

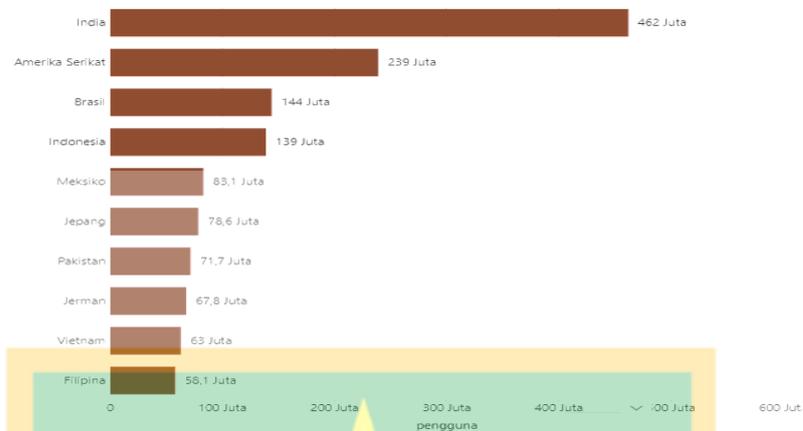
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berlangsung dengan sangat cepat di era globalisasi saat ini. Globalisasi sendiri merupakan integrasi perekonomian, budaya, politik, aspek sosial, dan perkembangan teknologi yang sangat maju sehingga memudahkan masyarakat untuk mengetahui berbagai informasi dari seluruh dunia (Hamilton, dalam Putri, 2020). Banyak platform-platform media sosial baru yang muncul sebagai media informasi maupun hiburan. Platform-platform tersebut antara lain *Youtube*, *Twitter*, *Instagram* dan masih banyak lagi. Media sosial dapat membentuk rasa empati terhadap siapa pun, membangun hubungan atau relasi dengan berbagai individu sebagai bagian dari interaksi sosial, serta memberikan kepercayaan untuk membagikan berbagai informasi (Liliweri, dalam Luviani & Delliana, 2020).

*Platform Youtube* menjadi salah satu yang banyak digunakan oleh banyak orang saat ini. *Youtube* merupakan suatu situs yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi video, dimana pengguna video dapat mengunggah dan mengunduh, serta dapat men-*subscribe* akun yang disukai. *Youtube* juga menyediakan banyak fitur untuk para penggunaanya memposting video, mengaktifkan fitur *membership*, bahkan melakukan siaran langsung (*Live streaming*). *Youtube* banyak digunakan karena fiturnya yang fleksibel, tidak ada batasan waktu dalam mengunggah suatu video.

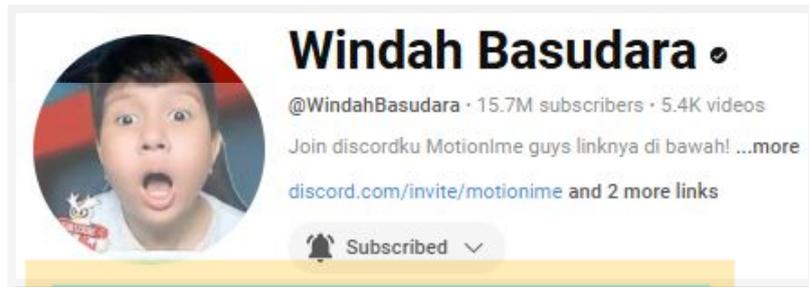


**Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Pengguna Youtube di Dunia**

(Sumber: databoks)

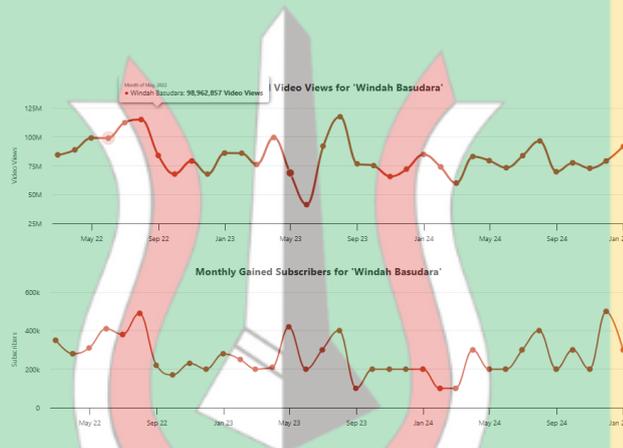
Terlihat bahwa pada dalam survei yang dilakukan pada bulan Oktober tahun 2023, Indonesia menempati peringkat keempat pada survei pengguna *Youtube* terbanyak di dunia. Konten di *Youtube* yang beragam dan menarik membuat banyak dari pengguna setia menggunakan platform *Youtube* sebagai sarana hiburan maupun pembelajaran. Variasi konten hiburan di *Youtube* mencakup konten *gaming*, *vlog*, musik, film pendek, acara komedi, dan *podcast*, yang semuanya dapat dengan mudah diakses dimanapun dengan perangkat apapun (Mahendra et al., 2024). Istilah untuk orang yang membuat konten di *Youtube* adalah *Youtuber*, dan sebutan untuk seseorang yang menonton dan mengikutinya adalah *subscriber*.

