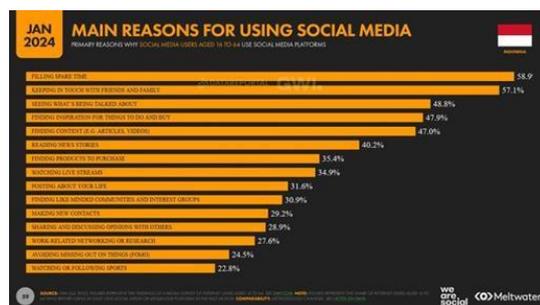


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

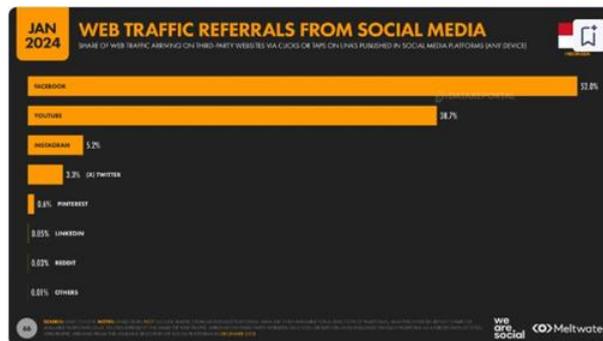
Pemanfaatan media sosial di era digital saat ini bertujuan untuk mempercepat pertukaran informasi dengan mudah sebagai sarana interaksi. Media sosial tercipta untuk mempermudah khalayak berinteraksi dengan sesama pengguna, dengan adanya media sosial mencari informasi menjadi mudah (Pratama & Anggraini, 2019). Pada hal ini media sosial dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, informasi, edukasi, dan salah satunya sebagai hiburan. Oleh karena itu, kehadiran media sosial memiliki fungsi yang beragam bagi para pengguna termasuk fungsi hiburan (Husna & Rianto, 2021).



Gambar 1. 1 Data Pengguna Media Sosial 2024

Sumber: wearesocial.com (2024)

Berdasarkan data dari *we are social*, sebanyak 58% pengguna media sosial memanfaatkan platform tersebut untuk mengisi waktu luang. Tak hanya untuk mengisi waktu luang, media sosial juga digunakan sebagai sarana mencari informasi dan berinteraksi dengan pengguna lainnya (Riyanto, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, melainkan telah berkembang menjadi ruang sosial yang dinamis dan interaktif. Pengguna media sosial tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi yang pasif, melainkan juga sebagai produsen konten yang aktif. Salah satu platform yang memfasilitasi aktivitas tersebut adalah Youtube.



Gambar 1. 2 Data Youtube 2025

Sumber: wearesocial.com (2024)

Dapat dilihat dari *we are social*, sebanyak 38% menyatakan bahwa youtube menjadi platform yang paling banyak dikunjungi kedua setelah Facebook. Platform Youtube menjadi salah satu media sosial yang menyediakan berbagai macam tayangan video, mulai dari clip hingga film. Youtube merupakan media sosial yang digunakan untuk mengunggah video, menonton berbagai macam video, serta berbagi video yang bisa dilihat oleh semua orang (Setiadi et al., 2019). Tayangan pada Youtube meliputi berbagai macam, seperti tutorial, music, *daily vlog*, *cinematic*, serta konten gaming.

Pengguna dapat memilih sesuai dengan minat dan kebutuhan hiburan atau informasi dengan beragamnya jenis konten. Konten gaming menjadi salah satu mengalami pertumbuhan signifikan yang berhasil menarik perhatian penonton melalui siaran langsung ataupun video rekaman. Salah satu konten kreator gaming yang berperan dalam genre ini adalah Windah Basudara.



Gambar 1. 3 Akun Youtube Windah Basudara

Sumber: socialblade.com (2024)

Windah Basudara merupakan salah satu konten kreator yang memulai karirnya dari tahun 2018. Ia dikenal sebagai figure ikonik dalam menyajikan konten gaming melalui *live streaming*. Selain itu, popularitas yang cukup tinggi di

kalangan anak muda, Windah Basudara juga dikenal dengan gaya penyampaian yang unik dan interaktif. Ciri khas tersebut menjadi daya tarik yang mampu menarik penonton. Hal ini menimbulkan berbagai motif dan kepuasan *subscriber* dalam tayangan di akun Windah Basudara.

