

YOUTUBE SEBAGAI MEDIA EKSISTENSI DIRI (*SELF-PERFORMANCE*)
MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

SKRIPSI

Ditujukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)
dalam Bidang Sosiologi



Oleh :

Nafa Dwi Citra Pratiwi

NIM. I73216075

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

2020

**PERNYATAAN
PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI**

Bismillahirrohmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nafa Dwi Citra Pratiwi
NIM : I73216075
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Youtube Sebagai Media Eksistensi Diri (*Self – Performance*) Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan mana pun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi. Surabaya

Surabaya, 16 Maret 2020
Yang menyatakan


**METERAI
TEMPEL**
E73B.AAF584946558
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Nafa Dwi Citra Pratiwi
NIM: I73216075

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan pemeriksaan, bimbingan, arahan terhadap penulisan skripsi yang di tulis oleh :

Nama : Nafa Dwi Citra Pratiwi

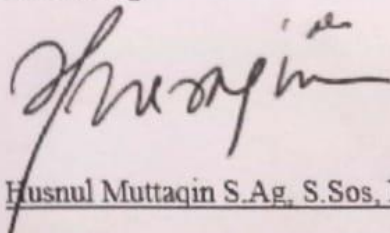
NIM : 173216075

Program Studi : Sosiologi

Yang berjudul : YOUTUBE SEBAGAI MEDIA EKSISTENSI DIRI (*SELF – PERFORMANCE*) MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA, saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 23 Maret 2020

Pembimbing



Husnul Muttaqin S. Ag, S. Sos, M.S.I

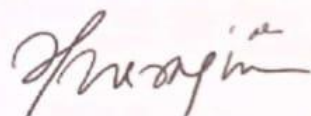
NIP : 197801202006041003

PENGESAHAN

Skripsi oleh Nafa Dwi Citra Pratiwi dengan judul: "Youtube Sebagai Media Eksistensi Diri (Self Performance) Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya" telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 23 Maret 2020.

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



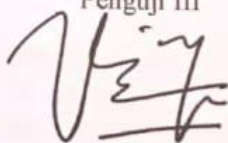
Huseinul Muttaqin, S.Ag, S.Sos,
M.S.I
NIP. 197801202006041003

Penguji II




Amal Taufiq, S.Pd, M.Si
NIP. 197008021997021001

Penguji III



Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah,
M.Si
NIP. 197607182008012022

Penguji IV



Muchammad Ismail, S.Sos.M.A
NIP. 198005032009121003

Surabaya, 23 Maret 2020

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Dekan,



Prof. Achmad Mazakki, Grad Dip. SEA, M.Ag, M.Phil, Ph.D
NIP. 197402091998031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nafa Dwi Citra Pratiwi
NIM : I73216075
Fakultas/Jurusan : FISIP/ SOSIOLOGI
E-mail address : nafacitraprw28@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
 Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Youtube Sebagai Media Eksistensi Diri (Self – Performance) Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Maret 2020

Penulis

(Nafa Dwi Citra Pratiwi)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Youtube sebagai media dalam menyampaikan ekspresi seseorang mengenai pemikiran atau opini yang sedang dirasakan dan yang sedang hangat diperbincangkan di media sosial. Lingkungan, tempat, kesukaan dan hal yang sedang hangat diperbincangkan merupakan salah satu penyebab seseorang untuk mengungkapkan argumentasinya atau ekspresi di Youtube. Pengguna Youtube berasal dari semua kalangan mulai anak-anak sampai dewasa. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya juga menggunakan Youtube sebagai ajang untuk mengekspresikan diri dengan tujuan untuk menunjukkan eksistensi diri melalui media audio visual ini. Mahasiswa dapat memanfaatkan Youtube sebagai media untuk menunjukkan kesukaan, kegiatan sehari-hari, memberikan tanggapan terhadap video orang lain, atau untuk menyampaikan kritik terhadap keadaan yang sedang terjadi.

Dengan adanya globalisasi, tidak ada lagi batasan bagi seseorang dalam mengakses informasi dari berbagai penjuru dunia. Teknologi yang diciptakan oleh manusia sangat berkembang dengan pesat; Dari teknologi yang sederhana hingga yang sangat kompleks; Dari mesin pembuat kopi sederhana hingga robot manusia. Perkembangan ini didasari oleh

perkembangan penelitian yang kemudian selalu disempurnakan menjadi jauh lebih baik lagi. Perkembangan teknologi komunikasi juga mengalami banyak inovasi sehingga memunculkan produk berupa alat juga selalu berinovasi memberikan kemudahan bagi penggunanya. Sebagai contoh, dahulu perangkat komunikasi telfon hanya dapat digunakan di rumah, dikarenakan telepon tersambung dengan aliran listrik dan juga bentuk yang cukup besar sehingga menyulitkan pengguna. Namun, dengan adanya perkembangan dan inovasi teknologi komunikasi, telepon dapat digenggam dan dibawa kemana-mana sesuai kemauan pengguna telepon. Perkembangan teknologi komunikasi pada saat memudahkan masyarakat dalam segala aktivitas yang akan dilakukan. Tidak hanya inovasi berupa bentuk alat yang semakin efisien, perangkat didalamnya juga mempermudah penggunaannya. Hampir di seluruh dunia sudah menggunakan teknologi komunikasi sebagai alat untuk mempermudah kegiatan sehari-hari. Teknologi komunikasi yang diciptakan dapat juga dikatakan menjadi sebuah media.

Penggunaan media yang sangat pesat tidak dimungkinkan bahwa seluruh belahan dunia memakai media sebagai alat untuk mempermudah kegiatan keseharian. Salah satu fungsi media yaitu mudahnya komunikasi yang akan dilakukan oleh seseorang dengan orang lain tanpa harus bertemu dan bertatap muka secara langsung. Media komunikasi juga dapat digunakan hanya dengan satu orang saja, melainkan juga dapat digunakan untuk berinteraksi secara luas. Media komunikasi yang digunakan untuk penyebaran informasi secara luas dapat dikatakan sebagai media massa. Kemudahan yang ditawarkan

oleh media massa membuat batasan antara wilayah menjadi hilang. Penyebaran informasi yang sangat cepat dan luas membuat batasan antar wilayah menjadi tidak ada.

Perkembangan media sosial didasari oleh inovasi untuk memberikan kemudahan-kemudahan dan *fitur* yang sedang digandrungi oleh penggunanya. Dari yang hanya berbasis teks hingga berupa audio visual. Contoh dari media sosial yaitu Twitter, Facebook, Instagram, Youtube, Tinder dan lain-lain. Media sosial mempermudah interaksi baik dengan individu maupun dengan kelompok. Interaksi yang ditimbulkan dalam media sosial sangat beragam dikarenakan memang interaksinya berbasis virtual.

Trend menggunakan media sosial di Indonesia sudah sejak lama terjadi. Namun akhir-akhir ini Youtube menjadi media sosial yang dilirik oleh masyarakat Indonesia, dikarenakan sudah banyak *conten creator* yang tercipta di Youtube dan menjadi referensi bagi pengguna baru. Banyaknya penonton Youtube salah satunya dikarenakan tampilan informasi berupa audio dan gambar, serta video. Sehingga masyarakat dapat menonton dan mendengar berbagai macam informasi dengan mudah. Youtube memang bersifat satu arah, tidak dapat berkomunikasi secara timbal balik. Namun, interaksi yang dilakukan *conten creator* di Youtubanya juga dapat menimbulkan diskusi-diskusi menarik di kolom komentar. Banyak *conten creator* yang membuat video mengenai kegiatan yang bersifat pribadi maupun pengetahuan yang dapat memberikan manfaat ilmu bagi penontonnya.

Keinginan menjadi Youtuber juga menjangkit di Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Youtube menjadi salah satu media untuk mencari data atau untuk analisis dalam proses perkuliahan, semisal dengan video di Youtube mahasiswa dapat menganalisis isi video didalamnya yang kemudian di hubungkan dengan matakuliah yang ada. Video-video di Youtube pun juga dapat menjadi referensi dalam mengunggah konten di Youtube yang akan mahasiswa buat ketika mereka ingin menjadi Youtuber. Beberapa mahasiswa menggunakan Youtube sebagai ungkapan ekspresi diri dengan menunjukkan kesukaan terhadap sesuatu yang kemudian di unggah ke laman Youtube. Ada juga mahasiswa yang menggunakan Youtube sebagai tempat diskusi karena memang Youtube merupakan media sebagai ruang publik. Jurusan dalam perkuliahan juga akan sedikit banyak mempengaruhi mahasiswa dalam menonton dan mengunggah konten di Youtube.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk membahas dan menjadikan fenomena ini menjadi penelitian dengan judul “ Youtube Sebagai Media Eksistensi Diri (*Self – Performance*) Bagi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mahasiswa UINSA Surabaya menggunakan youtube sebagai media untuk eksistensi diri (*Self-performance*) ?

2. Apa yang melatar belakangi mahasiswa UINSA Surabaya menggunakan youtube sebagai media untuk eksistensi diri (*Self-performance*) ?

C. Tujuan Penelitian

Dari paparan rumusan masalah yang ada, penelitian ini diharapkan mampu memenuhi tujuan dan sasaran yang akan di tetapkan. Adapun tujuan penelitian dari permasalahan di atas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam menggunakan Youtube sebagai media untuk menunjang proses interaksi di dalam keseharian sebagai mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya memiliki keterbukaan terhadap perkembangan media sosial dan ikut serta dalam perkembangan tersebut, termasuk juga dengan Youtube yang sekarang sedang di gandrungi oleh masyarakat.
2. Untuk mengetahui latar belakang mahasiswa UINSA Surabaya menggunakan youtube sebagai proses pengungkapan identitas diri yang akan berpengaruh terhadap eksistensi diri di media sosial Youtube. Youtube sebagai platform yang menyajikan tayangan berupa audio visual memudahkan seseorang dalam menunjukkan identitas diri terhadap orang lain sehingga akan menaikkan kepopuleran di media. Tayang berupa gambar membuat seseorang yang mengunggah video di Youtube dapat menampilkan sosok diri dan membuat konten video yang

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian terhadap fenomena ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap segala aspek, diantaranya :

1. Teoritis

- a. Diharapkan mampu memberikan pengetahuan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya dalam bidang keilmuan Sosiologi mengenai fenomena menjadi Youtuber di kalangan mahasiswa dan perkembangan media sosial serta perilaku didalamnya sehingga memberikan kontribusi bagi kajian pembelajaran pada program studi sosiologi.
- b. Diharapkan mampu memberikan referensi atau rujukan bagi penelitian selanjutnya dengan pembahasan fenomena yang sama yang diharapkan mampu memberikan perkembangan terhadap ilmu pengetahuan khususnya ilmu sosial.

2. Praktis

- a. Diharapkan mampu memberikan pandangan kepada mahasiswa bagaimana menggunakan media Youtube sebagai media pendukung dalam kehidupan mahasiswa dalam menunjang kemajuan pembelajaran.
- b. Diharapkan mampu memberikan inspirasi konten yang baik dan berguna bagi masyarakat, tidak hanya konten yang berisikan kesenangan semata bagi mahasiswa yang menggunakan

Youtube sebagai ajang untuk menuangkan eksistensinya di dunia maya.

- c. Dimungkinkan hasil penelitian ini di digunakan untuk pengetahuan agar menggunakan media sosial secara bijak dan benar. Dikarenakan media sosial juga memiliki dampak yang diberikan sesuai dengan apa yang pengguna lakukan.
- d. Diharapkan masyarakat mampu bersosialisasi dengan baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Sehingga tidak ada ketimpangan terhadap sosialisasi di media dengan di kehidupan nyata. Perkembangan media sosial mempermudah interaksi dengan orang lain, namun juga akan berdampak pada interaksi langsung di kehidupan nyata.

E. Definisi Konseptual

1. Youtube

Media secara umum dipahami bahwa istilah 'media' mencakup sarana komunikasi seperti pers, media penyiaran (*broadcasting*) dan sinema.¹ Media massa membantu seseorang dalam berinteraksi dengan individu lain maupun kelompok lain. Media massa juga mempermudah bukan hanya dalam hal komunikasi yang semakin canggih, namun media massa juga menyampaikan berita atau keadaan terkini dari segala

¹ Graeme Burton, *Media dan Budaya Populer* (Yogyakarta: JALASUTRA, 2017) 9

penjuru dunia. Media massa menjadikan dunia tidak memiliki batasan apapun. Seseorang bisa melihat dan mengetahui keadaan orang lain walaupun dengan jarak yang sangat jauh. Contoh media massa saat ini yaitu media sosial yang meliputi; Instagram, Whatsup, Line, Snapchat, Twitter, Path, Youtube dan masih banyak lagi. Keanekaragaman media sosial tersebut membuat banyak informasi yang dapat diterima oleh penggunanya dengan mudah dan cepat. Sehingga memudahkan pengguna untuk berinteraksi kepada orang lain atau mengetahui keadaan orang lain. Interaksi diantara individu maupun kelompok sangat dimudahkan dengan adanya kemudahan dalam mengakses komunikasi. Sementara itu McLuhan menganggap media juga menciptakan serta mempengaruhi cakupan serta bentuk dari hubungan-hubungan dan kegiatan-kegiatan manusia.² Media sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan, dari mulai hubungan antar seseorang, kegiatan yang dilakukan, hingga proses keagamaan. Sehingga dengan demikian, media massa sangat mendukung adanya interaksi antar individu maupun kelompok.

Adapun fungsi media sosial yaitu, sebagai penyampaian dan penafsiran informasi, media sebagai pembujuk atau pengajak, sebagai sarana pendidikan, sebagai tempat transaksi jual beli, menyebarkan

² Burhan Bungin, *PORNOMEDIA Konstruksi Sosial Teknologi Telematika & Perayaan Seks di Media Massa* (Bogor: Prenada Media, 2003), 2.

nilai-nilai agama dan masih banyak lagi manfaat yang didapat.³ Namun, segala sesuatu pasti ada dampak negatifnya, media sosial juga mempunyai dampak negatif yaitu cepat menyebarnya informasi tanpa ada batasan penyaringan apakah informasi tersebut benar atau tidak, membujuk orang untuk membeli barang-barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan sehingga membuat masyarakat menjadi konsumtif terhadap apapun, semakin tidak ada batasan antara individu dengan dunia luar, semakin banyak masalah sosial yang ditimbulkan seperti penculikan, pelecehan, penyebaran isu sara.

Youtube merupakan media sosial yang memberikan kemudahan bagi penontonnya dikarenakan berbasis audio dan gambar. Jadi penonton tidak membaca dan hanya melihat serta mendengar apa yang pembuat konten lakukan dan di upload di Youtube. Youtube sendiri merupakan media virtual yang menyajikan video yang berasal dari penjuru dunia. Semua orang bisa mengakses dan mengunggah video melalui laman www.youtube.com sehingga video yang di unggah dapat diakses oleh orang lain. Youtube sebagai alat yang juga dapat menyebarkan informasi memudahkan mereka yang malas untuk membaca dan hanya suka untuk mendengar dan menonton. Memang interaksi di dalam media sosial Youtube ini terjalin hanya satu arah (

³ William, *Media Massa & Masyarakat Modern edisi kedua* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2008), VII.

berbicara video), tidak dapat berinteraksi dengan pengguna lain. Namun, Youtube memiliki kolom komentar yang membebaskan siapa saja untuk menanggapi dan melakukan diskusi terhadap orang lain mengenai unggahan yang ditonton tersebut.

Youtuber merupakan panggilan untuk orang-orang yang mengunggah video di laman Youtube secara intens dan memiliki konten yang tersusun. Contoh Youtuber di Indonesia yaitu Gita Savitri , Atta Halilintar, Raditya Dika, Ria Ricis, Nessie Judge, Tasya Farasya, VICE Indonesia dan masih banyak lagi. Unggahan Youtubers ini bermacam-macam, dari yang tutorial make up, konten yang hanya berisikan video menghibur, hingga membahas mengenai pengetahuan dan informasi yang sedang hangat dibicarakan. Sebagai contoh Gita Savitri yang di dalam videonya sering membahas mengenai hal-hal yang sensitif seperti *Social Heresment*, tentang toleransi antar umat beragama, motivasi, dan isu-isu yang sedang dibincangkan di media. Sehingga konten yang dibentuk oleh Gita Savitri memberikan kesan pengetahuan dan informasi yang memunculkan proses diskusi di dalam videonya. Masih banyak lagi konten-konten yang dibuat oleh Youtubers Indonesia.

2. Eksistensi Diri / *Self- Performance*

Media sosial membuat seseorang menjadi mudah untuk berinteraksi dengan orang lain. Mudahnya interaksi dikarenakan media sosial bersifat virtual. Sehingga interaksi yang ditunjukkan tidak serta

merta berhubungan langsung dengan lawan interaksinya. Kemudahan ini juga membuat luasan interaksi tidak terbatas. Banyak orang-orang Indonesia yang juga berteman dengan orang asing sehingga dapat dibuktikan bahwa media sosial tidak ada batasan wilayah. Interaksi ini memudahkan seseorang dalam mencari relasi dalam pertemanan. Dengan adanya kemudahan dalam berinteraksi, pengguna media sosial memanfaatkan hal tersebut untuk proses jual beli, penyebaran informasi terkini, menyebarkan doktrin agama, hingga pencarian mengenai bahan pembelajaran dan masih banyak lagi.

Interaksi di media sosial bersifat virtual, di mana seseorang melakukan interaksi dengan bantuan alat komunikasi yang terhubung dengan internet. Sehingga tidak perlu melakukan tatap muka langsung. Media sosial juga memudahkan seseorang dalam mencari informasi dari lawan interaksinya. Media sosial juga menjadi tempat untuk mengunggah berbagai informasi mengenai diri pengguna dalam format teks, gambar maupun video. Memang dalam interaksi virtual, tidak dimungkinkan data yang di paparkan dan di unggah di media sosial merupakan data yang tidak sebenarnya. Tidak ada batasan seseorang dalam memberikan informasi mengenai dirinya.

