

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi komunikasi telah mengalami perubahan yang sangat pesat. Pada era awal millenium internet merupakan media baru dalam kebutuhan akan penyediaan informasi bagi segelintir kelompok masyarakat di dunia, dalam proses perkembangannya muncul fitur internet yang dikenal dengan istilah media sosial.

Kaplan dan Haenlein (2010) mengklarifikasikan media sosial menjadi enam jenis, yaitu: (1) *Blog dan Microblog*, yaitu situs yang berfungsi sebagai media dokumentasi catatan pribadi. Pengguna secara pribadi bebas meluapkan wacana pemikirannya dalam tulisan disitus tersebut. (2) *Content Share*, yaitu sebuah situs yang memberikan layanan berbagai konten dengan sesama pengguna dalam berbagai bentuk format video, gambar, hingga teks. (3) *Collaboration Project*, yaitu sebuah situs yang memberikan izin otoritas kepada pengguna untuk mengubah, menambah, atau mengurangi konten-konten yang ada didalam situs tersebut. (4) *Virtual Game World*, yaitu situs lingkup dunia digital yang dapat mereplika lingkungan (3 dimensi) dalam bentuk avatar. (5) *Social Network Site*, yaitu situs atau aplikasi yang dapat mempertemukan antar pengguna dan saling terhubung satu dengan lainnya. bentuk hubungan antar pengguna (berbagi) berupa foto-foto, teks, hingga informasi pribadi. (6) *Virtual Social World*, yaitu situs lingkup dunia digital yang mereplika kehidupan nyata manusia.

Perkembangan klarifikasi media sosial semakin meningkat, memasuki pasca tahun 2010 perkembangan media sosial semakin berkembang sesuai dengan situasi sosial masyarakat dunia. Salah satu bagian media sosial yang menjadi perhatian khusus bagi pengguna dan segala umur adalah klasifikasi media sosial *content*, yaitu *situs video sharing youtube*. Berbagai kalangan umur tertarik menggunakan situs video sharing youtube sesuai dengan tema masing-masing umur.

Lebih tepatnya adalah situs video youtube telah banyak mulai diketahui dan digunakan oleh masyarakat dikota- kota besar sejalan dengan perkembangan penggunaan ponsel berbasis android yang menggunakan google sebagai basis registrasinya. Seiring pula dengan peningkatan jumlah penggunaan situs video youtube di Indonesia. Konten- konten video yang ada semakin berkembang variannya dan juga di tinjau dari sisi positif dan negatifnya sebagai contoh salah satu creator youtube Baim Wong yang membuat Sosial Eksperimen dimana dari konten tersebut menyampaikan tanggapan langsung dari masyarakat sekitar didalam videonya tersebut (<http://journal.untar.ac.id>).

Hal tersebut berdampak bagi pengguna youtube dari semua kalangan maupun tua dan muda lelaki ataupun perempuan bahkan dikalangan mahasiswa menciptakan sebuah persepsi bagi penontonya sehingga menimbulkan dampak positif ataupun negatif ada pula karna konten tersebut menimbulkan inspirasi baru dan dapat pula menimbulkan persepsi yang kurang baik dan dapat mempengaruhi orang lain.

Dari uraian tersebut memungkinkan adanya perbedaan persepsi bagi pengguna youtube. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan permasalahan yang akan diteliti adalah .“ **Persepsi mahasiswa terhadap konten youtube sosial eksperimen Baim Wong**” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana persepsi Mahasiswa Sistem Informatika Universitas Bina Darma terhadap konten youtube sosial eksperimen Baim Wong.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Persepsi mahasiswa terhadap konten youtube *sosial eksperimen* Baim Wong dan menghimbau mahasiswa betapa pentingnya dari hubungan bersosial pada Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini di bedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi yang berkaitan dengan persepsi mahasiswa terhadap konten youtube sosial eksperimen Baim Wong.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini, diharapkan dapat sebagai rekomendasi bagi peneliti selanjutnya terkait dengan permasalahan yang tengah dikaji mengenai persepsi mahasiswa terhadap konten youtube sosial eksperimen Baim Wong.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini, penulis memberikan batasan-batasan masalah yang akan diambil. Penelitian ini hanya akan membahas mengenai persepsi mahasiswa terhadap konten youtube sosial eksperimen Baim Wong. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif sebagai suatu cara untuk mengerjakan masalah pada penelitian ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Persepsi yang dimana teori ini menjelaskan bahwa pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan dan menafsirkan pesan