Pada motif sendiri memiliki berbagai macam variasi, seperti mencari informasi, identitas pribadi, integritas dan interaksi sosial, serta hiburan. Motif juga memiliki fungsi dalam kehidupan manusia, diartikan bahwa motif terdapat tiga fungsi diantaranya mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, serta menyeleksi perbuatan (Sadirman, 2003). Oleh karena itu, dapat digambarkan bahwa motif akan selalu ada pada setiap individu selama kebutuhan individu untuk melakukan kegiatan tertentu sehingga ada tujuan yang bisa dicapai oleh individu tersebut.

Motif menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi keputusan individu dalam memilih serta mengakses tayangan di media digital, termasuk platform Youtube. Dalam konteks konten gaming, motif tiap individu dapat berbeda-beda tergantung pada kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Hal itu dapat dikaitkan dengan motif para *subscriber* dalam menonton tayangan konten gaming sangat beragam, tergantung pada kebutuhan dan preferensi masing-masing individu. Salah satu kreator yang cukup populer dalam genre ini ialah Windah Basudara, yang dikenal sebagai *streamer* konten gaming dengan jumlah pengikut mencapai 15,3 juta *subscriber*. Ia secara konsisten melakukan siaran langsung maupun mengunggah konten di akun Youtube miliknya, sehingga memungkinkan penonton untuk mengakses tayangan tersebut kapan saja.

Selain itu, kepuasan menjadi salah satu alasan individu dalam menonton tayangan di Youtube. Dalam konteks media, kepuasan muncul ketika tayangan mampu memenuhi kebutuhan serta harapan penonton. Hal itu, dapat diartikan media yang memberikan konten sesuai preferensi sehingga menghasilkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi bagi penonton. Kepuasan dapat diukur berdasarkan terpenuhinya motif awal yang mendasari individu dalam memilih suatu media. Hal ini terdapat beberapa kepuasan yang terjadi karena motif, seperti kepuasan

informasi, kepuasan identitas pribadi, kepuasan integritas dan interaksi sosial serta kepuasan hiburan.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini berfokus pada hubungan motif tertentu yang mampu menghasilkan tingkat kepuasan lebih tinggi dibandingkan motif lainnya. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui motif utama yang mendorong *subscriber* menonton tayangan Windah Basudara, serta aspek-aspek yang memengaruhi kepuasan. Konten gaming di Youtube bukan hanya menampilkan permainan semata, namun juga menciptakan ruang interaksi antar kreator dan penonton. Oleh karena itu, penelitian ini ingin mengkaji hubungan antara motif dan kepuasan *subscriber* dalam tayangan di akun Windah Basudara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada hubungan motif dan kepuasan *subscriber* pada tayangan akun Youtube Windah Basudara?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis paparkan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan motif dan kepuasan *subscriber* pada tayangan akun Youtube Windah Basudara.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, diantaranya:

### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru mengenai motif dan kepuasan dalam konteks konten digital, khususnya di platform YouTube dan akun gaming seperti Windah Basudara. Penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana motif dan kepuasan mempengaruhi perilaku pengguna, yang dapat digunakan untuk

studi lanjutan dalam bidang komunikasi dan media digital. Selain itu, penelitian ini dapat mengembangkan model analisis baru yang mengintegrasikan faktor-faktor psikologis dan sosial dalam konteks konsumsi konten *digital*, serta menjadi referensi pendidikan di bidang komunikasi, media, dan psikologi.

## **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan bagi konten kreator dapat membantu Windah Basudara dan konten kreator lainnya memahami kebutuhan *subscriber* sehingga dapat merancang konten yang sesuai dan menarik bagi audiens agar dapat meningkatkan *engagement* dan kepuasan *subscriber*. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan algoritma rekomendasi yang lebih akurat dan relevan, sehingga dapat meningkatkan durasi menonton konten video serta kepuasan *subscriber*.