Citra diri di media sosial merupakan penggambaran seseorang dalam media sosial yang bertujuan agar pengguna lain mengenal dan memandang bagaimana ia mempresentasikan diri di media sosial. Pengguna media sosial yang berbasis teks seperti Twitter dan Facebook

menggambarkan citra dirinya dengan tulisan-tulisan dan komentar yang di unggah di media sosial. Sebagai contoh seseorang yang sering mengunggah kalimat-kalimat yang berbau argumentasi mengenai hal-hal yang sedang terjadi yang kemudian juga di kaitkan dengan ilmu pengetahuan, mereka menggambarkan citra dirinya sebagai pengguna media sosial yang berintelektual. Interaksi yang terjadi di internet berbasis teks mempengaruhi bagaimana seseorang dalam mengkomunikasikan identitas dirinya di kehidupan virtual dan setiap teks mewakili setiap ikon dalam penampilan diri.⁴ Sedangkan dalam media sosial yang berbasis audio visual seperti Instagram dan Youtube, penggambaran citra diri dengan cara mengunggah gambar maupun video di akun media sosial yang kemudian akan ditonton oleh pengguna lain. Contoh seseorang yang mengunggah konten liburan di akun Youtubanya menggambar bahwa ia merupakan seseorang yang menyukai liburan dan menggambarkan citra dirinya sebagai *traveller*.

Menurut KBBI eksistensi merupakan keberadaan.⁵ Sehingga dapat diartikan sebagai usaha untuk menunjukkan keberadaan kepada pengguna media sosial lain. Eksistensi diri merupakan sikap yang ditunjukkan oleh pengguna media sosial dengan tujuan menampakan

⁴ Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), 143.

⁵ Dadang Sanendra, KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/eksistensi>. Diakses tanggal 5 November 2019 pukul 08.41.

citra dirinya kepada pengguna lain dan mengikuti gaya terbaru yang sedang digandrungi oleh pengguna media sosial. Sehingga dipandang sebagai pengguna yang selalu mengikuti *trend* dan hal tersebut akan menaikkan eksistensi diri di media sosial. Keuntungan yang didapat dengan popularitas dan eksistensi diri yang tinggi yaitu dapat menaikkan rasa puas dan kebanggaan tersendiri serta dapat memperlancar dalam interaksi dengan pengguna lain.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini terbagi dalam beberapa bab dan sub bab dengan tujuan untuk memudahkan dalam penulisan penelitian. Diharapkan penulisan berjalan runtut dan mudah untuk dipahami. Adapun sistematikanya sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan : Dalam pendahuluan ini terdapat gambaran mengenai tema yang akan diteliti. Pendahuluan ini memuat beberapa Hal yaitu : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Serta Manfaat penelitian. Dalam keempat muatan di atas mengantarkan pembaca untuk mengetahui permasalahan apa yang diteliti. Muatan lainnya yaitu definisi konseptual. Muatan ini berisi mengenai penjelasan terhadap judul yang akan diteliti. Dengan demikian pembaca tidak mengalami kesulitan dan perbedaan persepsi dengan peneliti. Maksud dan tujuan yang akan disampaikan oleh peneliti dapat diterima dan tidak membuat kabur para pembaca. Setelah

muatan definisi konseptual, maka selanjutnya ada sistematika pembahasan yang berisi ringkasan bahasan yang akan diteliti.

Bab II Kajian Teoritik : Di dalam muatan ini menjelaskan mengenai teori yang akan diambil dan bagaimana penelitian terdahulu yang sudah pernah diteliti sebagai referensi tambahan dan lanjutan. Di dalam muatan ini terdapat beberapa sub bab yaitu : penelitian terdahulu (di mana didalamnya dijelaskan penelitian yang sudah pernah diteliti dan memiliki relevansi dengan tema yang diambil oleh peneliti.), kajian pustaka memuat beberapa gambaran yang terkait dengan tema yang diangkat oleh peneliti. Kemudian muatan terakhir adalah kerangka teori, pada bagian ini teori sebagai identifikasi analisis mengenai tema yang diteliti.

Bab III Metode Penelitian : pada bab ini menyajikan mengenai kegiatan yang sudah dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian di lapangan. Urutan pembahasan didalamnya terdiri dari jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, tahap- tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta teknik pemeriksaan keabsahan data.

Bab IV Penyajian dan Analisis Data : di dalam bab ini menjelaskan mengenai deskripsi redaksi yang akan diteliti. Deskripsi ini memiliki dua aspek yaitu deskripsi subyek penelitian dan deskripsi hasil penelitian. Kedua aspek tersebut didapat ketika sudah melakukan observasi kepada narasumber atau informan. Pada bab ini juga terdapat sub bab analisis teori, di mana analisis teori pada bab ini juga menjelaskan keterkaitan teori dengan fenomena yang diteliti.

BAB II

TEORI DRAMATURGI ERVING GOFFMAN

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai eksistensi diri di media sosial masih jarang dilakukan penelitian. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai acuan peneliti dalam melakukan penggalan data yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Ada beberapa penelitian yang juga membahas mengenai eksistensi di media sosial seperti ;

1. Skripsi, Tian Angga Pradhana (2019) dengan judul “*Self-Presenting* Pada Media Instagram Dalam Tinjauan Teori Dramaturgi Erving Goffman”. Dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Prodi Sosiologi. ⁶ Pembahasan dalam skripsi ini berfokus kepada latarbelakngan mahasiswa dalam mencitrakan diri di media sosial khususnya instagram. Dalam penelitian ini juga di paparkan cara-cara yang dilakukan untuk mencapai kepopularitasan dan pengakuan pengguna media sosial lain. Dari penelitian ini ditemukan tiga jenis atau cara mendapatkan pengakuan di media sosial, yaitu menjadi *Selebgram*, *Sosialita*, dan *Motivator*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama membahas mengenai fenomena yang terjadi dikalangan mahasiswa UINSA Surabaya mengenai trend media sosial. Dalam penelitian ini dapat

⁶ Tian Angga Pradhana. “Self-Presenting pada Media Sosial Instagram Dalam Tinjauan Teori Dramaturgi Erving Goffman” Univesitas Negeri Islam Sunan Ampel Surabaya, 2019.

menggambarkan bagaimana mahasiswa melakukan panjat sosial melalui media sosial sehingga terbentuklah citra diri sesuai dengan yang ia kehendaki. Teori yang dipakai juga memiliki kesamaan, dikarenakan memang apabila berbicara mengenai media sosial hampir seluruh pengguna sosial akan menciptakan citra diri yang sesuai dengan *audience* mau (pengguna lain / trend yang sedang terjadi).

Perbedaan skripsi ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu model pembahasan dimana dalam skripsi ini menggambarkan individu dalam melakukan panjat sosial yang tujuannya untuk menunjukkan eksistensi diri di media sosial. mahasiswa melakukan tiga cara untuk mendapatkan pengakuan oleh pengguna media sosial lain. Sedangkan dalam penelitian akan berfokus terhadap latar belakang mahasiswa dalam membuat konten di Youtube, dan apa yang dilakukan agar konten yang di unggah dapat menarik banyak penonton. Pembahasan dalam penelitian ini juga akan merambah bagaimana bentuk-bentuk perilaku pengguna Youtube untuk menunjang eksistensi diri.

2. Skripsi, Siti Nur Hidayatur Robi'ah (2019) dengan judul “ Media Sosial Sebagai Ruang Publik Virtual Bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya”.⁷ Skripsi ini membahas mengenai kebebasan menyuarakan pendapat di media sosial sebagai ruang publik virtual. Media sosial menjadikan kemudahan bagi mahasiswa UINSA dalam melakukan diskusi-diskusi tanpa

⁷ Siti Nur Hidayatur. “Media Sebagai Ruang Publik Virtual Bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, April 2019.

harus melakukan tatap muka secara langsung. Media sosial tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, melainkan digunakan hingga sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa.

Persamaan, sama sama menggunakan media sosial sebagai bahan untuk diteliti. Melihat mahasiswa UINSA sebagai subjek yang di amati dalam penggunaan media sosial. Media berfungsi untuk menunjukkan argumentasi dan ekspresi diri secara virtual.

Perbedaan, teori yang digunakan dalam skripsi ini yaitu Ruang Publik dari Habermas sedangkan peneliti menggunakan teori dramaturgi dari Erving Goffman. Perbedaan juga dapat dilihat dari fokus pembahasan, apabila skripsi di atas membahas mengenai bagaimana mahasiswa memanfaatkan media sosial sebagai media untuk diskusi sehingga menciptakan ruang publik virtual, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan membahas mengenai bentuk perilaku pemanfaatan Youtube dan bagaimana mahasiswa dalam mengeksistensi diri di media Youtube.

3. Skripsi, Nurul Ichwan (2015) dengan judul “Eksistensi Path Sebagai Media Interaksi Sosial Ditinjau Dari Analisis Rosengren”.⁸ Dalam penelitian skripsi ini memfokuskan kepada penggunaan media sosial Path sebagai sarana untuk melakukan interaksi. Kemudahan interaksi yang ditawarkan oleh media sosial Path dengan fitur-fitur yang di tawarkan.

⁸ Nurul Ichwan. “Eksistensi Path Sebagai Media Interaksi Sosial Ditinjau Dari Analisis Rosengren.” Universitas Sultan Ageng Tistayasa, Tahun 2015.

Persamaan penelitian yaitu sama membahas mengenai eksistensi diri di media sosial. Cara-cara seseorang dalam menjalankan media sosial sebagai media eksistensi. Media sosial sebagai tempat untuk mendapatkan informasi dan melakukan interaksi. Media yang digunakan sama sama berbentuk audio visual. Subjek penelitiannya juga sama sama membahas mengenai mahasiswa di salah satu universitas.

Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu metode penelitian yang berbeda. Skripsi ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teori yang digunakanpun berbeda. Pembahasan didalam skripsi ini lebih berfokus kepada interaksi yang terjadi di media sosial Path. Media sosial Path juga digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada bentuk perilaku mahasiswa dalam menggunakan Youtube di keseharian dan latar belakang mahasiswa menggunakan Youtube sebagai media eksistensi.

4. Skripsi, Muhammad Guntur Agued (2017) dengan judul “Motivasi Vlogger dalam Presentasi Diri Di Youtube”.⁹ Pembahasan di dalam skripsi ini mengenai *vlogger* yang mempresentasi diri di media Youtube. Ditemukan hasil dari pembahasan skripsi ini yaitu ada dua tipe *vlogger* yaitu berkelompok dan individual. Berkelompok dikerjakan oleh beberapa orang yang memiliki tugas

⁹ Muhammad Guntur, “Motivasi Vlogger dalam Presentasi Diri Di Youtube”. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2017.

masing-masing. Jika individual dilakukan oleh individu sendiri dari mulai alur cerita sampai mengedit video.

Persamaan, dari skripsi ini memiliki kesamaan yaitu pembahasan mengenai perilaku pengguna Youtube dan akun yang mengunggah video di lama Youtube. Media ini dimanfaatkan sebagai ajang untuk presentasi diri dan menunjukkan identitas diri di dunia maya. Persamaan lagi yaitu bentuk pemanfaatan media Youtube untuk kegiatan sehari-hari seperti menyalurkan hobby dan mengunggah kegiatan sehari-hari.

Perbedaan, dilihat dari subjek yang di teliti, skripsi ini dilakukan oleh beberapa *vlogger* saja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek seluruh mahasiswa yang menggunakan Youtube sebagai media eksistensi, baik yang memiliki akun dan konten di Youtube maupun tidak. Perbedaan lainnya terlihat dari konten yang diunggah, peneliti tidak membatasi konten apa yang akan diteliti, sedangkan dalam skripsi ini hanya terbatas kepada *vlogger*.

5. Skripsi, Ambar Kusuma Ningrum (2015) dengan judul “YOUTUBE STICKINESS (Pengaruh Continuance Motivation dan Perilaku Berbagai Terhadap Youtube Stickiness pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi SI Reguler FISIP UNS Angkatan 2012-2014)”.¹⁰ Dalam penelitian ini berfokus terhadap pola perilaku penggunaan Youtube dan proses

¹⁰ Ambar Kusumaningrum. “YOUTUBE STICKINESS (Pengaruh Continuance Motivation dan Perilaku Berbagai Terhadap Youtube Stickiness pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi SI Reguler FISIP UNS Angkatan 2012-2014)”. Universitas Sebelas Maret, 2015.

penyebaran video dikalangan penonton Youtube. Hasil yang didapat oleh skripsi ini yaitu dari 17 hipotesis yang ada, 8 memiliki hipotesis yang berpengaruh signifikan terhadap perilaku pengguna Youtube.

Persamaan, pembahasan mengenai media Youtube yang menjadi topik media yang di gunakan di kalangan masyarakat, membicarakan mengenai perilaku yang ditunjukkan oleh pengguna Youtube. Subjek yang menjadi fokus pembahasan memiliki kesamaan yaitu mahasiswa.

Perbedaan, dalam skripsi ini membahas mengenai pola yang digunakan oleh pengguna Youtube dalam menyebarkan video dan tujuan menggunakan Youtube. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pola perilaku pengguna Youtube di kehidupan sehari-hari sebagai mahasiswa dan latar belakang mahasiswa menjadi Youtuber serta bagaimana Youtube menjadi media dalam proses eksistensi diri mahasiswa.

6. Jurnal, Eribka Ruthellia David (2017) dengan judul “ Pengaruh Konten Vlog di Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi “. ¹¹ Dalam jurnal ini membahas mengenai pola perilaku penonton konten *vlog* bagi mahasiswa. Konten *vlog* dinilai mempengaruhi sikap mahasiswa dalam kesehariannya. Hasil yang didapat yaitu potensi mahasiswa gemar menonton *vlog*, mencoba hal-hal yang ada didalam konten *vlog* tersebut hingga menjadi *vlogger*.

¹¹ Eribka Ruthellia David. “*Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube Terhadap Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi,*” e-Journal “*acta diurna*” Volume VI.NO.1 (2017).

Persamaan, pembahasan yang sama mengenai media Youtube yang mempengaruhi mahasiswa. Bentuk perilaku yang timbul dalam penonton Youtube juga menjadi kesamaan dalam pembahasan ini.

Perbedaan, pembahasan dalam skripsi ini hanya sebatas perilaku mahasiswa yang menonton *vlog* dan dampaknya, sedangkan penelitian yang akan dilakukan membahas mengenai pola perilaku mahasiswa dalam menggunakan Youtube dan latar belakang mahasiswa menjadi konten kreator di Youtube sebagai media eksistensi diri di dunia maya.

7. Jurnal, Aritas Puica Sianipar dengan judul “ Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa (Studi penggunaan Youtube di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi FISIP USU Medan dengan pendekatan *uses and gratification*)”.¹² Pokok permasalahan yang dibahas di jurnal ini yaitu motif dan bagaimana Youtube dapat menjadi pemuas bagi mahasiswa. Penelitian menyimpulkan bahwa mahasiswa memanfaatkan Youtube sebagai media berbagi video dengan tujuan mendapatkan informasi terbaru.

Persamaan, pembahasan mengenai mahasiswa dan media Youtube menjadi topik yang sama dengan penelitian yang dilakukan. Fungsi dan bentuk dari pemanfaatan Youtube juga masuk dalam pembahasan penelitian yang akan dilakukan.

¹² Aritas Puica. “*Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa.*” Jurnal ilmu komunikasi Vol 2 No. 3 (2013).

Perbedaan, menggunakan teori yang berbeda sehingga pembahasan yang menjadi topik juga berbeda. Dalam jurnal ini hanya membahas mengenai pola perilaku mahasiswa dalam menggunakan Youtube sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan membahas mengenai bentuk pengguna Youtube sebagai konten kreator dan latar belakang mahasiswa menjadi konten kreator sebagai media untuk eksistensi diri di dunia maya.

B. Kajian Pustaka

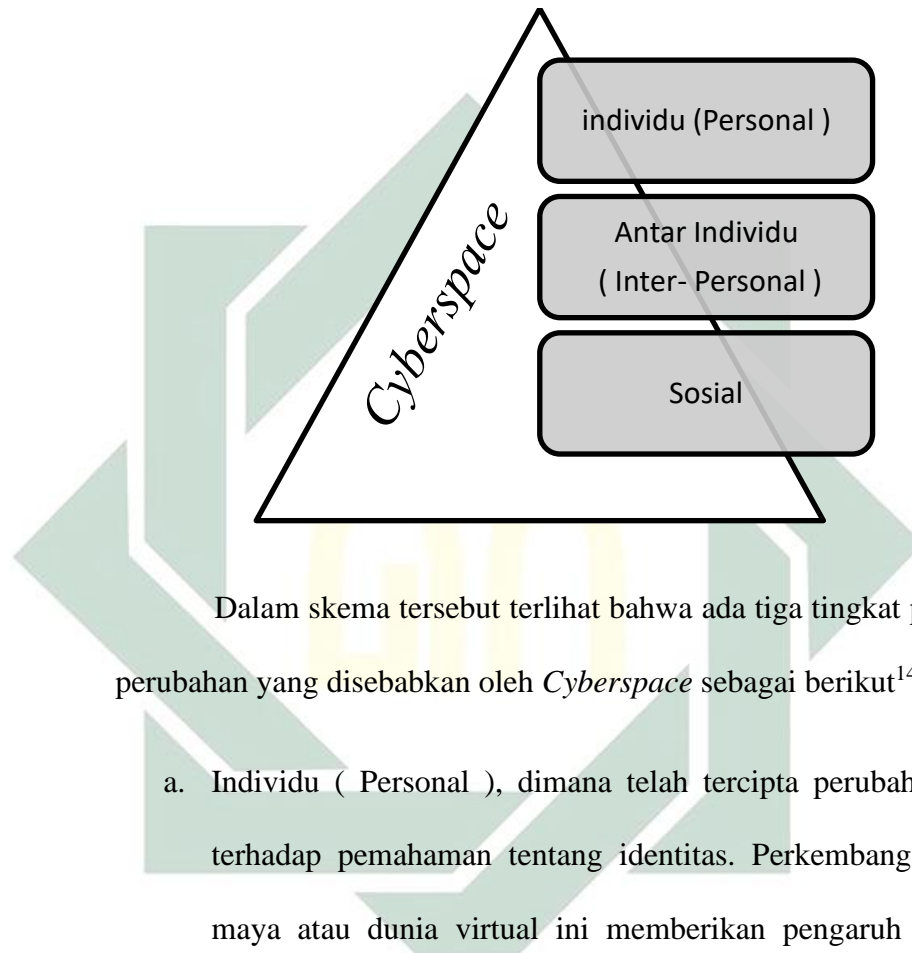
1. Budaya Populer di media sosial / *Cyberculture*

Interaksi sosial secara online pada saat ini merupakan akibat dari adanya kemajuan teknologi informasi. Beralihnya interaksi secara langsung menjadi interaksi yang berbasis *online* atau dengan menggunakan dunia maya menjadikan budaya masyarakat bergeser menjadi budaya visual. Budaya visual sendiri merupakan tautan wujud kebudayaan konsep (nilai) dan kebudayaan materi (benda) yang dapat segera ditangkap oleh indra visual (mata) sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.¹³

¹³ Idealita Ismanto. *Budaya Selfie Masyarakat Urban Kajian Estetika Fotografi, Cyber Culture, dan Semiotika Visual*. Jurnal Rekam, Vol. 14 No. 1 – April 2018. Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. 71

Gambar 2.2

Skema perubahan yang disebabkan oleh *Cyberspace*



Dalam skema tersebut terlihat bahwa ada tiga tingkat pangaruh perubahan yang disebabkan oleh *Cyberspace* sebagai berikut¹⁴;

- a. Individu (Personal), dimana telah tercipta perubahan dasar terhadap pemahaman tentang identitas. Perkembangan dunia maya atau dunia virtual ini memberikan pengaruh terhadap individu untuk merubah atau memalsukan identitas diri di dunia maya.
- b. Antar individual (Inter-personal), interaksi yang ditunjukkan dalam dunia virtual terjadi secara semu, hanya mengandalkan alat komunikasi tanpa perlu berinteraksi secara langsung. Hal ini

¹⁴ Ishanan. "Dakwah Di Era Cyberculture: Peluang dan Tantangan. Jurnal Komunike", Volume ix, No. 2 (Universitas Islam Negeri Mataram, 2017) 96.

akan berakibat terjadinya sifat individual dan terisolasinya masyarakat oleh dunia virtual.

