkhusus pada bidang desain grafis, sehingga pembaca diharapkan mempunyai rujukan dalam mencari atau menambah wawasan terkhusus dalam bidang desain grafis dengan tujuan mengasah softskill dan hardskill dengan jangkauan yang cukup luas, selain itu diharapkan juga peneliti mendapatkan wawasan pengetahuan mengenai suatu fungsi media sosial dan menambah kreativitas dalam pembuatan channel atau konten yang informatif dan pembaharuan.