

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini mengkaji tentang analisis wacana digital yang didasari oleh banyaknya *YouTuber gaming* salah satunya It's Nelfa yang banyak mengunggah konten *gameplay* berupa drama atau tindakan yang dibangun cenderung bernilai negatif dan tidak mempertimbangkan target audiens mereka yang dibawah umur. Penelitian ini berfokus pada kajian tentang wacana apa yang direncanakan It's Nelfa dalam kontennya sehingga harus menonjolkan bagian konten yang terdapat unsur sensualitas dalam konten yang ditayangkan dalam kanal YouTube nya.

It's Nelfa adalah pengguna sekaligus *content creator* dalam *platform* media sosial YouTube. Kategori yang Nelfa suguhkan dalam konten-kontennya termasuk kategori drama. Saat ini jumlah *subscriber* kanal YouTube It's Nelfa telah berhasil mencapai 2,48 juta. Nelfa telah mengunggah konten *gameplay* sejumlah 791 dengan jumlah penayangan berjumlah 722.988.453 kali (Socialblade, 2023).



Gambar 1. 1 Socialblade Statistics (2023)

Survei *We are Social* menunjukkan Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga didunia per Januari 2022 (Dihni, 2022). Jumlah pemain video *game* yang fantastis tersebut menunjukkan bahwa minat orang Indonesia pada video *game* memang sangat tinggi dan industri *game* di Indonesia saat ini memang sedang naik daun. Industri *game* di Indonesia pada tahun 2022 telah mendapatkan penghasilan yang sangat besar yaitu mencapai 25 triliun (CNBC, 2023). Penghasilan yang sangat besar tersebut memang sesuai dengan minat masyarakat pada *game* yang tergolong tinggi dalam lingkup dunia. Jangkauan pasar industri *game* memang sangat luas, dimana hanya melalui *smartphone* atau komputer semua orang bisa menikmati *game*. Dari kondisi pasar industri *game* yang luas tersebut juga menciptakan peluang baru dimana khalayak umum dapat melihat orang lain memainkan *game* yang mereka sukai.

YouTube menjadi salah satu media sosial yang digunakan khalayak untuk menonton tayangan *game* yang dimainkan oleh orang lain dalam sebuah konten. Sehingga saat ini YouTube sebagai media hiburan bagi para pengguna media sosial. Fakta yang terjadi saat ini memang lebih banyak orang yang lebih memilih menonton tayangan di YouTube dibanding di TV atau media konvensional lainnya. Saat ini orang cenderung menyukai tontonan yang mereka sukai melalui *platform* YouTube karena penggunaanya dapat memilih dan memilah konten yang diinginkan sesuka hati atau *video on demand* (VOD), berbeda dengan media konvensional yang menyajikan konten secara satu arah (Robbani et al., 2023).

Tayangan yang banyak ditonton anak-anak saat ini adalah konten *gameplay*. (Robbani et al., 2023) konten *gameplay* merupakan rekaman dari seseorang ketika memainkan sebuah *game* dan membagikan reaksi-reaksi atau *game* yang dimainkan kepada penontonnya dan didokumentasikan dalam bentuk video. Sehingga pada konten *gameplay* ini para *YouTuber* menggunakan YouTube sebagai sarana untuk menunjukkan *skill* dalam bermain *game* sekaligus memperhatikan alur konten yang dibuat agar banyak diminati oleh para audiennya. Sebagaimana pada kanal YouTube yang bernama It's Nelfa ini menggunakan YouTube sebagai media untuk mempublikasikan karya-karyanya dari drama yang dibangun dalam *game Sakura School Simulator*. Untuk observasi sementara yang dilakukan oleh peneliti mengenai kanal YouTube It's Nelfa yang dibangun mulai tahun 2022 ini konten-konten yang dibuat hampir semuanya tentang *gameplay Sakura School Simulator* yang disertai efek suara dan visual untuk menambah ketertarikan audien terhadap video yang dibuat.