- c. Masyarakat (sosial), terciptanya komunitas-komunitas dengan berbagai bentuk konsep pemikiran yang kemudian dituangkan ke dalam dunia virtual baik berupa teks maupun audio visual. Kemudahan dalam mengakses informasi dan penyebaran informasi memberikan wawasan kepada komunitas-komunitas masyarakat di dunia maya.

Media sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan, dari mulai hubungan antar seseorang, kegiatan yang dilakukan, hingga proses keagamaan. Sehingga dengan demikian, media massa sangat mendukung adanya interaksi antar individu maupun kelompok. McLuhan mengungkapkan mengenai hubungan teknologi, media, dan masyarakat atau yang sering disebut dengan *tehnological determinism*, yaitu paham bahwa teknologi bersifat determinan atau menentukan dalam membentuk kehidupan manusia.¹⁵ Manusia pada perkembangan saat ini sangat ditentukan oleh bagaimana mereka dalam menyikapi kemajuan teknologi. Dengan adanya *Cyberspace* membuat seseorang dapat menjadi sosok yang mereka inginkan. Perubahan identitas di dunia maya terjadi salah satunya karena tuntutan perkembangan di

¹⁵ Primada Qurrota Ayun, *Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk identitas*. (<http://www.journal.uad.ac.id/index.php/CHANNEL/artikel/view/3270>) diakses pada 10 November 2018.

media maya itu sendiri. Sebagai contoh, seseorang akan merubah pribadinya menjadi sosok yang dermawan di dunia maya (media sosial) dengan mengunggah konten video memberikan bantuan kepada orang lain. Demi mendapatkan apresiasi dari pengguna media sosial lainnya ia rela melakukan apa saja. Dengan demikian *Cyberspace* memberikan perubahan-perubahan terhadap kebiasaan masyarakat. Perubahan kebiasaan di dunia maya ini disebut juga *Cyberculture*.

Budaya merupakan nilai-nilai yang muncul dari interaksi antar-individu yang kemudian dengan proses interaksi tersebut terjadi penularan nilai-nilai sehingga individu lain dapat menerima dan menerapkan nilai-nilai tersebut. *Cyberculture* memberikan pengaruh terhadap nilai-nilai yang di anut. *Cyberculture* adalah studi yang berkaitan dengan internet dan bentuk – bentuk baru komunikasi jaringan lainnya seperti komunitas *online*, *game online*, jejaring sosial, dan segala hal yang berkaitan dengan identitas privasi, dan pembentukan jaringan.¹⁶ Media sosial merupakan salah satu media jejaring sosial yang membentuk budaya media. Media sosial berfungsi sebagai media untuk menyebarkan nilai-nilai sehingga pengguna lain juga mengikuti nilai tersebut. Penyebaran nilai-nilai ini terjadi baik secara sadar maupun

¹⁶ Idealita Ismanto. "Budaya Selfie Masyarakat Urban Kajian Estetika Fotografi, Cyber Culture, dan Semiotika Visual." Jurnal Rekam, Vol. 14 No. 1 – April 2018. Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. 70

emplisit. Penyebaran budaya lewat media memberikan kemudahan dikarenakan banyak masyarakat yang menggunakan media sosial.

Perkembangan media juga mempengaruhi kepopuleran seseorang di dunia virtual. Media merupakan tempat yang sering dimanfaatkan oleh seseorang maupun kelompok untuk mendongkrak kepopuleritasan mereka. Budaya populer adalah tentang bentuk-bentuk perilaku sosial dan tentang bagaimana item-item produksi massa digunakan.¹⁷ Media sebagai budaya populer merupakan tempat dimana seseorang atau kelompok memanfaatkan media sebagai sarana atau media untuk meningkatkan popularitas dengan tujuan tujuan tertentu. Budaya populer menciptakan keadaan dimana seseorang ataupun kelompok berlomba-lomba untuk menciptakan wajah terbaik untuk ditunjukkan kepada orang lain melalui media.

Yang juga mempengaruhi seseorang dalam menjadi populer yaitu dengan adanya figur panutan yang menjadi panduan dalam hal pakaian, perilaku serta segala hal yang di unggah oleh publik figur tersebut. Keinginan untuk menjadi seperti apa yang diidamkan merupakan awal pengguna media sosial dalam pembentukan budaya di dalam media. Berawal dari tokoh yang dikagumi menyebarkan nilai

¹⁷ Graeme Burton, *Media dan Budaya Populer* (Yogyakarta: JALASUTRA, 2017) ,39.

mengenai gaya hidup, maka secara tidak sadar maupun sadar telah mempengaruhi budaya di media atau *cyberculture*.

Filter bubble merupakan hal yang menyebabkan terbentuknya masyarakat yang lebih fanatik terhadap sesuatu hal. *Filter bubble* akan berdampak pada algoritma media sosial yang dapat membuat seseorang terisolasi secara intelektual.¹⁸ Media sosial hanya menyuguhkan hal-hal yang berhubungan dengan hasil pencarian yang sering dicari oleh pengguna media sosial. Dapat dikatakan bahwa budaya media dihasilkan dari adanya tujuan seseorang dalam membentuk idealisme dan perilaku tertentu sehingga diikuti oleh pengguna lain di media sosial. sebagai contoh tayangan orang-orang Korea atau lagu-lagu Korea yang diakses oleh pengguna media sosial (khususnya Youtube) akan berpengaruh kepada video rekomendasi yang akan dimunculkan berikutnya. Sehingga pengikut tersebut secara sadar maupun tidak akan tersugesti dan memilih untuk menonton yang berbau Korea lagi. Setelah beberapa kali melihat budaya Korea, kemudian ia menerapkannya di Indonesia. Walaupun penyebaran budaya tersebut hanya bersifat virtual, namun cukup membuat budaya tersebut menyebar dan mempengaruhi orang lain. Banyak remaja yang menyukai Korea baik musik, film, maupun dari segi penampilan yang

¹⁸ Aulia Adam, "Filter Bubble: Sisi Gelap Algoritma Media Sosial" <https://tirto.id/filter-bubble-sisi-gelap-algoritma-media-sosial-cwSU> diakses pada 13 November 2019 pukul 07.05

kemudian diterapkan di dunia real, sehingga merubah pola kebiasaan yang ada. Hal tersebut kemudian dilakukan oleh orang dengan jumlah yang banyak, sehingga timbul budaya Korea.

2. Trend Menjadi Youtuber

Youtube merupakan laman media sosial yang saat ini digandrungi oleh berbagai penduduk di berbagai penjuru dunia. Youtube didirikan oleh chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada Februari 2005.¹⁹ Platform ini kemudian berkembang sangat pesat sampai sekarang ini. Kebebasan melihat dan mengunggah video di media ini menjadikan banyak orang di seluruh dunia menggunakannya.

Menonton Youtube di Indonesia merupakan salah satu kegiatan yang seringkali dilakukan. Youtube merupakan media yang hampir mengalahkan televisi. Menurut survei, Youtube ditonton oleh 53 persen pengguna internet di Indonesia, sementara televisi ditonton sebanyak 57 persen masyarakat. Penonton Youtube tidak hanya di kalangan orang perkotaan, namun masyarakat pedesaan juga menonton Youtube sebagai media hiburan.²⁰ Youtube sudah menyebar tidak hanya di daerah perkotaan melainkan juga di daerah pedesaan, dikarenakan

¹⁹ Dicta Penta, "Gaya Bahasa Ceramah Ustadz Haikal Hasan Dalam Video di Youtube". (Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2019), 20

²⁰ Kustin Ayuwuragil, "Penonton Youtube, Saingi Jumlah Netizen yang Tonton Televisi." <https://m.cnnindonesia.com/teknologi/20180509180435-185-297003/penonton-youtube-saingi-jumlah-netizen-yang-tonton-televisi>. Diakses pada tanggal 5 November 2019 pukul 09.17

mudahnya mengakses Youtube dengan hanya menggunakan data seluler dan sinyal yang baik.

Banyak anak muda yang lebih suka mencari informasi di Youtube dibandingkan di televisi, dikarenakan memang kemudahan mendapat informasi hanya dengan perangkat yang terhubung dengan koneksi internet. Informasi tersebut juga dapat diakses kapan saja, apabila tertinggal dapat diakses kembali. Sedangkan di televisi, kita harus menunggu siaran berita jika ingin mengetahui informasi terkini. Kemudian juga percepatan penyebaran informasi di media sosial mengalahkan informasi di televisi. Youtube juga menawarkan berbagai tontonan yang menarik dan dapat diakses sesuai yang pengguna mau. Dari mulai konten make up, kuliner, informasi pendidikan, berita terkini, game, sepakbola, dan masih banyak lagi. Sekarang, apabila seseorang berada di tempat yang tidak terdapat televisi namun ingin menonton tayangan sepak bola, seseorang dapat melihat menggunakan Youtube untuk *live streaming*. Kemudahan-kemudahan inilah yang digandrungi oleh pengguna Youtube. Data menyebutkan bahwa 1,8 miliar pengguna youtube yang menonton pada setiap bulannya.²¹ Dari pemaparan penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa Youtube merupakan media yang hampir menyaingi televisi di Indonesia.

²¹ Oik Yusuf, "Berapa Banyak Orang Yang Menonton Youtube Setiap Harinya?."

<https://amp.kompas.com/tekno/read/2018/05/04/14250087/berapa-banyak-orang-yang-menonton-youtube-setiap-harinya>- diakses pada tanggal 22 September 2019 pukul 09.30.

Dengan adanya keberalihan dari televisi ke media Youtube, orang-orang Indonesia tertarik membuat konten di media Youtube. Memberikan tayangan yang bersifat menyebarkan informasi terkini, tayangan menghibur, ada juga yang serius membicarakan isu-isu yang terjadi di Indonesia maupun di dunia. Banyak sekali bermunculan konten kreator di Indonesia, kurang lebih 250 orang di Indonesia menjadi konten kreator.²² Konten kreator (content creator) sendiri adalah seseorang yang membuat suatu konten, baik berupa tulisan, gambar, video, suara, ataupun gabungan dari dua atau lebih materi. Konten tersebut dibuat untuk media, terutama media digital seperti Youtube, Snapchat, Instagram, dll.²³ Mereka mengunggah konten di Youtube yang kemudian ditonton oleh oranglain tanpa ada batasan wilayah. Sehingga nilai diri seseorang yang mengunggah video dapat lain dan menjadi terkenal.

Keuntungan yang didapat oleh konten kreator ini juga berbentuk financial. Dimana apabila viewersnya dan subscribenya banyak, maka akan mendapatkan royalty dari google adsense. Pundi-pundi uang juga didapat apabila konten tersebut dimasuki oleh iklan

²² Socialblade, "Top 250 Youtubers In Indonesia Sorted By Subscribers."

<https://socialblade.com/youtube/top/country/id/mostsubscribed> diakses pada tanggal 11 November 2019 pukul 13.11

²³ Billionaire Coach, "Pengertian Content Creator." [https://billionairecoach.co.id/bisnis-](https://billionairecoach.co.id/bisnis-online/pengertian-content-creator/amp)

[online/pengertian-content-creator/amp](https://billionairecoach.co.id/bisnis-online/pengertian-content-creator/amp) diakses pada tanggal 22 September 2019 pukul 22.21

iklan yang kemudian membayar kepada konten kreator tersebut. Keuntungan yang didapat tidak tanggung-tanggung. Banyak sekali konten kreator yang dapat membeli rumah dengan hasil konten Youtubenya. Menyebutkan hampir rata-rata penghasilan perbulan Youtuber Indonesia mencapai 50 juta/ bulan. Seperti contoh Atta Halilintar dengan subscribers 19 juta mendapat penghasilan sebanyak 490 juta perbulan.²⁴ Hal ini yang membuat banyak sekali masyarakat Indonesia yang ingin menjadi Youtuber.

C. Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan teori Dramaturgi Erving Goffman yang dirasa relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini. Media sosial merupakan media virtual yang dimungkinkan seseorang melakukan kepura-puraan dalam menciptakan diri di media sosial. Sehingga individu pengguna media sosial berhak untuk menciptakan jalan ceritanya sendiri sesuai dengan yang mereka mau. Tujuan melakukan pembentukan identitas atau citra diri di media sosial yaitu untuk menaikkan status sosial mereka di dunia maya.

Erving Goffman merupakan tokoh yang berpengaruh besar terhadap teori interkasionisme simbolik. Ia berperan untuk membentuk analisis metode percakapan dalam kehidupan sehari-hari.²⁵

²⁴ Fakhri Zahir, " Berapa Penghasilan Youtuber Sebenarnya ?" <https://ruanglaptop.com/berapa-penghasilan-youtuber/> diakses pada tanggal 23 September 2019. Pukul 09.06.

²⁵ George Ritzer. *Teori Sosiologi Modern edisi ketujuh* (Jakarta:PRENADA MEDIA, 2015), 283.

Sedangkan untuk *front personal*, merupakan pakaian yang digunakan pada saat pengambilan gambar, yang mendukung konten kreator di dalam tema tema yang akan di angkat dalam konten.

Panggung depan merupakan tempat seseorang memainkan peran yang sudah ditentukannya sendiri yang kemudian sifat tersebut ditunjukkan kepada orang lain. Sedangkan panggung belakang merupakan alat untuk menunjang seseorang dalam menjalankan perannya di depan panggung. *Back stage* atau panggung belakang merupakan tempat di mana fakta disembuyikan di depan atau berbagai jenis tindakan informal yang mungkin timbul.²⁸ Sehingga aktor harus memberikan kesan terbaik di panggung depan (*front stage*) sehingga para penonton tidak ikut campur dalam panggung belakang (*back stage*). Para Youtuber ini harus memastikan bahwa para penontonya terkesan dalam semua yang di unggah di laman Youtubanya sehingga para penonton tidak mencampuri urusan pribadi Youtuber tersebut.

Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959/1990), mengatakan bahwa setiap individu di dalam kehidupannya selalu melakukan konstruksi atas dirinya sendiri untuk ditampilkan kepada lingkungannya (*self-performance*).²⁹ Sehingga di dalam melakukan konstruksi diri, individu dipengaruhi lingkungannya, lingkungan mendorong individu

²⁸ George Ritzer. *Teori Sosiologi Modern edisi ketujuh* (Jakarta:PRENADA MEDIA, 2015), 285.

²⁹ Rulli Nasrullah. *Teori dan Riset Media Siber (cybermmedia)* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), 142.

untuk merubah dirinya sesuai dengan lingkungan atau *audience* inginkan. Dalam pembahasan ini lingkungan diartikan sebagai media sosial dan *audience* merupakan pengguna media sosial lain.

Dramaturgi tidak terlepas dengan adanya pengelolaan kesan, di mana seseorang berhati-hati terhadap tindakan yang tidak diharapkan, seperti gerak isyarat yang tidak diharapkan, gangguan yang tidak menguntungkan dan kesalahan bicara atau bertindak maupun tindakan yang diharapkan seperti membuat adegan.³⁰ Seorang Youtuber akan memberikan kesan yang terbaik di depan penontonnya dengan mempertimbangkan sikap yang ditunjukkan di dalam video yang diunggah di Youtube. Hal ini untuk membentuk citra diri yang baik sesuai dengan penonton inginkan sehingga dapat menunjang eksistensi diri di dunia maya.

³⁰ George Ritzer. *Teori Sosiologi Modern edisi ketujuh* (Jakarta: PRENADA MEDIA, 2015), 285.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, dimana menggunakan penelitian deskriptif. Penelitian ini mementingkan penjelasan deskriptif dari informan mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang bukan menggunakan prosedur statistika dan pengukuran.³¹ Penelitian kualitatif menghasilkan penjabaran permasalahan terhadap fenomena yang diteliti. Informasi yang didapat dalam metode ini bersifat lebih mendalam untuk menjawab fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini fenomena yang dikaji yaitu mahasiswa yang menggunakan Youtube sebagai media untuk menunjukkan eksistensi diri dan juga Youtube sebagai alat untuk menunjang kegiatan keseharian mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Hasil dari penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif, dimana nantinya laporan hasil penelitian berupa penjelasan mengenai fenomena mahasiswa menggunakan media Youtube sebagai proses pengeksistensian diri di dunia virtual.

Yang membedakan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif yaitu apabila kualitatif bersifat homogenitas data sedangkan kuantitatif bersifat generalisasi data. Penelitian kualitatif dituntut untuk lebih dekat dengan

³¹ Jusuf Soewadji, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media. 2012), 51.

informan sehingga mendapatkan data yang akurat dan mendalam. Penelitian kualitatif dimaksudkan untuk memahami fenomena yang dialami subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya.³² Penggalan data dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung maupun melalui media dengan catatan harus dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Peneliti kualitatif memberikan sajian hasil penelitian dalam bentuk naratif dari hasil wawancara dengan informan. Tidak hanya dari wawancara, peneliti juga mengamati keadaan yang berkaitan dengan tema penelitian.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Di jalan Ahmad Yani nomor 117, Jemur Wonosari, Kec. Wonoloco, Surabaya. Penelitian dilakukan di seluruh fakultas di UIN Sunan Ampel Surabaya dikarenakan peneliti ingin menggali informasi mengenai fenomena menjadi Youtuber di kalangan mahasiswa. Peneliti menggali informasi mengenai mahasiswa yang mengunggah video di laman Youtube dan menjadi *conten creator*.