Salah satu *Channel Youtube* yang banyak dikenal saat ini adalah *Channel* Windah Basudara. *Channel* ini dibangun pada penghujung tahun 2018 oleh Brando Franco Windah yang berfokus pada konten *gaming* berupa video dan juga dengan melakukan *live streaming*. Pembawaannya yang unik, menghibur dan interaksinya yang menarik akhirnya membuat kanal ini banyak diminati oleh Masyarakat luas sebagai sumber hiburan. Saat ini kanal *Youtube* Windah Basudara sudah mencapai total 15,7 Juta *subscriber* dengan rata-rata penonton *live streaming* perminggunya mencapai 17 Ribu *viewers*.



**Gambar 1. 2 Channel Youtube Windah Basudara**

(Sumber: Youtube.com)



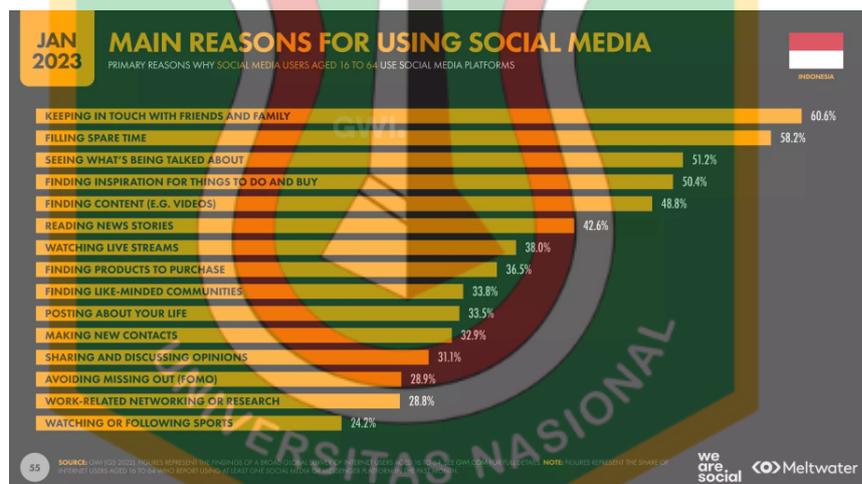
**Gambar 1. 3 Grafik Penonton dan Subscribers Windah Basudara**

(Sumber: SocialBlade.com)

Brando Franco Windah atau banyak dikenal sebagai Windah Basudara telah mendapatkan banyak penghargaan dalam karirnya sebagai seorang konten creator *Youtube*, terutama dalam hal *gaming*. Pada tahun 2021 tepatnya pada acara *Indonesian Esports Awards 2021*, Windah Basudara berhasil memenangkan kategori *Most Favorite Gaming Content Creator of 2021* mengalahkan beberapa creator lainnya. Belum lama ini, ia juga memenangkan kategori *Social Media Icon Indonesia Terfavorit* di acara *Amazing Kids Favorite Awards 2024*. Berbagai penghargaan tersebut menjadi bukti bahwa para penonton Windah Basudara

menyukai caranya dalam berkomunikasi dan mendukung *Channel Youtube* Windah Basudara dalam segala kesempatan.

Para penonton *Channel Youtube* Windah Basudara menyebut diri mereka sebagai “Fans Windah Basudara” yang pada akhirnya perkumpulan ini terbentuk menjadi suatu komunitas penggemar yang aktif di beberapa media sosial lain, seperti X, facebook dan discord. Interaksi antar anggotanya juga banyak dilakukan pada saat siaran langsung, baik dalam kolom komentar *live chat* maupun dalam kolom komentar video yang diunggah oleh *Channel* Windah Basudara. Komunitas yang terbentuk ini disebut komunitas virtual, secara umum komunitas virtual sama seperti komunitas tradisional yang dipengaruhi oleh kesamaan hobi dan minat, tetapi semuanya dilakukan di dalam dunia digital seperti dalam ruang obrolan media sosial.



Gambar 1. 4 Alasan Utama Menggunakan Media Sosial

(Sumber: We are social)

Dapat terlihat dari data mengenai alasan utama orang-orang menggunakan media sosial, salah satu alasannya adalah menemukan *like-minded communities* atau komunitas yang memiliki pandangan yang sama. Kehadiran komunitas virtual Fans Windah Basudara menyatukan para fans dari banyak wilayah yang didasari oleh kesukaan yang sama, yaitu menonton *Channel Youtube* Windah Basudara.

Komunitas Fans Windah Basudara menjadi satu dengan interaksi yang mengalir dan santai. Interaksi yang dilakukan bukan sekedar berbincang mengenai konten dari Windah Basudara, tetapi lebih dari itu. Para fans merasa menjadi lebih dekat karena mempunyai kesukaan yang sama, pemikiran yang sama dan cara interaksi yang serupa.