Konten-konten atau karya-karya *gameplay* yang dibuat oleh It's Nelfa banyak menyajikan konten yang menghibur, tapi juga seringkali menyajikan konten yang sensualitas. Sesualitas tersebut terlihat dari *visual video* yang ditampilkan sekaligus dari percakapan yang dimunculkan baik secara tertulis maupun non-tulis. Konten yang dibuat It's Nelfa dalam *Game Sakura School Simulator* adalah berupa dramatis yang banyak mengangkat tentang kehidupan sehari-hari mulai drama di sekolah, rumah maupun tempat-tempat lainnya. Cerita yang diangkat dalam drama *gameplay* tersebut juga tidak jauh dari kehidupan nyata seperti tentang keluarga, pertemanan hingga percintaan.

Game Sakura School Simulator ini merupakan *game* simulasi yang dikembangkan oleh *Garusoft Deveelopment Inc*, yang merupakan *developer* dari Jepang (BlueStacks, 2023). *Game* tersebut mengusung tentang kehidupan pelajar di SMA di kota Sakura. Dalam permainan ini, para pemain dapat menikmati keceriaan dan keseruan kehidupan pelajar di SMA mulai dari belajar, nongkrong dan berbagai hal seru lainnya. Pada *game* ini para pemain bisa melakukan kustomisasi pada karakter-karakter yang dimainkan mulai dari pilihan kostum yang beragam dan juga pernik-pernik yang bisa dipilih sesuka hati. *Game* ini disediakan berbagai fitur mulai dari tempat-tempat untuk beraktivitas seperti sekolah, rumahsakit dan lain-lain. Dalam *game* ini juga terdapat misi yang harus diselesaikan dengan batas waktu tertentu, misi yang biasanya harus diselesaikan seperti masuk kelas, jam pelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan olahraga dan kegiatan sosial lainnya. *Game Sakura School Simulator* ini merupakan bukan *game* yang dikhususkan untuk usia 18+ akan tetapi pada kenyataanya banyak anak usia Taman Kanak-kanak atau Sekolah Dasar yang memainkan *game* tersebut. Menurut kumparan.com (2022) menyebutkan permainan *Roblox dan Sakura Simulator School* kerap dimainkan oleh anak-anak usia Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD).

Tak hanya *game* saja yang dikonsumsi tidak sesuai umur, dalam konten YouTube juga kerap banyak orang yang kurang memperhatikan batasan usia. Audiens pada media sosial YouTube dari berbagai usia juga kerap mengakses konten-konten yang diinginkan, selama konten tersebut tidak dibatasi hanya untuk penonton dengan usia 17 tahun ke atas dan pada kenyataanya banyak

sekali para *content creator* yang tidak memperhatikan antara isi konten yang dibuat dengan usia target audiensnya. Sebagaimana pada konten *gameplay* Sakura School Simulator yang pada dasarnya dari *game* tersebut untuk anak usia 18+ tapi konten *gameplay* yang dihasilkan banyak dikonsumsi anak-anak usia dibawah umur. *Youtuber* yang telah membuat konten *gameplay* Sakura School Simulator tentang drama yang terdapat unsur sensualitas salah satunya yaitu kanal YouTube yang bernama It's Nelfa.



Gambar 1. 2 Konten Gameplay Sakura School Simulator

Sumber: YouTube It's Nelfa

Pada salah satu konten diatas yang diunggah oleh It's Nelfa sudah terlihat jelas secara visualnya, sengaja untuk memaparkan sensualitas yang diberi efek sehingga memunculkan bagian sensualitas menjadi lebih jelas lagi. Konten tersebut banyak mendapatkan respon positif berupa dukungan dan pernyataan bahwa banyak audien yang menyukai drama yang dibuat. Selain itu, ada juga

komentar yang fokus mengomentari pada tampilan konten sensualitasnya saja. Hal yang mungkin luput dari Nelfa dan penonton adalah mereka sama-sama terbawa pada sensualitas dalam visual konten yang dibuatnya.

Menurut Hilmawan (dalam Kusumawati, 2017) sensualitas merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan sebuah kesenangan yang didapat dari pengalaman panca indra yang muncul atau didapatkan melalui stimuli yang bermacam-macam tergantung pada pribadi dan karkater tiap orang masing-masing. Menurut Wahyudi (dalam Kusumawati, 2017) sensualitas melibatkan kesadaran kita dalam penerimaan dan kesenangan yang timbul melalui tubuh seseorang atau orang lain. Faktanya saat ini sensualitas menjadi bagian dari cara mengajak audiens atau mengundang ketertarikan pengguna media sosial untuk menikmati konten sensual tersebut. Menurut Kusumawati, (2017) sensualitas dihadirkan sebagai bagian dari komoditas yang menggerakkan ekonomi dengan cara mengajak penonton untuk merasakan pengalaman yang lebih menyenangkan dengan menampilkan kesan telanjang atau citra sensual.