Waktu penelitian dilakukan dalam jangka waktu minimal tiga bulan. Sehingga data yang didapat berasal dari berbagai sumber dan valid. Sehingga waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini cukup memadai dan dapat

³² Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 186.

dimanfaatkan untuk menggali data sebanyak-banyaknya. Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu empat bulan terhitung setelah dilakukannya seminar proposal pada bulan Oktober.

C. Pemilihan Subyek Penelitian

UINSA merupakan kampus dengan mengedepankan aspek islamiyah. Sehingga mahasiswa di UINSA mendapatkan berbagai mata kuliah yang bersifat wajib seputar keislaman. Dengan berbekal ilmu pengetahuan mengenai keislaman, mahasiswa dapat menerapkan ilmu keislaman tersebut di kehidupan sehari-hari, yang juga tidak menutup kemungkinan dapat mempengaruhi pemikiran-pemikiran yang akan di presentasikan di hadapan orang lain.

Pemilihan subyek penelitian dilakukan dengan menggali informasi mengenai mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang memiliki akun Youtube dan sudah mengunggah video minimal satu. Mahasiswa yang memiliki akun Youtube dan sudah mengunggah video tidak harus dari satu fakultas yang sama, dari berbagai fakultas di kampus UINSA juga dapat menjadi informan. Alasan mengapa mengambil kampus UINSA dikarenakan lebih memfokuskan penelitian kepada mahasiswa sehingga mendapat informasi bagaimana latar belakang mahasiswa UINSA mengunggah video Youtube.

Pengambilan subjek penelitian dilakukan dengan cara menghitung jumlah fakultas yang ada kemudian diambil satu mahasiswa sebagai subjek penelitian. Namun dengan beberapa kendala, peneliti hanya mengambil subjek

penelitian sebanyak tujuh orang yang terbagi juga dari beberapa fakultas di kampus UIN Sunan Ampel Surabaya. Dengan subjek penelitian yang terbatas, penelitian lebih menggali data secara lebih mendalam sehingga hasil penelitian dapat maksimal.

D. Tahap-tahap Penelitian

Tahapan dalam penelitian dikelompokkan menjadi tiga yang dimana masing masing kelompok tersebut memiliki sub langkah.³³ Tahapan dan sub langkah sebagai berikut :

1. Tahap Pertama, yaitu tahap persiapan yang meliputi :
 - a. Identifikasi dan memilih masalah/topik penelitian.
 - b. Tinjauan kepustakaan.
 - c. Merumuskan topik penelitian dan juga fokus pembahasan.
 - d. Mengurus surat perizinan (jika diperlukan).
 - e. Persiapan perlengkapan untuk penelitian.

2. Tahap Kedua, yaitu tahap pelaksanaan yang meliputi :
 - a. Pengumpulan data.
 - b. Pengolahan data.
 - c. Dan penganalisisan data.

3. Tahap Ketiga, yaitu tahap penyelesaian dari penelitian yang meliputi :

³³ Jusuf Soewadji, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012), 81.

- a. Penyusunan laporan penelitian.
- b. Presentasi.
- c. Serta, saran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tema penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.

a. Wawancara

Metode wawancara ialah suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan atau yang nantinya akan digunakan dengan instrument lainnya. Namun sebagai metode, wawancara ialah salah satu cara yang dibutuhkan berpusat pada informan. Wawancara yang ada pada penelitian kualitatif ini sifatnya lebih mendalam.³⁴

Dengan melakukan wawancara peneliti dapat memperoleh semua informasi yang dibutuhkan untuk melengkapi data-data. Melakukan wawancara dengan informan bertujuan untuk mencari informasi secara mendalam. Wawancara merupakan bentuk komunikasi

³⁴ Anis, Kandung, *Panduan Pratis Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) , 61.

antar dua orang dengan adanya pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.³⁵

Teknik wawancara biasanya menggunakan bahasa yang dipakai dan tidak baku dikarenakan wawancara harus bersifat transparan. Apabila menggunakan bahasa baku dan informan merasa tidak nyaman akan mempengaruhi hasil jawaban yang dilontarkan informan.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan dua cara yakni dengan bertatap muka langsung dan juga dengan memanfaatkan perkembangan media komunikasi. Wawancara langsung memberikan pengalaman bagi peneliti pada saat menggali data data dari informan yang kemudian hasil tersebut dijabarkan pada bab ke empat. Dalam wawancara langsung tersebut, peneliti juga tidak lupa untuk meminta nomor pribadi yang bertujuan agar apabila data data yang didapat belum lengkap maka dapat melakukan wawancara melalui media komunikasi.

b. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan di lokasi penelitian. Observasi prapenelitian meliputi peninjauan di lapangan, penjajakan awal mengenai segala hal yang berhubungan dengan menyusun rancangan penelitian dan kemungkinan akan mendapatkan

³⁵ Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2000), 180.

data-data yang dibutuhkan.³⁶ Peneliti mengamati keadaan lokasi yang akan diteliti yang kemudian didapati hasil temuan untuk mendukung laporan penelitian. observasi dilakukan secara langsung untuk memperoleh data penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi ke hampir seluruh fakultas yang ada di UIN Sunan Ampel Surabaya dan menemukan beberapa konten kreator yang aktif dalam mengunggah konten di channel youtube mereka. Setelah menemukan beberapa konten kreator, peneliti melakukan observasi terhadap konten konten yang mereka bawa dan menarik beberapa kesimpulan mengenai jumlah, penonton, dan tema apa yang sering di unggah di channel mereka.

Pengambilan sampel salah satu konten yang diunggah memperkaya data yang didapat oleh peneliti. Peneliti dapat mengetahui isi maupun tujuan yang disampaikan pada konten tersebut. Hal tersebut juga memberikan gambaran kepada pembaca bahwa konten mahasiswa juga menarik untuk dilihat dan memiliki makna tersendiri di dalamnya.

c. Dokumentasi

³⁶ Sri Kumalaningsih, *METODE PENELITIAN K upas Tuntas CaraMenapai Tujuan* (Malang:UB Press, 2012) , 41.

Dokumentasi merupakan komponen pendukung dalam penelitian kualitatif dengan metode wawancara dan observasi. Dokumen memiliki bentuk berupa gambar atau foto, memo, arsip dan segala yang menunjang informasi mengenai penelitian. Dokumentasi juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan benar, tidak ada rekayasa didalamnya.

Penelitian ini menggunakan media komunikasi yang menunjang dalam menggali data terhadap informan secara mendalam. Dengan menggunakan media gawai, peneliti dapat merekam dan mengambil gambar pada saat melakukan wawancara dengan informan. Gawai juga digunakan oleh peneliti untuk melakukan observasi channel Youtube yang kemudian menghasilkan dokumentasi mengenai deskripsi channel Youtube informan.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data merupakan pengaturan urutan data kepada pola dan dasar yang sudah dirumuskan dalam bentuk kesimpulan. Redaksi data, merupakan proses pemetaan untuk mencari persamaan dan perbedaan yang sesuai dengan tipologi sehingga membentuk analisis yang dapat ditarik kesimpulannya. Penyajian data, dalam langkah ini dilakukan klasifikasi proses dengan beberapa referensi dan teori yang berlaku yang saling berhubungan. Verifikasi, dimana langkah terakhir ini merupakan kesimpulan yang dikemukakan yang bersifat sementara dan sewaktu-waktu akan berubah apabila menemukan bukti-bukti lain yang mendukung.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data merupakan komponen penting dalam penelitian dikarenakan segala yang terjadi dalam penelitian dapat dipertanggung jawabkan. Keabsahan data didasarkan pada teknik triangulasi, ketekunan pengamatan, pengecekan teman sejawat.

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan komponen lain dalam perbandingan hasil wawancara terhadap subyek penelitian. Triangulasi berguna untuk menyelidiki validitas peneliti terhadap data dikarenakan triangulasi bersifat reflektif. Triangulasi data bertujuan untuk membandingkan dan memastikan ulang suatu informasi dalam menggali data dalam metode kualitatif. Salah satu cara yang digunakan yaitu dengan membandingkan hasil wawancara dengan didukung oleh hasil dokumentasi pada saat penelitian berlangsung, sehingga informasi yang diutarakan oleh informan dapat diuji ke validannya.³⁷

³⁷ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 326.

BAB IV

YOUTUBE SEBAGAI MEDIA EKSISTENSI (*SELF-PERFORMANCE*) BAGI

MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

A. Profil UIN Sunan Ampel Surabaya

Kampus yang terkenal dengan sebutan kampus hijau ini memiliki ciri khas bangunan yang bernama Twin Tower, bangunan ini menggambarkan logo UIN Sunan Ampel Surabaya. Gedung ini terdiri dari sembilan (9) lantai. Salah satu fungsi dari gedung ini yaitu digunakan untuk proses perkuliahan tingkat pascasarjana atau S2. Di bawah gedung Twin Tower ini biasanya digunakan mahasiswa untuk bersantai dan melakukan kegiatan keorganisasian dikarenakan memang area yang cukup luas dan sejuk. Bangunan ini juga menjadi salah satu spot foto bagi mahasiswa dikarenakan banyak dinding-dinding yang menarik untuk latar foto, tempat duduk yang berada di sekitar Twin Tower juga menjadi tempat foto mahasiswa. Area yang dekat dengan masjid juga menjadi salah satu alasan mahasiswa lebih menyukai berkegiatan di sekitar Twin Tower.

Adanya wifi yang lumayan cukup cepat juga menjadi alasan mahasiswa betah untuk nongkrong di sekitar Twin Tower. Username wifinya yaitu Uinsaraya sedangkan passwordnya u!nsaraya, mahasiswa dapat mengakses internet kapan saja di area Twin Tower. Mahasiswa tidak terlepas dengan telepon genggam dan media sosial sehingga di manapun akan mencari area yang terjangkau dengan jaringan internet. Hampir di setiap mahasiswa

menggunakan media sosial dan jaringan internet untuk mencari informasi mengenai segala hal yang di butuhkan. Media sosial juga tempat untuk mengunggah setiap kegiatan yang dilakukan mahasiswa agar teman di dunia maya tahu kegiatan yang dilakukan pada saat itu.

Setelah dari bangunan ikonik UIN Sunan Ampel Surabaya, beralih kegedung sebelah kanan dari Twin yaitu masjid. Masjid menjadi pusat kegiatan spiritual bagi seluruh mahasiswa, dosen, dan seluruh pegawai. Masjid dengan nama Masjid Ulul Albab terdiri dari dua lantai, lantai dasar digunakan untuk sholat sedangkan lantai dua digunakan untuk kantor pengurus masjid. Selasar masjid sering di gunakan mahasiswa, dosen, maupun orang yang datang ke UINSA untuk bersantai melepas lelah dan juga menjadi tempat menunggu janji bertemu dengan orang lain.

Bangunan yang juga dekat dengan Twin Tower yaitu gedung Sport Center, yang mana digunakan untuk pusat kegiatan olahraga dan acara-acara besar yang diselenggarakan oleh kampus. Gedung ini juga memiliki fasilitas berupa tempat fitness bagi mahasiswa dan karyawan di kampus UIN Sunan Ampel Surabaya. Di dalam area Sport Center juga terdapat ruangan yang digunakan untuk program televisi UINSA yang bernama Dakwah TV. Gedung yang juga menjadi sorotan masyarakat pada saat melintas di jalan Frontage ini juga digunakan untuk prosesi wisuda dari seluruh fakultas dan jurusan di UIN Sunan Ampel Surabaya.

Bangunan yang juga berada di area depan yaitu gedung fakultas syariah dan calon perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya. Mengarah masuk

akan menemui jalan persimpangan, apabila kearah kiri akan menuju ke fakultas tarbiyah, gedung laboratorium, auditorium, dan ada beberapa gedung lainnya. Apabila lurus menuju kegedung perkuliahan fakultas Ushuluhudin, Ekonomi dan Bisnis Islam, Ilmu Sosial dan Politik, Dakwah, dan gedung fakultas Adab dan Humaniora.

Perkembangan UIN Sunan Ampel Surabaya mengalami kemajuan yang sangat pesat, dilihat dari proses pembangunan dalam segi infrastruktur UINSA banyak sekali menambah dan memperbaiki gedung gedung yang digunakan untuk fasilitas mahasiswa, dari segi jumlah mahasiswa juga meningkat seiring dengan naiknya akreditasi kampus.

1) Sejarah UIN Sunan Ampel Surabaya

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang lebih akrab disebut dengan UINSA Surabaya berdiri pada tahun 1961 namun hanya terdiri dari fakultas syariah, hingga kemudian menteri agama menerbitkan SK Nomor 20/1965 tentang pendirian IAIN Sunan Ampel Surabaya. Dalam rentang waktu sekitar (4) empat tahun, IAIN Sunan Ampel telah memiliki (18) delapan belas fakultas yang tersebar di (3) tiga provinsi : Jawa Timur, Kalimantan Timur, dan Nusa Tenggara Barat. IAIN Sunan Ampel Surabaya memberikan perkembangan yang sangat pesat hingga sekarang.

Perkembangan kampus IAIN Sunan Ampel sangat terasa ketika perubahannya menjadi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang biasanya sering disebut UINSA. Perubahan ini terhitung

dari tahun 2013 bulan oktober berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 458a/E/O2013 tanggal 27 September 2013 dan Keputusan Presiden No. 65 Tahun 2013. Banyak siswa dari sekolah menengah atas atau SMA sederajat memilih UINSA sebagai salah satu kampus tujuan dalam melanjutkan pendidikannya. UINSA dipandang sebagai kampus yang memiliki kelebihan, yakni dari ilmu pengetahuan yang berbasis umum hingga ilmu pengetahuan yang berbasis agama. Kampus yang dikenal hijau ini juga memberikan banyak sekali program-program beasiswa bagi calon mahasiswa yang memiliki prestasi akademik. Sehingga calon mahasiswa yang memiliki prestasi yang baik di bidang akademik dapat teringankan dalam hal administrasi. Untuk calon mahasiswa yang memiliki ekonomi menengah ke bawah juga dapat mengajukan program bidik misi yang dapat membantu pembayaran dalam proses registrasi perkuliahan. UIN Sunan Ampel Surabaya sudah mengalami perkembangan yang pesat, terbukti dengan bertambahnya jumlah mahasiswa yang mendaftar pada setiap tahunnya. Perbaikan infrastruktur dan penambahan gedung-gedung baru juga merupakan salah satu keberhasilan kampus dalam mengelola dan memperbaiki sistem internal kampus. Perkembangan ini

didukung oleh pemimpin yang sangat berkompeten di bidangnya, adapun beberapa nama pemimpin kampus (rektor) sebagai berikut³⁸;

Tabel 4.1

Daftar rektor dan masa jabatan di UIN Sunan Ampel Surabaya

No.	Kepemimpinan	Masa Jabatan
1.	Prof. H. Tengku Ismail Ya'qub, SH, MA	1965 – 1972
2.	Prof. KH. Syafi'i A. Karim	1972 – 1974
3.	Drs. Marsekan Fatawi	1972 – 1974
4.	Prof. Dr. H. Bisri Affandi, MA	1987 – 1992
5.	Drs. KH. Abd. Jabbar Adlan	1992 – 2000
6.	Prof. Dr. H. M. Ridlwan Nasir, MA	2000 – 2008
7.	Prof. Dr. H. Nur Syam, M. Si	2009 – 2012
8.	Prof. Dr. H. Abd. A'la, M. Ag	2012 – 2018
9.	Prof. Dr. Masdar Hilmy	2019 – Selesai

2) Visi Misi UIN Sunan Ampel Surabaya

Visi dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yakni menjadi uiversitas islam yang unggul dan kompetitif bertaraf internasional. Mahasiswa dididik dengan menggunakan konsep

³⁸ <http://www.uinsby.ac.id> diakses dari laman resmi UIN Sunan Ampel Surabaya pada tanggal 29 November 2019

pendidikan yang memenuhi standart pengajaran yang bermutu tinggi sehingga menghasilkan kualitas mahasiswa yang unggul dalam segala aspek keilmuan. Proses penyelenggaraan pendidikan di UIN Sunan Ampel Surabaya merupakan aktualisasi ajaran islam rahmatan lil alamin sehingga mahasiswa mendapatkan nilai-nilai keislaman untuk menunjang kehidupan dunia dan akhirat. Kompetensi yang diajarkan di kampus UINSA juga menunjang mahasiswa untuk berkompetisi di kancan internasional. Pendidikan berkualitas dan dosen yang memiliki kredibilitas yang tinggi memberikan mahasiswa wawasan yang lebih luas mengenai segala aspek pendidikan. Adapun Misi UIN Sunan Ampel Surabaya yakni;³⁹

- Penyelenggarakan pendidikan ilmu-ilmu keislaman multidisipliner serta sains dan teknologi yang unggul dan berdaya saing.
- Mengembangkan riset ilmu-ilmu keislaman multidisipliner serta sains dan teknologi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- Mengembangkan pola pemberdayaan masyarakat yang religius berbasis riset.

³⁹ <http://www.uinsby.ac.id> diakses dari laman resmi UIN Sunan Ampel Surabaya pada 28 Noveber 2019.

Kampus yang berlogokan sembilan sudut ini teletak di Jalan Ahmad Yani No. 117 Surabaya. UIN Sunan Ampel pada saat ini sudah memiliki (9) sembilan fakultas sarjana dan 44 program studi yang terdiri dari 33 program sarjana (S1), 8 program Magister (S2), dan doktor (S3). Adapun rincian sebagai berikut;

1. Fakultas Adab dan Humaniora dengan program studi Bahasa dan Sastra Arab, program studi Sastra Inggris, dan program studi Sejarah dan Kebudayaan Islam.
2. Fakultas Dakwah dan Komunikasi dengan program studi Komunikai Penyiaran Islam , program studi Ilmu Komunikasi, program studi Pengembangan Masyarakat Islam, program studi Manajemen Dakwah, dan program studi Bimbingan Konseling Islam.
3. Fakultas Syariah dan Hukum dengan program studi Hukum Keluarga Islam, program studi Hukum Bisnis Islam, dan program studi Hukum Tatanegara dan Hukum Pidana Islam.
4. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program studi Pendidikan Bahasa Arab, program studi Agama Islam, program studi Manajemen Pendidikan Islam, program studi Pendidikan Bahasa Inggris, program studi Pendidikan Matematika, program studi Pendidikan Guru MI, dan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

5. Fakultas Ushuluddin dan Filsafat dengan program studi Aqidah dan Filsafat Islam, program studi Perbandingan Agama, ilmu Alquran dan Tafsir, program studi Filsafat Politik Islam, dan program studi Hadist Tasawuf dan Psikoterapi.
 6. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan program studi Ilmu Politik, program studi Hubungan Internasional, dan program studi Sosiologi.
 7. Fakultas Sains dan Teknologi dengan program studi Matematika, program studi Ilmu Kelautan, program studi Teknik Lingkungan, program studi Teknik Arsitektur, program studi Biologi, program studi Sistem Informasi, dan program studi Psikologi.
 8. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dengan program studi Ekonomi Syariah, program studi Akutansi, program studi Ilmu Ekonomi, dan program studi Manajemen Zakat dan Wakaf.
 9. Fakultas Psikologi dan kesehatan dengan program studi Psikologi.
- 3) Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya

Mahasiswa merupakan sebutan untuk seseorang dalam tingkatan pendidikan setelah menempuh pendidikan di jenjang tingkat sekolah menengah atas. Jenjang pendidikan yang sebagian besar masyarakat luas menganggap sebagai jenjang yang mempengaruhi pemikiran seseorang dalam memberikan pandangan terhadap hal-hal yang berpengaruh di kehidupan bermasyarakat. Mahasiswa dianggap

sebagai *agen of changes* dimana hasil pemikirannya akan mempengaruhi pengambilan keputusan setiap perihal di kehidupan keseharian maupun perkembangan negara. Mahasiswa memiliki pemikiran yang luas dan terbuka terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi di masyarakat.