Dalam konsep neo-tribalisme, pembentukan kelompok atau komunitas didasari oleh aktivitas, minat atau pekerjaan yang sama yang akhirnya menciptakan ikatan emosional dan rasa kebersamaan antar anggotanya dalam bentuk yang cair dan fleksibel. Neo-tribalisme melihat bahwa komunitas terbentuk karena adanya rasa kebersamaan, minat serta cara pikir yang sama. Bauman (dalam Meling, 2020) menyebutkan bahwa *neo-tribe* memiliki sifat yang tidak stabil dan selalu berubah. Perspektif neo-tribalisme ini sangat cocok untuk melihat bagaimana komunitas modern saat ini dengan karakteristik yang cair dan fleksibel. Dalam perspektifnya, terdapat beberapa unsur penting dalam suatu komunitas seperti ritual, hadirnya empati dll yang bisa menimbulkan rasa kebersamaan dan identitas kolektif para anggota di dalam suatu komunitas.

Penelitian ini bermaksud untuk meneliti bagaimana kehadiran komunitas virtual di ruang digital, dalam penelitian ini yaitu komunitas Fans Windah Basudara (FWB), dapat menjadi suatu hal yang penting bagi anggotanya dan mempengaruhi identitasnya di dunia digital. Dengan teori *neo-tribe* yang akan digunakan untuk membuktikan bagaimana komunitas Fans Windah Basudara berinteraksi dengan melibatkan adanya unsur-unsur penting *neo-tribe* seperti ritual, empati, Tindakan kolektif dll. Serta mempelajari bagaimana anggota Komunitas Fans Windah Basudara melihat identitas diri mereka di dunia digital.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan netnografi, penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan judul **“Membentuk Identitas Kolektif Dalam Komunitas Virtual (Studi Netnografi Pada Komunitas Fans Windah Basudara.)”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diketahui rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana komunitas “Fans Windah Basudara” membentuk identitas anggotanya dalam media digital?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana komunitas “Fans Windah Basudara” membentuk identitas para anggotanya dalam media digital.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang diharapkan dapat diambil dari hadirnya penelitian ini:

### 1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan dengan hadirnya penelitian ini dapat menyumbangkan manfaat ilmu serta wawasan yang lebih luas dalam kajian sosiologi mengenai pembahasan konsep *neo-tribe*.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai topik yang dibahas yaitu komunitas “Fans Windah Basudara” bisa mempengaruhi anggotanya dalam melihat identitas dirinya di ruang digital dengan menggunakan teori *neo-tribe*. Diharapkan juga penelitian ini menambah wawasan peneliti mengenai konsep *neo-tribe*.

#### 2. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi maupun bahan perbandingan sebagai penelitian terdahulu di masa depan mengenai konsep *neo-tribe* dan bagaimana sebuah komunitas *virtual*

bisa terbentuk dan mempengaruhi anggotanya dalam membentuk identitas di ruang digital.

### **1.5 Batasan Penelitian**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka peneliti membataskan ruang lingkup penelitian hanya kepada pembahasan mengenai komunitas *virtual* Fans Windah Basudara dengan menggunakan teori *neo-tribe* dan pengaruhnya terhadap identitas para anggotanya di dalam ruang lingkup digital.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan proposal skripsi, terdapat sistematika penulisan yang akan menjadi pedoman dalam proses penulisannya. Skripsi ini terdiri dari 3 bagian, diantaranya adalah:

#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan, peneliti menyajikan latar belakang mengenai apa yang akan dibahas dalam penelitian ini. Dalam bagian pendahuluan juga akan disajikan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian dan sistematika penulisan

#### **BAB II**

#### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bagian kajian pustaka, disajikan pengertian mengenai konsep-konsep serta teori yang digunakan dalam penelitian ini. Bagian kajian pustaka juga

mencakup penelitian terdahulu dan kerangka berpikir yang membantu jalannya proses penelitian.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Pada bagian metode penelitian, peneliti membahas mengenai jenis metode dan jenis pendekatan apayang digunakan sebagai pedoman untuk penelitian ini. Bagian ini juga mencakup informasi mengenai Lokasi dan waktu penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, validitas data dan metode analisis data.

### **BAB IV**

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada BAB IV yang merupakan hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan tentang hasil-hasil dari penelitian yang sudah didapatkan serta mencakup analisis mendalam data yang telah diperoleh. Isi bab ini akan membahas mengenai komunitas Fans Windah Basudara dan identitas anggotanya di dalam ruang digital.

### **BAB V**

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bagian ini, peneliti melampirkan penjelasan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti akan memaparkan hasil dan temuan jawaban untuk menjawab rumusan masalah awal dari penelitian ini.

## LAMPIRAN

Bagian ini akan berisi data serta bukti yang terperinci mengenai proses penelitian yang telah dilakukan. Didalamnya akan mencakup permohonan penelitian serta transkrip yang didapatkan pada saat melakukan wawancara dengan informan serta bukti saat melakukan wawancara.