Produksi media dengan adanya sensualitas tentu akan menimbulkan suatu dampak negatif terutama untuk audiens dari kalangan anak-anak dan remaja yang mengonsumsi konten *gameplay* ini. Adanya unsur sensualitas tersebut juga didorong dengan adanya fitur pada *Game Sakura School Simulator* yang kurang senonoh seperti ciuman, pelukan dan mandi bersama. Meskipun pada video *gameplay Sakura School Simulator* tersebut terkesan seperti aktivitas di Sekolah pada umumnya, tapi bagian akhir video yang menunjukkan sensualitas yang banyak mengakibatkan para audiens merespon akan hal sensual tersebut.

Apalagi dalam konten yang diunggah oleh kanal YouTube It's Nelfa ini tidak dikhususkan untuk usia 17 tahun ke atas. Sehingga besar kemungkinan kalangan anak-anak dan remaja bisa mengonsumsi konten-konten yang terdapat unsur sensualitas tersebut, apalagi mengingat bahwa peminat dari *Game Sakura School Simulator* ini kebanyakan dari kalangan anak usia Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Konten tersebut yang diunggah dalam kanal YouTube It's Nelfa ini berhasil menarik perhatian audiens sehingga banyak interaksi dalam kolom komentar yang memberikan komentar yang mengarah pada unsur sensualitas. Video tersebut mendapat *engagement* yang tinggi jika dibanding dengan video lain yang diunggahnya dalam kurun waktu yang berdekatan. Sehingga peneliti melihat terdapat ketidakberesan dalam proses produksi konten *gameplay* Sakura School Simulator pada kanal YouTube It's Nelfa. Selaras dengan adanya unsur sensualitas dalam pembuatan konten *gameplay* tersebut maka menunjukkan dalam pembuatan konten *gameplay* pada YouTube ini banyak dipengaruhi oleh pembuatnya. Maka kecondongan dalam memproduksi konten ini terlihat bahwa pribadi dari produsen secara teks, konteks, tindakan interaksi dan ideologi yang dibangun itulah yang melingkupi It's Nelfa dalam pembuatan konten.

Prespektif tersebut selaras dengan konsep analisis wacana digital milik Rodney H. Jones yang mana melihat proses suatu produksi konten tidak melalui kajian linguistik tapi melalui kajian media dan budaya. Analisis wacana digital ini bertujuan untuk mengetahui ideologi dan ketimpangan-ketimpangan yang

ada pada proses produksi konten di kanal YouTube. Dalam penelitian ini, proses produksi teks (konten *gameplay Sakura School Simulator*; It's Nelfa) dipandang sebagai relita sosial yang seharusnya, tetapi terdapat konteks sosial, interaksi dan ideologi yang mempengaruhi proses produksi teks tersebut. Hal tersebut sejalan dengan tujuan studi wacana digital yakni sebagai upaya untuk mengungkapkan suatu teks atau konten media sosial dengan tujuan untuk mengetahui kepentingan yang dibangun didalamnya. Maka fokus dari penelitian ini terletak pada wacana sensualitas oleh *YouTuber* It's Nelfa dalam konten *gameplay* di YouTube.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti adalah bagaimana sensualitas diwacanakan dalam konten *gameplay Sakura School Simulator* pada YouTube It's Nelfa?

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana sensualitas diwacanakan dalam konten *gameplay Sakura School Simulator* pada YouTube It's Nelfa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan pertimbangan bagi para peneliti dalam mengembangkan penelitian pada bidang ilmu komunikasi terutama untuk penelitian yang

berkaitan dengan wacana sensualitas dalam sebuah konten di media sosial YouTube.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan bisa dijadikan sebagai salah satu masukan dan pengetahuan baru untuk masyarakat dalam mengkonsumsi media digital, sekaligus sebagai sumber literasi untuk masyarakat tentang sensualitas di media sosial. Selain itu, penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat agar dapat mengetahui bentuk-bentuk wacana sensualitas yang ditampilkan dalam konten-konten media sosial.