Keterbukaan mahasiswa dalam menyikapi permasalahan yang terjadi di lingkungannya salah satunya merupakan hasil dari proses pembelajaran yang terjadi dalam proses perkuliahan dikelas dan juga hasil dari refrensi bacaan yang mahasiswa baca sebagai pembuka wawasan, serta melakukan diskusi-diskusi terbuka dengan sesama mahasiswa dari berbagai universitas yang dapat membuka pengalaman baru dan bertukar pikiran sehingga pandangan yang tadinya hanya satu arah menjadi beberapa pandangan yang berbeda. Dengan demikian mahasiswa memiliki toleransi terhadap pendapat atau pandangan orang lain dan akan melakukan hal-hal yang dapat memperjuangkan ketidakadilan dan penindasan. Meskipun memang juga ada beberapa mahasiswa yang hanya mengikuti proses perkuliahan saja tanpa melakukan kegiatan-kegiatan diatas.

Berkembangnya UIN Sunan Ampel Surabaya pada saat ini membuat nama kampus dikenal dan menjadi rujukan bagi siswa untuk melanjutkan kejenjang perkuliahan. Dari mulai siswa sekolah menengah atas atau sederajat di daerah Surabaya sampai luar daerah. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya berasal dari berbagai daerah di

seluruh Indonesia. Letak kampus yang strategis membuat mobilitas mahasiswa menjadi mudah serta relatif dekat dengan beberapa kampus seperti Universitas Negeri Surabaya, Universitas Bhayangkara dan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Sehingga mahasiswa dapat melakukan kerjasama dengan beberapa kampus untuk melakukan kegiatan atau diskusi.

Mahasiswa dituntut untuk aktif didalam kelas, namun yang sering terjadi banyak juga mahasiswa yang pasif di kelas. Keaktifan dikelas merupakan nilai tambah dalam proses perkuliahan. Dampak keaktifan dikelas juga dapat membuat mahasiswa lebih percaya diri untuk menunjukkan kemampuannya menyampaikan pendapat. Hal tersebut menunjang mahasiswa dalam menaikan eksistensi diri didepan teman kelasnya dan dosen.

Dengan perkembangan media sosial, hampir seluruh mahasiswa mempunyai berbagai macam media sosial dari yang berbasis teks hingga audio visual. Mereka memanfaatkan media sosial dengan beragam. Dari mulai penunjang proses perkuliahan hingga menjalankan bisnis. Sosial media membuat seseorang dapat menunjukkan identitas dirinya didepan pengguna media sosial lain. Mahasiswa juga dapat menggunakan media sosial untuk menunjukkan kemampuan diri dan hobi di media sosial. Laman yang di gunakan mahasiswa dalam menunjukkan eksistensi biasanya yang berbasis teks dan audio visual. Dikarenakan mahasiswa dimudahkan untuk menunjukkan jati diri

dengan mengunggah foto maupun video yang kemudian di beri tulisan. Apabila media sosial yang digunakan hanya berbasis teks, maka mahasiswa hanya dapat mengungkapkan pendapat atau pandangannya tanpa dapat menunjukkan ekspresi diri. Youtube merupakan salah satu tempat bagi mahasiswa dalam menunjukkan eksistensinya. Youtube memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam meluapkan ekspresi sehingga dapat menunjang eksistensi melalui video yang diunggah.

Pemanfaatan Youtube sebagai media eksistensi diri bagi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya menunjukkan bahwa mahasiswa dapat menggunakan media sosial dengan baik. Mahasiswa dapat menggunakan Youtube untuk ajang memublish hobi yang di sukai, konten yang berhubungan dengan materi perkuliahan, kegiatan yang diikuti di perkuliahan, atau kegiatan keseharian yang ada di kampus. Kegiatan mahasiswa diluar proses perkuliahan sangat beragam. Banyak sekali Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang menjadi wadah kekreatifan mahasiswa. Banyak juga organisasi-organisasi sebagai wadah mahasiswa dalam menyuarakan aspirasi, gagasan serta dapat menambah relasi dalam menimba ilmu. Adapun beberapa organisasi atau UKM di bawah naungan UIN Sunan Ampel Surabaya, seperti;

1. Komando Resimen Mahasiswa Mahasurya Satmenwa 820 UIN Sunan Ampel Surabaya.

Merupakan organisasi mahasiswa yang memiliki semangat Kebangsaan. Pribadi yang disiplin , serta rela berkorban demi kepentingan orang lain. organisasi yang sering di sebut dengan MENWA ini sering membantu dalam acara-acara besar yang diadakan di kampus UINSA. Mereka bertugas untuk membantu mengamankan situasi dan selalu siaga membantu mahasiswa atau tamu bila dibutuhkan.

2. UKM Paduan Suara

Kegiatan mahasiswa ini berisi mahasiswa yang mempunyai suara yang bagus sesuai dengan empat tipe yang ada di jenis vokal, yaitu alto, bass, sopran, dan tenor. Jumlah keanggotaan dari paduan suara ini kurang lebih 125 orang yang terdiri dari seluruh fakultas dan jurusan. Untuk masuk menjadi anggota paduan suara ini, mahasiswa harus melakukan audisi terlebih dahulu untuk menentukan lolos atau tidaknya, dan juga akan di petakan sesuai dengan jenis vokal masing-masing. Paduan suara UINSA tidak hanya belajar mengenai olah vokal, melainkan juga mendapat pembelajaran mengenai sikap dan cara mempercantik diri dengan benar.

3. UKM Pencak Silat

Pencak silat di UIN Sunan Ampel Surabaya bernama pencak silat setia hati terate. Unit Kegiatan Mahasiswa ini tidak mewajibkan untuk calon pendaftar memiliki penguasaan di bidang pencak silat. Mahasiswa yang ingin bergabung namun belum memiliki dasar bela diri dapat juga mendaftar sebagai anggota. Anggota baru akan diajari ilmu bela diri dan akan dibentuk sebagai pribadi yang tangguh, mempunyai rasa tanggung jawab dan berakhlak mulia.

4. UKM Seni Budaya

UKM Seni Budaya (UKMSB) berdiri sejak 2 Oktober 1992 dan menaungi UKM Musik dan Teater di setiap fakultas. Ada sekitar lima belas (15) UKM Fakultas yang tersebar di sembilan (9) fakultas, diantaranya; Sudut Mata dan Teater Arsip (FISIP), Musdemic (FEBI), C34 dan Teater Q (Syariah) dan masih banyak lagi. Di dalam UKM SB ini juga terdapat kegiatan yang menggabungkan antara beberapa UKM Fakultas seperti adanya kegiatan tari. Kerja sama yang di tunjukkan oleh setiap anggota UKM SB sangat terasa, dapat dilihat pada saat salah satu UKM Fakultas mengadakan pertunjukkan, maka seluruh UKM Fakultas lain ikut membantu.

5. Unit Kegiatan Olahraga

Unit Kegiatan Olahraga atau biasa disebut dengan UKOR merupakan wadah bagi mahasiswa yang menyukai bidang olahraga. Ada beberapa cabang olahraga yang ada di UKOR, seperti futsal, badminton, voli, catur. Banyak kegiatan perlombaan yang diadakan oleh UKOR untuk mengasah dan mengetahui kualitas pemain dalam setiap cabang olahraga.

6. Ikatan Qori' Qoriah Mahasiswa (IQMA)

Kegiatan mahasiswa ini memiliki tujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah dengan menjalankan akidah akidah keislaman. Organisasi kemahasiswaan ini juga dituntun untuk ikut dalam perkembangan zaman namun tetap dengan tatanan keislaman yang rohmatan lila lamin. Kegiatan yang dilakukan diantaranya banjari dan kaligrafi. Ada beberapa mahasiswa yang ikut serta dalam perlombaan kaligrafi di luar negeri.

7. Mahasiswa Pecinta Alam (MAPALSA)

Unit Kegiatan Mahasiswa ini berfokus pada kegiatan pecinta alam, di mana mahasiswa diajarkan untuk selalu memperhatikan dan menjaga alam serta bagaimana bersikap dengan alam. Kegiatan seperti panjat tebing, naik gunung, berkemah merupakan beberapa kegiatan yang biasanya dilakukan

oleh MAPALSA. Mahasiswa diajarkan untuk dapat bertahan hidup apabila tersesat di hutan, menjaga kelestarian alam dengan kegiatan berkemah dan penanaman pohon, dan lain sebagainya. Mahasiswa diajarkan untuk bertanggung jawab kepada sekitarnya, baik sesama manusia, hewan dan tumbuhan.

Mahasiswa sebagai konten kreator juga menggunakan unit kegiatan mahasiswa untuk menunjang konten yang mereka angkat di Youtube channel mereka. Unit kegiatan mahasiswa memberikan wawasan serta sebagai tempat untuk menyalurkan bakat para mahasiswa sehingga dapat menggali lebih dalam lagi apa yang menjadi bakat mahasiswa. Dengan kemampuan yang bertambah, konten kreator dapat lebih memanjakan penonton dengan konten konten yang menarik dan terkini. Konten kreator juga dapat memanfaatkan kemampuan dari UKM tersebut untuk membuat dan membentuk profil di depan penonton.

B. Youtube Sebagai Media Eksistensi Diri (*Self – Performance.*

Perkembangan media sosial saat ini dapat dilihat dari banyaknya aplikasi yang memudahkan seseorang dalam melakukan interaksi. Seseorang dituntut untuk selalu menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman yang ada. Adanya perkembangan terhadap teknologi informasi yang massal dapat mempengaruhi perubahan masyarakat yang berbentuk lokal hingga menjadi masyarakat global. Tidak hanya itu, perkembangan teknologi informasi juga

akan berpengaruh kepada ruang gerak seseorang, sehingga tanpa disadari seseorang telah hidup di dua kehidupan yaitu kehidupan nyata dan dalam kehidupan dunia maya.⁴⁰ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dirasakan oleh semua kalangan, dari status ekonomi rendah sampai tinggi, usia dari mulai anak-anak sampai dewasa, serta juga batasan wilayah yang semakin luas.

Mahasiswa UIN Sunan Ampel merupakan kelompok masyarakat dengan rentang umur sekitar 19 tahun hingga 27 tahun yang terikat dengan instansi pendidikan dengan segala peraturan yang harus ditaati oleh seluruh mahasiswa. Mahasiswa dapat dikatakan sebagai kelompok masyarakat yang memiliki keterbukaan terhadap segala sesuatu yang dianggap tabu di masyarakat luas. Mahasiswa dianggap mampu menyelesaikan setiap permasalahan dengan pola pikir yang berpandangan jauh ke depan dan akan memikirkan risiko yang akan terjadi. Perkembangan media sosial juga salah satunya menyumbang pengaruh terhadap pemikiran-pemikiran mahasiswa dalam menyelesaikan dan menanggapi permasalahan yang ada. Banyak referensi buku, jurnal maupun berita-berita yang ada di media sosial yang menjadi rujukan dalam pemikiran atau keputusan yang akan diambil selanjutnya. Penyebaran informasi yang cukup cepat di media sosial membuat mahasiswa mampu mengetahui keadaan yang sedang terjadi, yang kemudian akan

⁴⁰ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat, Edisi Pertama* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 164.

disebarkan kembali kepada sesama mahasiswa dengan pemikiran yang sama sehingga mereka dapat berdiskusi dan menghasilkan pemikiran-pemikiran yang terbuka mengenai sesuatu hal.

Media sosial juga digunakan mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan dirinya dalam menguasai sesuatu yang diminati. Penciptaan citra diri di media sosial dipengaruhi oleh lingkungan yang memberikan dampak kepada seseorang dalam menggunakan media sosial. Mengunggah foto, video keseharian merupakan salah satu bentuk menunjukkan citra diri atau eksistensi di media sosial. Seseorang dapat di tonton atau diperhatikan secara luas di dunia maya. Perkembangan media sosial yang dulu hanya berbasis teks kemudian berkembang menjadi audio visual menjadikan pengguna media sosial lebih dimudahkan dapat mengakses informasi dan berinteraksi dengan pengguna media sosial lainnya. Tidak menutup kemungkinan seseorang juga menggunakan media sosial sebagai tempat untuk menyalurkan hobi dan menunjukkan kemampuan diri dari berbagai bidang dengan tujuan untuk mengekspresikan diri sehingga terbentuk citra diri di media sosial sesuai dengan yang individu mau.

Youtube merupakan salah satu media yang berbasis teks dan audio visual. Kemudahan mencari informasi di Youtube membuat banyak kalangan masyarakat yang lebih memilih menonton konten di Youtube dibandingkan di televisi. Banyaknya topik yang ada di Youtube membuat masyarakat dapat memilih konten apa yang mereka inginkan. Sedangkan di televisi hanya

menyediakan beberapa tayangan yang terbatas hanya di waktu-waktu tertentu dapat melihat tontonan yang diinginkan. Youtube dapat di tonton kapan saja dan dapat di ulang apabila tayangan tersebut tertinggal. Konten di Youtube berbeda dengan di televisi, tayangan di Youtube tidak dibatasi hanya menyediakan informasi berita saja atau hanya sinetron melainkan konten konten yang memuat segala sesuatu yang sangat beragam, dari mulai informasi terkini hingga konten yang berbau hiburan tersedia di Youtube. Banyak kalangan remaja lebih memilih menonton Youtube dikarenakan kegiatan yang dilakukan oleh kalangan remaja saat ini cukup banyak. Tayangan di televisi memiliki durasi tertentu dan tidak dapat diputar kembali, kecuali memang ada beberapa televisi dengan fitur internet yang dapat mengulang tayangan jika tertinggal. Keberagaman konten yang ada di Youtube membuat masyarakat tertarik untuk menggunakannya. Dari konten yang memuat informasi terkini dan akurat hingga konten yang berisikan hiburan semata.

Konten di Youtube disesuaikan dengan apa yang individu mau. Apabila seseorang senang dengan konten konten yang menggambarkan kondisi moral dan tanggapan masyarakat terhadap kondisi kondisi tertentu sekarang maka konten yang di tonton seputar sosial eksperimen. Begitu juga jika suka dalam hal *make up* maka konten yang ditonton juga seputar *beauty tips*. Berbeda dengan tontonan yang ada di televisi. Apalagi dengan perkembangan media sosial, adanya *fillter bubble* juga akan menjadikan masyarakat lebih dimudahkan untuk mencari konten konten yang disukai. Dikarenakan *fillter*

bubble akan menampilkan referensi video atau tayangan sesuai dengan riwayat pencarian seseorang. Sehingga video atau konten yang akan muncul di beranda depan akan seputar apa yang disukai oleh penonton di laman Youtube. Hal ini juga yang membuat seseorang betah berlama lama menonton konten di Youtube.

Kemajuan teknologi juga memudahkan seseorang dalam proses komunikasi. Youtube yang dapat di unduh di telepon genggam menjadikan seseorang tidak repot untuk selalu menonton tayangan di tempat yang sama. Kemudahan akses internet pada saat ini juga menjadikan Youtube sebagai laman media sosial yang dapat dijangkau oleh semua kalangan. Apabila tidak mempunyai data seluler, seseorang dapat pergi ke warung kopi atau cafe kemudian menyambung wifi untuk mengakses konten di Youtube. Youtube juga memberikan kemudahan bagi penontonnya dikarenakan ada fitur download yang dapat menyimpan video yang akan kita tonton pada saat tidak memiliki akses internet. Namun juga ada beberapa video yang tidak dapat di download secara bebas karena memang hal ini merupakan kebijakan dari pengunggah konten.

Youtube sebagai media berbasis teks, dan audio visual menjadikan salah satu tujuan dalam mencari dan menggali informasi mengenai berbagai hal di seluruh penjuru belahan dunia. Konten yang ada di laman Youtube merupakan hasil dari seseorang yang mengunggah konten teks maupun video yang kemudian diunggah ke laman Youtube. Konten tersebut sangat beragam,

sesuai dengan keinginan dari pembuat konten. Pembuat konten di Youtube biasanya disebut dengan konten kreator. Konten kreator di laman Youtube berasal dari berbagai macam kalangan, dan juga dari berbagai penjuru dunia. Tidak ada batasan seseorang untuk tidak dapat mengunggah atau mengakses konten di Youtube. Sehingga penyebaran informasi berjalan lancar dan tanpa adanya batasan wilayah. Laman media sosial ini juga dimanfaatkan untuk tempat mengutarakan pemikiran atau pandangan mengenai hal yang sedang hangat diperbincangkan melalui pengunggahan video individu maupun dengan cara kolaborasi dengan konten kreator lainnya. Kolaborasi antara dua konten kreator atau lebih dengan pembahasan tema tema yang sedang hangat diperbincangkan yang kemudian akan berdiskusi bersama, biasanya konten ini dinamakan *podcast*. Kolom komentar juga menjadi area diskusi oleh beberapa orang terhadap konten yang ditonton pada saat itu.

Fenomena seseorang menjadi seorang konten kreator menjadikan hal ini sebuah tren yang ada di Indonesia. Mudahnya mengakses internet dan memiliki akun Youtube membuat semua kalangan dapat mengunggah konten di Youtube. Dengan hanya bermodal handphone dan kuota internet seseorang dapat membuat konten yang di unggah di laman Youtube. Perkembangan Youtube yang pesat di Indonesia membuat banyak sekali artis-artis baru bermunculan. Ada beberapa Youtuber hits yang ada di Indonesia, seperti Atta Halilintar, Ria Ricis, Reza Oktovian dan masih banyak lagi. Ada beberapa

anak-anak kecil yang apabila ditanya cita-cita mereka akan menjawab menjadi seorang Youtuber. Fenomena ini menyentuh ke segala umur.

Tidak ada batasan mengenai konten yang diunggah membuat masyarakat bebas meluapkan dan mengekspresikan diri di akun Youtube yang mereka buat. Kebijakan yang ada di Youtube juga meringankan pengunggah konten, di mana apabila konten yang dibuat tidak ingin di publish maka dapat di sembunyikan atau di privasi, sehingga konten tersebut tidak dapat dilihat oleh orang lain. Konten yang dibatasi juga seputar konten-konten yang berbau pornografi. Konten ini dibatasi oleh umur dan memiliki kebijakan komunitas tersendiri.

C. Youtube Sebagai Media Eksistensi (*Self – Performance*) Bagi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya

Mahasiswa dengan pemikirannya tidak terlepas dari Youtube sebagai media yang dimanfaatkan untuk kepentingan sehari-hari. Tidak hanya itu, ada beberapa mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang juga menjajal dunia Youtube sebagai pengisi waktu luang dan menyalurkan hobi. Mereka mengunggah konten di Youtube channel mereka. Konten-konten yang diunggah di laman youtube juga bervariasi sesuai dengan *passion* masing-masing mahasiswa. Prodi atau jurusan dalam perkuliahan juga menjadi pengaruh konten yang akan dibuat dan diunggah di laman Youtube. Berikut merupakan wawancara kepada beberapa mahasiswa yang memanfaatkan

Youtube sebagai media untuk menunjukkan eksistensinya melalui karya yang di unggah di channel Youtube mereka;

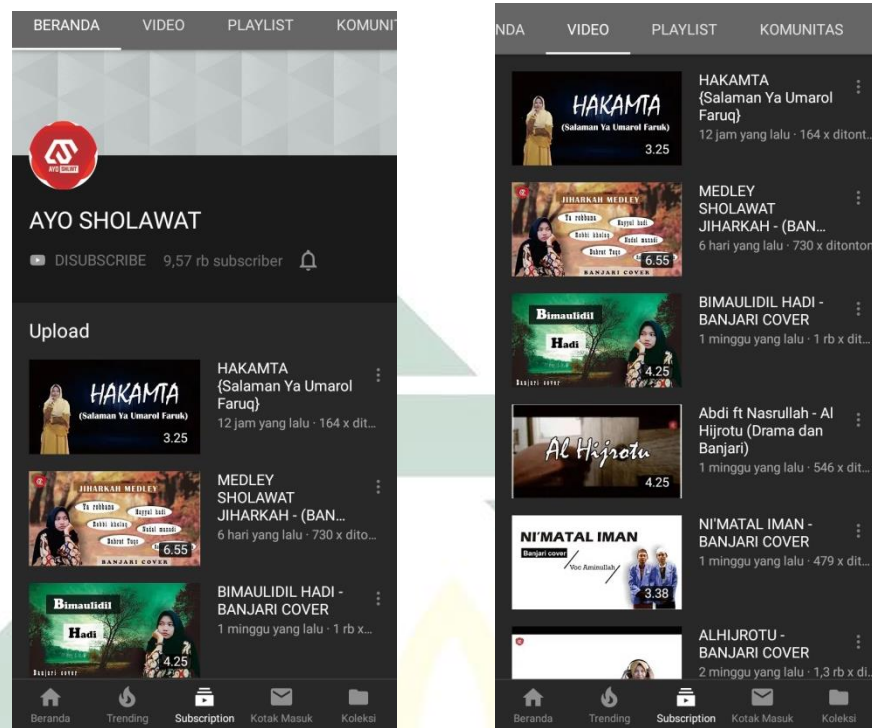
Wawancara pertama dengan mahasiswa dengan hobi melantunkan sholawat. Youtube sebagai media penyimpanan untuk hobi bersholawatnya yang dapat juga di tonton oleh semua orang di dunia maya. Husni Hamdani dari prodi Bahasa dan Sastra Fakultas Adab dan Humaniora, ia merupakan mahasiswa aktif UIN Sunan Ampel Surabaya, ia memiliki akun dengan nama AYO SHOLAWAT dengan subscriber yang sudah lumayan banyak, sekitar 10 ribu. Video yang di unggah di laman Youtubanya sudah mencapai kurang lebih 22 video, tema yang di unggah lebih banyak mengenai sholawat yang kemudian di lantunkan dengan media musik yang di aransemen sendiri oleh para anggota. Chanel ini sudah memiliki 9,58 Subscriber dengan video paling banyak ditonton sekitar 246 ribu kali dengan judul video YA ROSULALLAH (Versi Adek Berjilbab Ungu), cover sholawat ini dilantunkan oleh banjari. Video ini mendapat 3 ribu like dan mendapat sekitar 141 komentar yang hampir rata-rata suka dengan video tersebut.

YA ROSULALLAH merupakan lagu dengan makna keseimbangan. Sebagai manusia yang beriman harus menjalankan segala perintah Allah dan menjauhi larangannya, sehingga hidup di dunia dan di akhirat bahagia. Dalam video ini konte kreator menampilkan karyanya dengan baik melalui pemilihan vocal dengan karakter yang unik, dan juga pemilihan lagu yang tepat membuat para penonton menikmati setiap lirik yang dinyanyikan. Adanya konsep video

yang tidak monoton dan adanya potongan video sebagai selingan membuat penonton tidak bosan. Dalam Youtube channel ini juga melakukan pencocokan lagu dengan vocal yang akan menyanyikan sholawat tersebut. Mereka menggandeng beberapa teman untuk menjadi vocal dan akan bergantian pada setiap lagunya.

Banyak komentar yang memuji dan menginginkan cover ini untuk diperpanjang, dikarenakan memang dalam video ini berdurasi hanya 3 menit saja. Dengan banyaknya penonton yang meminta untuk lebih memanjangkan durasi video yang di unggah, maka dapat dilihat bahwa video tersebut disukai oleh banyak orang. Banyak juga yang memberikan saran untuk memberikan lirik lagu agar dapat bernyanyi bersama. Alasan mereka meminta lirik lagu pada setiap videonya dikarenakan cover yang mereka bawaan unik dan suaranya merdu. Aransemen dengan menggunakan banjari membuat keunikan tersendiri bagi penonton.

Dengan banyaknya penonton yang suka dengan Youtube channel ini, ada juga beberapa yang bahkan mengunggah kembali di Youtube channel lain, namun tanpa izin dan juga tanpa adanya keterangan unggahan aslinya. Hal itu merugikan bagi konten kreator yang dengan susah payah membuat konten dengan sebagus mungkin namun di ambil oleh orang lain kemudian di unggah di Youtube channel mereka. Hal tersebut sangat merugikan konten kreator sebagai pencipta karya.

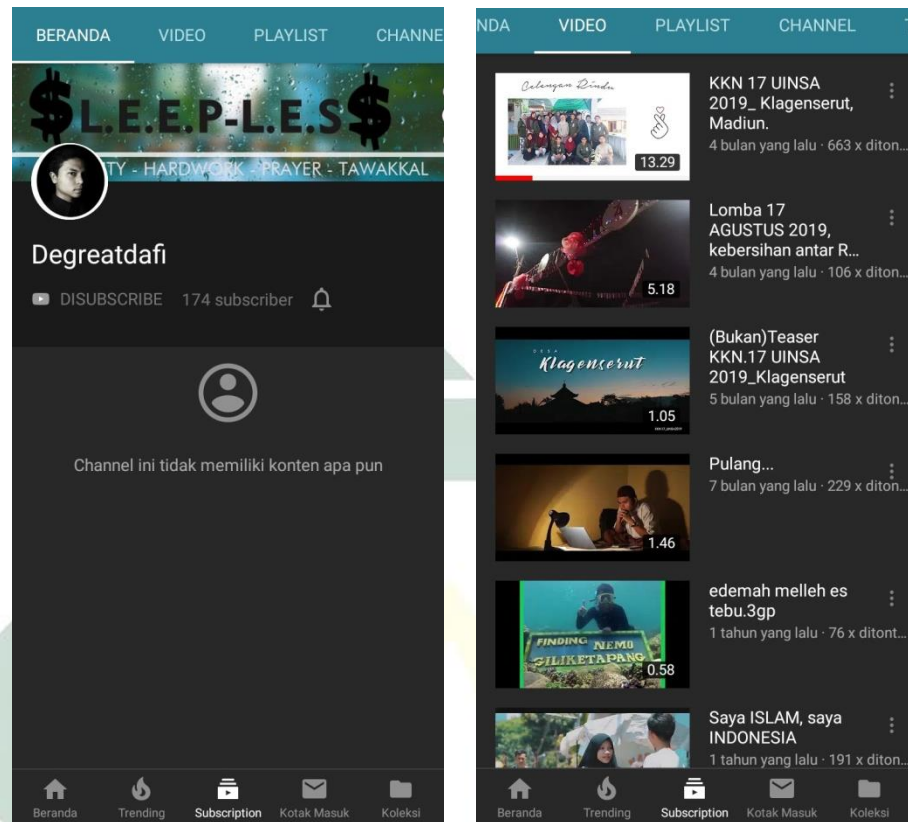


Gambar 4.1

Channel Youtube Husni Hamdani dengan nama Ayo Sholawat

Wawancara kedua dari salah satu mahasiswa yang memiliki konten di laman Youtube yaitu Muhammad Khadafi yang biasanya dipanggil dapi, semester tujuh dari prodi Bimbingan Konseling Islam atau biasa disingkat dengan BKI fakultas dakwah dan komunikasi. Video-video yang di unggah dapi sangat bervariasi dan mengusung beberapa tema, seperti video mengenai dokumentasi KKN, video tentang tertib berlalu lintas, tema kehidupan mahasiswa dan masih banyak lagi. Video yang ada di chanel Youtube ini sudah mencapai 10 lebih konten dengan tema yang berbeda, ada beberapa video yang memang tujuannya untuk mengikuti sebuah perlombaan.

Salah satu konten yang menarik untuk dilihat berjudul Saya Islam Saya Indonesia. Dimana dalam video tersebut konten kreator memberikan sebuah cuplikan berdurasi tidak lebih dari 1 menit namun penuh makna. Islam merupakan agama dengan segala keindahannya. Umat islam memiliki perilaku dan kepribadian yang baik atau akhlak yang mulia. Dengan demikian umat islam harus mencerminkan perilaku baik yang diajarkan oleh Rasulullah. Ideologi Indonesia yaitu Pancasila memberikan kebebasan bagi segala umat beragama. Makna yang terkandung di ideologi Indonesia salah satunya dengan menghargai perbedaan dan saling tolong menolong tanpa memandang sebuah agama. Konten yang diunggah ini menunjukkan bahwa umat Islam juga dapat menghargai perbedaan, saling tolong menolong tanpa memandang agama apapun, dan patuh terhadap ideologi Pancasila. Diluar sana banyak yang menganggap umat Islam keras dan radikal, tidak bisa menerima perbedaan. Mungkin hal tersebut dikarenakan ada segelintir orang yang memahami Islam dengan cara yang salah, sehingga bersikap radikal, keras dan tidak bisa menerima perbedaan.



Gambar 4.2

Channel Youtube Muhammad Khadafi dengan nama Degreatdafi

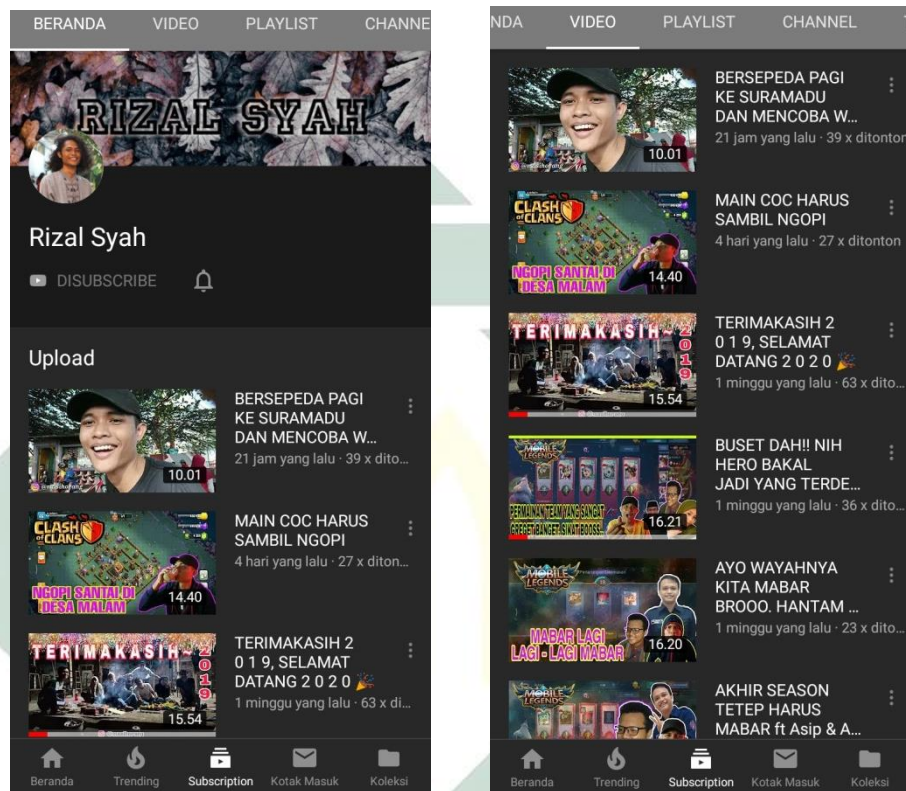
Wawancara ketiga dengan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam prodi Ekonomi Syariah semester tujuh. Channel Youtubenanya bernama Rizal Syah, nama asli yaitu Rizal Syahbana. Konten yang diusung oleh mahasiswa ini beragam, dari mulai ngomongin soal game, tips tips lucu, hingga vlog keseharian. Chanel ini berisikan konten konten yang menghibur dan juga tips tips merawat badan dari pemilik chanel yang memang dulunya sebagai laki laki dengan rambut panjang. Video yang bertemakan laki-laki gondrong menjadi video paling banyak di tonton yaitu 8 ribu kali. Ada juga

beberapa video yang memang di tujukan untuk edukasi, ada video dengan tema keuangan, zakat, cara berkendara yang baik, hingga tema mengenai wanita cerdas.

Konten kreator ini mengangkat tema rambut gondrong yang dilatar belakangi oleh keresahannya mengenai orang orang dengan tipe rambut yang sama. Ia memanfaatkan bentuk dan tipe rambutnya untuk diangkat menjadi konten di channel Youtubenya. Video dengan tema merawat rambut gondrong ini berhasil ditonton sebanyak 8,3 ribu kali. Tata cara merawat rambut gondrong merupakan isi video yang di tonton paling banyak ini. Banyak sekali orang orang lain yang terbantu dengan video tersebut, dapat dilihat di kolom komentar. Banyak diskusi yang terjadi pada kolom komentar dari penonton yang memiliki atau ingin memiliki rambut seperti konten kreator tersebut. Memang dalam videonya konten kreator menggunakan bahasa jawa namun ia memberikan terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia di dalam videonya, sehingga orang lain yang tidak bisa memahami bahasa tersebut dapat terbantu.

Pemanfaatan potensi diri sendiri untuk diangkat sebagai tema yang kemudian diunggah sebagai konten di Youtube Channelnya akan menambah ciri khas konten kreator dalam setiap videonya. Hal tersebut memberikan nilai tersendiri untuk konten kreator sehingga pencapaian eksistensi akan mudah didapat. Banyak orang yang mempunyai pengalaman yang sama menjadikan hal tersebut peluang untuk menunjukkan keeksistensian dalam media Youtube. Keunikan dan pemilihan konten yang berbeda membuat ketertarikan

tersendiri bagi orang-orang yang memiliki hal yang sama atau bahkan yang memiliki tujuan yang sama.



Gambar 4.3

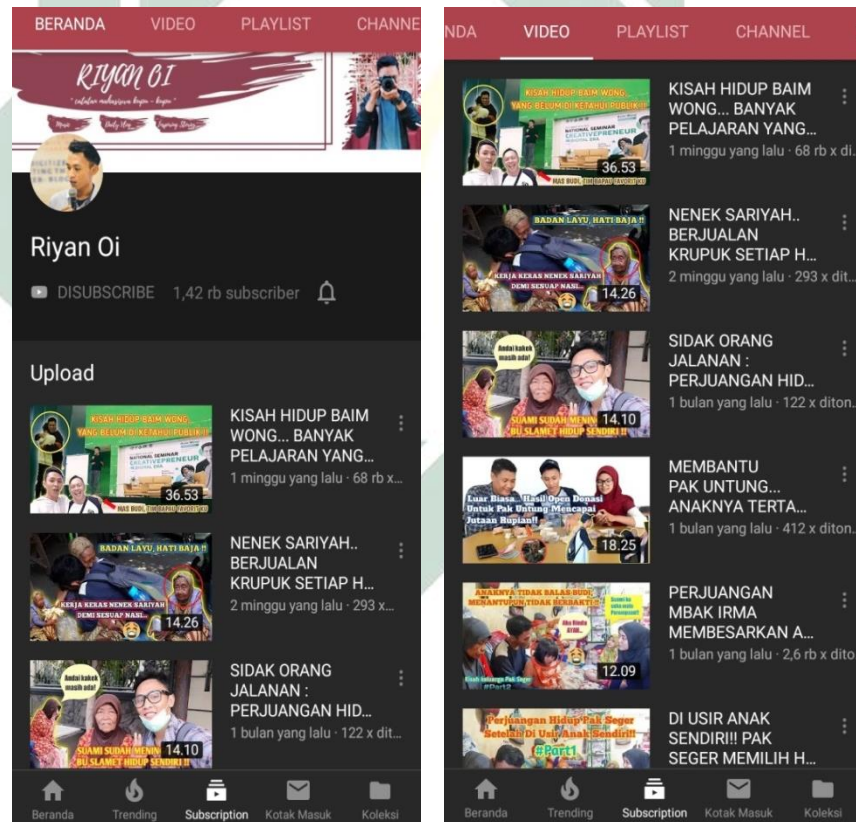
Channel Youtube Rizal Syahbana dengan nama Rizal Syah

Wawancara selanjutnya dengan Hoiriyanto prodi Pendidikan Bahasa Inggris semester 8 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Channel Youtube dengan nama Riyan Oi berdiri sejak 8 bulan lalu, lebih tepatnya bulan April tahun 2019. Video pertama yang diunggah yaitu *review* sekolah pada saat SMK dulu. Video yang sudah diunggah di channel Youtube ini sudah mencapai 22 video dengan video terbanyak di tonton sebesar 81 ribu kali. Channel Youtube

ini cukup aktif dalam mengunggah video di chanelnya. Ada beberapa konten yang berisikan mengenai kehidupan sosial, musik, media pembelajaran, sampai dengan donasi untuk bantuan kemanusiaan.

Video terbanyak di tonton pada channel ini yaitu video *Daily Vlog* yang dilakukan pada saat seminar di kampus UIN Sunan Ampel Surabaya. Video ini ditonton sebanyak 95 ribu kali dengan like 1,8 ribu. Banyak penonton yang antusias untuk menonton video tersebut dikarenakan ada *public figur* yang sedang di gemari oleh banyak orang. Baim Wong merupakan seorang artis, pengusaha dan juga sebagai konten kreator yang Youtube Chanelnya sudah memiliki 9,54 juta Subscriber. Dalam video tersebut, konten kreator mengabadikan acara seminar yang diadakan oleh fakultas Psikologi dengan tema Creativepreneur dengan pembicara Baim Wong. Konten kreator berkesempatan untuk dapat melakukan tanya jawab dengan narasumber secara langsung. Tidak hanya itu, berkesempatan juga untuk naik ke atas panggung untuk lebih dekat dan berinteraksi secara langsung dengan narasumber. Di dalam video ini juga ditampilkan beberapa foto bersama narasumber, dan juga dapat berbincang dengan editor Youtube Baim Wong. Banyak yang ikut mengapresiasi video tersebut dengan mengklik suka dan ikut memberikan komentar. Banyak masukan yang didapat dan juga beberapa yang memuji konten kreator karena keberaniannya untuk maju ke depan panggung.

Profil artis di dalam video yang ditampilkan mengundang ketertarikan banyak penonton. Kepekaan konten kreator dalam mencari tema yang pas untuk ditampilkan di chanel Youtubanya memberikan dampak bagi keeksistensiannya di Youtube. Ia melihat peluang yang besar apabila mengangkat tema tersebut. Banyak penonton yang mampir ke channelnya sehingga tertarik untuk mengikuti Channel ini. Konten kreator juga mengangkat tema tema menarik pada setiap konten yang di unggah di channelnya seperti tema tema sosial, di mana masyarakat sekarang sudah lebih terbuka untuk melihat kehidupan sosial di masyarakat.



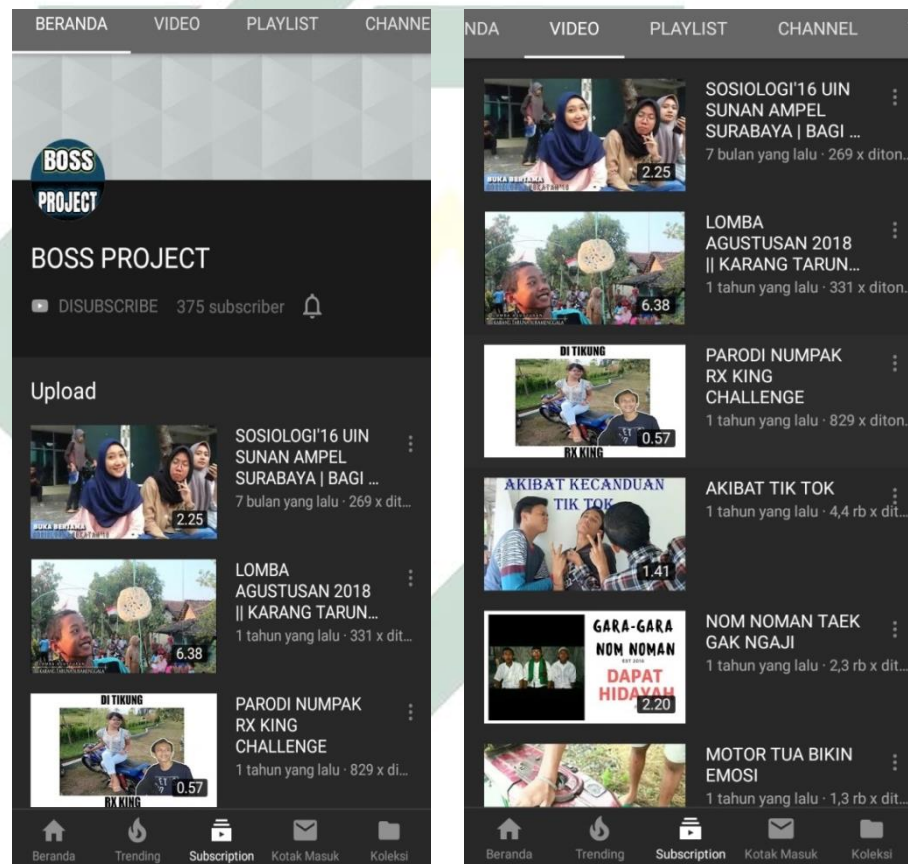
Gambar 4.4

Youtube channel Hoiriyanto dengan nama Riyan Oi

Untuk narasumber selanjutnya dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik prodi Sosiologi angkatan 2016. Channel Youtubenanya bernama BOSS PROJECT. Chanel ini dikelola oleh satu orang namun juga dibantu oleh teman lainnya. Basis pembuatan video biasanya dilakukan di Kabupaten Lamongan dikarenakan memang asli dari pemilik dari Lamongan. Subscribarnya sudah mencapai 375 dan video yang di unggah kurang lebih sudah 7 video, ada beberapa video yang sudah di hapus. Setiap konten yang akan diunggah harus didiskusikan dulu dengan teman yang ikut bergabung dalam rangkaian video. Konten yang mereka unggah biasanya tentang video parodi yang sedang viral di Youtube, video kegiatan sehari hari dan sebagainya. Chanel ini pertama kali membuat konten di Youtube sekitar tanggal 14 April 2018.

Ada beberapa video yang menggambarkan channel ini, memang fokus awal pembuatan channel ini untuk menghibur orang lain dengan konten konten komedinya. Konten yang di angkat biasanya yang sedang “viral” sehingga akan menarik banyak penonton. Seperti video dengan judul “ Nom Noman Taek Gak Ngaji”, bukan berarti ini menunjukkan kata kata kasar, memang beberapa saat lalu kata kata ini sedang “viral” di utarakan oleh anak muda jawa dengan maksud tidak terima dengan perilaku yang tidak sesuai. Dalam video tersebut ada anak muda yang tidak mempunyai pasangan ingin malam mingguan namun tidak ada pasangan sehingga mereka sedih dengan keadaannya. Memang malam minggu identik dengan malamnya anak muda yang mempunyai pasangan untuk jalan bersama. Nah dalam video ini

dikarenakan tidak mempunyai pasangan, maka ada ustad yang mengajak untuk mengaji. Karena mengaji lebih penting ketimbang pergi malam mingguan dengan pasangan. Makna yang terkandung dari konten ini yaitu, anak muda dengan jiwanya yang lebih suka untuk bermain bersama teman atau pasangan tidak boleh meninggalkan kewajibannya sebagai umat muslim.



Gambar 4.5

Youtube channel Ahmad Rozaqi dengan nama Boss Project

Banyaknya konten kreator dan beragamnya konten atau tontonan di laman Youtube merupakan salah satu bentuk bahwa masyarakat Indonesia

memiliki wadah untuk berkreasi dan menyampaikan pemikirannya dengan bebas (namun juga ada batasan yang perlu diperhatikan, seperti konten yang mengandung unsur SARA, konten yang bermuatan adegan berbahaya, adegan yang bermuatan pornografi). Tujuan dari masing - masing konten kreator dalam membuat konten video di chanel Youtube juga sangat beragam, ada yang menyalurkan hobi dan Youtube sebagai media untuk penyimpanan pribadi yang kemudian hasil unggahannya akan di privasi sehingga tidak ada orang yang dapat melihat konten tersebut, Youtube menjadi media bagi anak muda untuk menuangkan hobi dalam bentuk audio visual, ada juga yang mengunggah konten dan kemudian dijadikan sebagai suatu pekerjaan, banyak konten kreator atau Youtuber pemula yang mendambakan penghasilan yang banyak seperti konten kreator atau Youtuber profesional seperti Ria Ricis, Atta Halilintar, dan masih banyak lagi. Memang untuk mencapai penghasilan seperti konten kreator profesional membutuhkan kerja keras untuk memikirkan konten yang akan menarik banyak penonton atau *viewers*. Estimasi waktu mengunggah konten juga salah satu hal penting untuk di perhatikan agar cepat memiliki pengikut. Harus diperhitungkan, misalnya untuk satu Minggu unggah berapa konten dan pada hari apa saja, hal ini bertujuan agar penonton tahu kapan saja konten kreator mengunggah sehingga tidak akan ketinggalan dan apabila konten yang diunggah. Semakin jarang maka kemungkinan untuk hilang dari radar *viewrs* dapat terjadi. Jika ingin mendapatkan penghasilan dari konten yang diunggah, ada ketentuan yang harus konten kreator tahu untuk mendapatkan adsense dari konten yang ia

unggah. Dalam setiap video yang di unggah akan mendapatkan royalti namun dengan ketentuan yang berlaku di Youtube. Seperti harus 4.000 jam waktu tonton dalam 12 bulan terakhir dan memiliki 1.000 subscriber.⁴¹

Tidak hanya dari orang-orang terkenal, Youtube juga dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk mencari informasi ataupun bahkan mengunggah. Sebagian besar mahasiswa memanfaatkan Youtube untuk mencari tontonan yang bagus dan yang akan menambah wawasan. Beragamnya konten konten di Youtube membuat mahasiswa lebih mudah untuk mencari informasi dalam bentuk audio visual. Fungsi Youtube sebagai media untuk melihat dan juga mengunggah konten juga di manfaatkan oleh mahasiswa. Mereka mengunggah konten dengan tujuan awal untuk media penyimpanan serta untuk media dalam menyalurkan karya atau hobi.

Sama halnya dengan konten kreator yang ada di Indonesia, mahasiswa yang masih memiliki beberapa subscriber dan beberapa konten di laman Youtubanya juga memiliki berbagai macam tujuan, salah satunya untuk mendapat penghasilan seperti mahasiswa bernama Ahmad Rozaqi. Berikut merupakan hasil dari wawancara dengan beberapa mahasiswa UINSA;

Konten yang saya angkat itu seputar parodi. Tujuan awal saya bikin chanel Youtube dan membuat konten itu untuk mendapatkan adsense. Kalau terkenal itu belakangan, yang penting itu berkarya tapi

⁴¹ Oik Yusuf, Resmi, Syarat untuk Dapat Uang dari Youtube Makin Berat.

<https://amp.kompas.com/tekno/read/2018/01/17/19303157/resmi-syarat-untuk-dapat-uang-dari-youtube-makin-berat> diakses tanggal 13 Januari 2020.

menghasilkan. Aya lihat peluang untuk berkarya di Youtube itu sangat bagus karena bebas berkarya dalam bentuk apa saja. Alternative mendapatkan uang dengan kemampuan editing video dan alat yang dimiliki saat itu sih kalo menurut aku.⁴²

Penuturan yang berbeda diutarakan oleh Husni dan Rizalsyah. Mereka menganggap Youtube merupakan sebuah media untuk mengekspresikan diri. Berikut pemaparannya;

Awalnya saya membuat konten di Youtube itu karena kesukaan saya tentang sholawat. Saya memang dasarnya sudah suka sholawat dan aktif di beberapa grup sholawat. Saya berpikir untuk membuat konten sholawat juga di chanel Youtube saya karena saya bangga jika orang lain tahu dan suka sholawat lewat chanel saya. Sebenarnya awal sekali ya Youtube itu sebagai media penyimpanan saja sih, karena saya suka buat musik dan penyimpanan di handphone saya tidak cukup serta hobi kan akan berjalan terus makanya saya berpikiran di upload di Youtube karena gak ada batas maksimalnya.⁴³

Awalnya itu memang saya suka nonton konten di Youtube nah lama kelamaan jadi pengen buat konten juga. Saya belajar lihat lihat dulu cara orang edit video di Youtube itu gimana, terus saya coba coba dulu. Niat saya itu buat mengekspresikan diri saja di Youtube karena kan saya lihat itu Youtube sudah Universal, jadi banyak orang di sana. Saya sih gak mementingkan uangnya tapi ya kalau dapat Alhamdulillah pokoknya saya bikin konten saja fokusnya.⁴⁴

⁴² Ahmad Rozaqi R. Wawancara langsung di warkop Supri pada tanggal 17 Desember 2019.

⁴³ Husni hamdani, wawancara secara Online melalui media Whatsapp, 15 Desember 2019.

⁴⁴ Rizalsyahbana, wawancara langsung didepan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam pada tanggal 9 Desember 2019.

Latar belakang mahasiswa dalam membuat konten di Youtube sangat beragam. Youtube sebagai media yang sudah dikenal oleh banyak orang dan juga banyak di manfaatkan sebagai media untuk mencari informasi sehingga peluang untuk seseorang mencapai tujuan lewat media Youtube bisa dibilang mudah. Dengan banyaknya orang yang sudah sadar tentang pengaruh Youtube dalam kehidupan sehari hari maka semakin banyak juga peluang untuk konten kreator mendapatkan tujuan yang diinginkan. Sebagai contoh, mahasiswa yang ingin memperkenalkan Sholawat yang dikemas dengan musik yang lebih terkini dan baru kepada masyarakat luas akan lebih mudah untuk menjangkau ke seluruh komponen masyarakat, dikarenakan Youtube bersifat bebas. Target pemasaran yang semakin luas membuat para mahasiswa yang bisa dibilang masih pemula dipermudah untuk mencari target Market mereka. Dengan melihat banyaknya antusias masyarakat terhadap Youtube mahasiswa dapat melihat konten apa saja yang sedang digandrungi oleh penonton Youtube.

Konten dengan tema kekinian akan menarik minat banyak penonton. Menentukan konten yang baik dan sesuai dengan *trend* maka harus dengan riset terlebih dahulu. Konten kreator harus melihat konten apa yang cocok dan dapat menjadi peluang untuk menaikkan Chanel Youtube. Biasanya tidak susah untuk mencari video yang sedang viral atau *trend* dikarenakan sebagian besar video yang sedang viral akan masuk dalam aplikasi Youtube pada kolom *trending*. Mahasiswa dapat meniru topik yang sama namun dengan cara pengemasan video yang berbeda. Mahasiswa dapat menciptakan karya yang

informasi. Saya izin untuk merekam semua kegiatan saya yang saya masukkan di chanel saya.⁴⁶

Saya membuat konten di chanel saya itu dimatengin dulu temanya, yang bikin skenario saya, nanti baru saya diskusi dengan teman dan lanjut syuting. Kan kita akan dilihat banyak orang jadi kita harus mempersiapkan isi konten dengan matang. Biasanya itu 1 mingguan saya baru balik ke Lamongan dan syuting, kalau saya lagi sibuk kuliah dan kegiatan kampus.⁴⁷

Hal yang berbeda diutarakan oleh Husni Hamdani. Memang dalam fokus konten yang diunggah berbeda dengan konten kreator diatas, ia fokus untuk mengunggah konten dengan tema Sholawat. Dengan begitu yang pertama dilakukan dalam proses pembuatan konten yaitu pemilihan musik. Berikut merupakan wawancara dengan narasumber;

Kami matangkan dulu lagu apa yang cocok untuk di cover terus setelah itu mulai membuat musiknya. Biasanya untuk membahas mengenai tema, musik dan lagu yang pas kita butuh waktu satu sampai dua hari. Semua yang kita unggah itu pure dari kita kak. Chanel kita itu dominan ke banjari melodnya, meskipun tidak menutup kemungkinan kita juga mengcover lagu mellow, DJ, Reage dll kak. Setelah sudah ketemu musiknya saya upload juga saya jatah seminggu sekali tapi ya kalau ada bahan biasanya langsung upload juga. Nah ini kak yang membuat kita lebih banyak diminati, karena kita bener bener bikin sesuatu itu dari 0 kak, bikin musik sendiri, take video sendiri, dll.⁴⁸

Membuat dan mengunggah konten di chanel Youtube membutuhkan waktu dan pikiran yang lebih, dengan mematangkan tema yang akan di

⁴⁶ Hoiriyan, wawancara secara Online melalui Whatsapp pada tanggal 10 Januari 2020.

⁴⁷ Ahmad Rozaqi R. Wawancara langsung di warkop Supri pada tanggal 17 Desember 2019.

⁴⁸ Husni hamdani, wawancara secara Online melalui media Whatsapp, 15 Desember 2019.

filmkan dalam video. Butuh satu hari sampai satu minggu konten kreator memikirkan tema, memilih artis yang akan memerankan skenario, melakukan pengambilan gambar, dan sampai melakukan editing. Karya yang bagus didalamnya juga memiliki proses yang panjang. Hasil yang maksimal dan bercirikan membuat banyaknya penonton tertarik dan terus mencari tahu video video yang akan diunggah di chanel mereka. Penonton yang suka suatu konten dan konten kreator tersebut aktif dalam mengunggah video maka kemungkinan penonton yang mengikuti atau berlangganan, atau *Subscribe* semakin banyak.

Dengan banyaknya penonton yang tahu dan tertarik dengan Youtube chanel seseorang maka keuntungan yang didapat bagi konten kreator tersebut sangat banyak, mulai dari dukungan secara emosional dikarenakan karyanya dihargai, dan juga keuntungan finansial apabila sudah mendapatkan adsense maupun eksistensi diri di mana konten kreator tersebut memiliki kesempatan untuk dikenal oleh banyak orang dengan ciri khas pada setiap video. Namun memang untuk mendapatkan hal tersebut juga harus melakukan persiapan dan usaha yang keras seperti yang dijelaskan di atas.

Sebagai konten kreator yang sedang merintis dan bisa dikatakan sebagai pemula, sebagian besar mahasiswa memanfaatkan Youtube sebagai media untuk berkarya dan media penyimpanan. Namun, ada juga mahasiswa yang orientasinya sudah menuju ke penghasilan. Semua tujuan juga akan berpengaruh kepada karya yang dihasilkan pada Youtube channel mereka.

Menjadi terkenal juga menjadi keuntungan yang didapat seiring dengan banyaknya penonton yang suka dan sering singgah di channel Youtube konten kreator. Konten yang menarik akan berpotensi untuk di sebarkan melalui media sosial lain, sehingga penonton yang akan melihat channel Youtube mereka akan bertambah banyak.

Eksistensi memberikan seseorang sebuah kepuasan tersendiri karena dalam hal ini karyanya akan di hargai dan dikenal oleh orang lain dengan cara atau ciri khas tersendiri dalam konten yang diunggah. Konten yang dibuat secara *autentic* akan menggambarkan konten kreator secara tersendiri, hal tersebut yang akan membedakan channel Youtube masing-masing konten kreator. Eksistensi diri dapat diartikan juga dengan keberadaan. Di mana seseorang dianggap ada dan diperdulikan oleh lingkungannya, baik lingkungan nyata maupun dunia maya. Tercapainya eksistensi diri juga disertai dengan proses pembentukan citra diri seseorang. Sebagian besar seseorang menciptakan citra dirinya sesuai dengan orang lain inginkan, tapi juga banyak yang mengkreasikan dirinya sesuai dengan dirinya sendiri dan menampilkan karya tersendiri. Sama halnya dengan kehidupan di dunia maya, seseorang menciptakan citra dirinya sesuai dengan apa yang ia mau dengan mempertimbangkan penonton yang ada di media sosial. Seseorang akan memperhatikan konten yang akan diunggah di media sosial. Baik buruknya seseorang di media sosial akan berpengaruh kepada citra dirinya dimata penonton. Youtuber dan konten kreator juga akan memperhatikan

konten yang akan mereka unggah di laman Youtube dikarenakan mereka menyadari bahwa konten atau tayangan yang mereka unggah akan di lihat oleh khalayak luas tanpa ada batasan apapun.

Mahasiswa sebagai konten kreator juga memiliki tanggapan mengenai eksistensi. Ada beberapa mahasiswa menganggap bahwa eksistensi merupakan hal yang tidak terlalu penting, dikarenakan hal tersebut akan berjalan sendirinya tanpa harus diperhatikan. Husni Hamdani, Rizalsyah, dan Ahmad Rozaqi merupakan konten kreator UINSA yang beranggapan demikian. Berikut wawancaranya ;

Saya membuat konten atau video di Youtube karena memang saya suka sholat, untuk mencari keeksistensian menurut saya itu agak sulit. Karena eksistensi itu datang sendiri kalau memang konten atau video yang kita buat itu bagus dan banyak yang suka. Butuh ketelatenan, kalo videonya bagus ya pasti banyak yang suka dan banyak yang ngeshare ke teman teman lainnya. Ya banyak yang suka banyak juga yang mengkritik video saya, itu semua kita tanggapi dengan positif ya karena memang wajar pasti ada yang tidak suka, tapi bagaimana kritikan tersebut buat semangat kita untuk lebih kreatif lagi dan lain lain.⁴⁹

Saya sih awalnya yaa Cuma menyalurkan hobi saja, tapi ya kalo dapat uang ya siapa yang tidak mau. Kalau jadi terkenal dan eksis yaa itu bonus menurut saya, bergantung dari tekun gaknya kita buat konten di Youtube. lah kalo anaknya males bikin konten ya dia gak muncul muncul di beranda, jadi ya lama terkenalnya. Kalau saya habis bikin konten gitu, saya edit dulu terus saya potong apa aja yang menurut

⁴⁹ Husni hamdani, wawancara secara Online melalui media Whatsapp, 15 Desember 2019.

saya kurang. Kayak cara bicara saya, saya harus nata lagi dan cari yang bagus yang mana.⁵⁰

Teman desa dan kalangan remaja didaerah saya rata-rata tau kalo saya punya chanel Youtube. mereka rata rata mendukung agar terus membuat konten. Menurut saya Youtube bisa jadi media eksistensi mahasiswa karena bisa mengunggah karyanya lalu di masukkan ke Youtube. Nah itu kan bisa jadi menaikkan eksistensi baik di kalangan teman atau bahkan banyak orang.⁵¹

Namun, hal berbeda diutarakan oleh Khadafi dan Hiriyanto. Mereka menganggap eksistensi penting dan harus diperhatikan. Karena ke eksistensian seorang konten kreator akan berpengaruh kepada konten selanjutnya yang akan dibuat. Konten kreator yang sudah dipandang dan eksis di laman Youtube akan memberikan konten konten yang bagus untuk menjaga kredibilitas dan citra diri. Berikut merupakan wawancara dengan keduanya;

Eksistensi menurut saya lumayan penting yaa, karena sebagai konten kreator itu kan kita bikin konten dan di share. Jadi eksistensi itu tidak melulu terkenal, tapi juga harus membuat konten jadi lebih baik. Kalo kontennya bagus pasti disukai oleh orang lain. Tapi bagus itu relatif juga sih. Pokoknya eksistensi itu datang karena kontennya baik. Dari video video di chanel Youtube saya banyak teman teman dan dosen yang suka sehingga apabila ada proyek untuk fakultas seperti bikin video dokumenter atau profil fakultas saya yang di tugaskan. Memang saya jarang menampilkan diri di setiap video, namun ciri khas dalam saya membuat video itu ada. Pasti teman saya yang kenal sama saya tahu bahwa ini video saya.⁵²

Eksistensi itu penting untuk menjaga stabilitas di Youtube itu sendiri, apabila kita tidak eksistensi di Youtube maka kita akan tertinggal dan mundur dengan konten kreator lain. lah hal itu jadi eksistensi itu

⁵⁰ Rizal Syahbana. Wawancara secara langsung di depan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, 9 Desember 2019.

⁵¹ Ahmad Rozaqi R. Wawancara langsung di warkop Supri pada tanggal 17 Desember 2019.

⁵² Muhammad Khadafi, wawancara langsung didepan fakultas Dakwah dan Komunikasi UINSA pada tanggal 10 Oktober 2019.

penting untuk konten kreator. Kalau kontennya bagus yaa banyak yang suka, jadi eksistensi itu mengikuti.⁵³

Dari pemaparan diatas, ditemukan bahwa eksistensi merupakan hal yang di dapat seiring dengan baiknya konten yang dibuat. Mahasiswa sebagai konten kreator pada wawancara diatas, eksistensi merupakan bonus bagi mereka yang mau untuk konsisten dalam menciptakan karya yang baik di Youtube. Tujuan untuk menjadi eksis tidak menjadi fokus utama dalam wawancara diatas. Namun, eksistensi akan muncul sendiri apabila konten kreator menciptakan karya dengan ciri khas tersendiri dan baik di mata penonton. Tidak hanya konten kreator atau Youtuber yang sudah besar dan memiliki pengikut yang banyak, mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang sedang merintis konten di laman Youtube mereka pun juga mementingkan konten yang akan di unggah dilaman Youtubanya. Kembali lagi kepada eksistensi diri, konten yang di unggah harus sesuai dengan yang *audience* inginkan sehingga eksistensi diri di dunia maya akan berjalan. Banyak yang mengenal baik karya maupun orang pribadinya secara langsung.

Penyesuaian isi konten dalam sebuah video merupakan salah satu hal yang dapat menunjang keeksistensian konten kreator dalam Youtube. Dengan video yang baik maka kesempatan untuk mendapatkan banyak penonton dan menjadi eksis di laman Youtube. Penonton akan melihat isi konten dan ada

⁵³ Hoiriyah, wawancara secara Online melalui Whatsapp pada tanggal 10 Januari 2020.

beberapa yang juga melihat bagaimana konten kreator meng edit video yang di unggah di chanel mereka. Target usia penonton juga mempengaruhi isi konten yang diunggah. Sehingga konten kreator harus memberikan konten yang baik sesuai dengan target Market mereka.

Eksistensi diri dapat diartikan juga dengan keberadaan. Di mana seseorang dianggap ada dan diperdulikan oleh lingkungannya, baik lingkungan nyata maupun dunia maya. Tercapainya eksistensi diri juga disertai dengan proses pembentukan citra diri seseorang. Sebagian besar seseorang menciptakan citra dirinya sesuai dengan orang lain inginkan. Untuk menjadikan seorang konten kreator lebih baik dan terus konsisten dalam membuat dan mengunggah konten, eksistensi dinilai sangat penting. Lebih banyak penonton yang sadar akan potensi konten kreator dalam mengunggah konten dengan baik, maka eksistensi akan didapat dengan mudah. Karya yang asli dan memiliki ciri khas menjadi salah satu kunci dalam mencapai eksistensi diri, karena memang yang dilihat oleh penonton merupakan karyanya bukan profil konten kreatornya.

Konten yang ada di Youtube juga membantu dalam proses perkuliahan. Penyebaran informasi yang luas dan konten pendidikan yang banyak dari berbagai sumber juga dapat membantu pengajar dan mahasiswa dalam mendapatkan bahan ajar perkuliahan. Hal ini memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi perkuliahan dikarenakan metode yang digunakan berbentuk video sehingga mahasiswa tidak bosan dengan proses pengajaran

manual biasa. Video Youtube juga dapat dijadikan media dalam menganalisis permasalahan yang ada di masyarakat melalui konten yang berhubungan dengan video dokumenter. Konten yang berisikan video dokumenter biasanya dapat di pastikan merupakan kehidupan real atau konten yang bukan dibuat buat.

Mahasiswa dipandang mempunyai wawasan yang banyak dan terbuka terhadap apapun. Youtube sebagai sumber informasi dari berbagai negara tanpa adanya batasan dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa. Wawasan yang didapat dengan menonton video di Youtube sangatlah beragam, dari mulai wawasan mengenai perkuliahan, sampai dengan masalah politik luar negeri. Mudahnnya mengakses informasi melalui media Youtube memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mencari tahu dan melakukan diskusi secara Online dengan tema- tema tertentu. Dengan adanya manfaat tersebut mahasiswa dari berbagai kalangan, dari konten kreator ataupun bukan dapat memanfaatkannya.

Narasumber selanjutnya ini salah satu mahasiswa yang sering menonton konten – konten di Youube mengenai pengetahuan baik yang berhubungan dengan prodi yang dia ambil atau pengetahuan umum. Reza Harum Novia, prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik angkatan tahun 2016. Berikut penuturannya;

Ya sering saya nonton konten di Youtube tapi gak ada jam khusus harus berapa jam. Bergantung kegabutan dihari itu.

Lebih sering nonton Youtube ketimbang nonton tv soalnya lebih menarik. Kalau ditanya apakah pernah nyanggah atau berargumen dari Youtube, menurutku Youtube itu sebagai bahan pelengkap. Misal gini, kemarin kan baca buku tentang Boudrillard kalo aku gak paham baru aku nonton Youtube tentang Boudrillard iku. Misal tentang Youtube pak Fais terus habis itu aku cocokin pas diskusi itu. Aku gak akan ngomong apa yang di Youtube, tapi Youtube itu sebagai memperjelas. Soalnya bahasa buku sama bahasa orang menjelaskan kan beda se.⁵⁴

Narasumber berikutnya bernama Ainun Faizah dari prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya. Ia suka melihat video di Youtube untuk menambah wawasan. Youtube juga dipandang sebagai pengganti televisi. Ia juga mengungkapkan eksistensi yang ditimbulkan melalui media Youtube;

Saya lebih menyukai menonton di Youtube dibandingkan dengan di televisi, menurut saya Youtube lebih banyak yang bisa ditonton dan bisa saya filter sendiri. Youtube juga bisa diulang-ulang kapan saja saya mau. Saya memanfaatkan Youtube untuk melihat tontonan yang mengndung wawasan umum, seperti contohnya mata najwa, Indonesia Lawyers Club dan masih banyak lagi. Menurut saya dengan melihat tontonan berwawasan semacam itu akan membuat saya lebih banyak pengetahuan umum dan apabila saya ngobrol dengan teman jadi saya tahu banyak hal. Menurut saya itu merupakan fungsi eksistensi melalui media Youtube. Saya mendapat wawasan dari Youtube yang kemudian saya tuangkan di depan teman teman saya, sehingga saya dipandang memiliki banyak wawasan yang bersifat umum.⁵⁵

⁵⁴ Reza Harum Novia, wawancara secara langsung di kelas Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada 27 Desember 2019.

⁵⁵ Ainun Faizah, wawancara secara Online melalui media WhatsApp pada tanggal 18 Desember 2019.

Youtube sendiri tidak hanya menjadi media eksistensi bagi mahasiswa yang memiliki konten di Youtube saja. Mereka yang memilih untuk menyalurkan hobi lewat media lain pun juga dapat menggunakan media Youtube sebagai media eksistensi. Keterbukanya informasi yang tersedia di Youtube memberikan kemudahan bagi segala kalangan masyarakat. Mahasiswa yang dituntut untuk terus memperbarui informasi dan selalu terbuka terhadap segala bentuk pemberitaan yang sedang dibicarakan saat ini. Informasi yang tersedia di laman Youtube berasal dari berbagai negara dan segala kalangan.

Tidak ada batasan konten di laman Youtube membuat seseorang lebih leluasa dalam mengunggah konten yang mereka senangi. Sama halnya dengan mahasiswa UIN Sunan Ampel di mana mahasiswa bebas dalam mengunggah konten yang mereka mau. Baik yang berhubungan dengan proses perkuliahan, hobi maupun konten yang menghibur. Sebagai contoh mahasiswa yang memiliki kesenangan terhadap dunia *game* maka tidak jarang konten yang mereka pilih seputar *game*. Apabila mahasiswa menyukai hal-hal yang berhubungan dengan musik, maka sebagian besar konten yang mereka buat seputar musik.

Video yang diunggah di Youtube akan dilihat oleh orang lain tanpa adanya batasan jumlah. Youtube sebagai media sosial dengan pengguna yang cukup banyak serta dari berbagai penjuru dunia memberikan kemudahan bagi orang-orang untuk melakukan interaksi. Interaksi yang di timbulkan bersifat

maya namun tidak menutup kemungkinan untuk bertemu secara langsung. Sebagai konten kreator, mahasiswa sadar bahwa konten yang mereka unggah akan dilihat oleh banyak orang tanpa adanya batasan siapa dan berapa jumlahnya. Mereka harus menampilkan karya atau konten yang terbaik dan dapat memberikan dampak kepada penonton. Konten yang baik juga akan mempengaruhi penonton yang mampir ke channel konten kreator tersebut. Dengan begitu konten kreator harus pandai dalam menguasai penonton dan melihat bagaimana penonton tertarik dengan konten tersebut. Mahasiswa sebagai konten kreator juga mempunyai cara agar kesan atau citra diri di depan penonton menjadi baik dan channel Youtubanya menjadi ramai.

Hampir keseluruhan konten kreator akan memikirkan tema terlebih dahulu sebelum. Tema yang menarik dan bagus akan berpengaruh kepada jumlah penonton. Dengan pemilihan tema yang berbeda beda pada setiap konten akan memberikan kesan tersendiri bagi penonton. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Rizalsyah, Husni Hamdani dan Ahmad Rozaqi. Berikut pemaparannya;

Untuk membuat video yang bagus biasanya itu saya mencari tema dulu terus saya tata kata katanya supaya saya nanti pas di video tidak kaku. Nah tapi biasanya tetap ada beberapa kalimat yang saya lupa mau bilang apa. Memang awal awal dalam membuat konten itu kan saya pake bahasa jawa, namun video video selanjutnya saya sudah pakai bahasa Indonesia, jadi saya juga belum terbiasa. Ya pas nanti setelah saya selesai merekam diri saya kemudia saya proses editing lagi, mana

yang sekiranya bagus untuk di tonton. Saya ingin menampilkan yang terbaik di video, kesannya pantas lah di tonton orang banyak.⁵⁶

Saya selalu membuat tema dulu terus saya cari vokal yang cocok. Alasan kenapa saya cari vokal yang cocok itu untuk ngepasin tema lagu yang akan di cover. Untuk video juga saya edit yang sekiranya pantas dilihat oleh banyak orang, ya memang video saya termasuk sederhana namun dilihatnya menarik karena videonya berisi vokal yang langsung mengcover lagu. Saya pribadi memang jarang tampil di videonya tapi ada nama saya di hampir semua video. Tujuannya untuk nampilin video yang original biar tidak di akui oleh orang lain dengan adanya nama tersebut. Juga agar penonton tau siapa yang berkontribusi dalam video itu.⁵⁷

Tema merupakan hal yang terpenting, namun penataan kalimat pas waktu bicara itu juga penting. Biasanya temen temen latian dulu, baca skripnya dulu. Kalau sudah ketemu intinya biasanya temen temen itu membuat kata kata tambahan agar tambah lucu. Pas saya jadi pemeran utama di video, saya juga berusaha berbicara dengan baik, gak medok gitu. Terus juga saya sampai beli beli kamera dan peralatan untuk buat video supaya bagus. Ya saya berharap yang nonton video saya itu banyak, dengan video yang bagus jadi gak malu malu.⁵⁸

Dari pemaparan beberapa narasumber diatas, apabila dihubungkan dengan teori yang diangkat oleh peneliti, maka seorang konten kreator akan menunjukkan video yang terbaik dari segi editing maupun konsep yang

⁵⁶ Rizal Syahbana. Wawancara secara langsung di depan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, 9 Desember 2019.

⁵⁷ Husni hamdani, wawancara secara Online melalui media Whatsapp, 15 Desember 2019.

⁵⁸ Ahmad Rozaqi R. Wawancara langsung di warkop Supri pada tanggal 17 Desember 2019.

diangkat. Ada beberapa konten kreator yang rela untuk mengulang ulang rekaman video hanya untuk mendapatkan hasil yang baik dan disukai oleh banyak penonton. Ada juga yang mengandalkan editing, di mana hasil video yang didapat akan di potong potong sebagus mungkin dan layak untuk dilihat banyak orang, ada juga yang rela merubah sikap dan perilakunya ketika di video dengan tujuan untuk mendapatkan figur yang sesuai dengan yang penonton mau. Konten kreator akan menjaga dan memberikan kesan terbaik didepan penonton. Pengolahan kesan biasanya mengarah kepada kehati – hatian terhadap tingkah laku, seperti gerak isyarat, gangguan yang tidak diharapkan dan kesalahan berbicara atau tindakan yang diharapkan seperti membuat adegan.⁵⁹ Jadi konten kreator sebenarnya juga akan menjaga kredibilitasnya didepan penonton. Mereka akan menunjukkan yang terbaik, walaupun itu mungkin bertolak belakang dengan realitas yang ada. Sifat asli dari sosok konten kreator tidak hilang namun secara tidak sadar akan sedikit berubah mengikuti apa yang penonton mau. Panggung depan seorang konten kreator merupakan orang yang berada dibalik layar. Konten kreator menjadi sosok pemberi informasi dari segala aspek.

Eksistensi bagi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dipengaruhi oleh konten yang di unggah. Menarik atau tidaknya konten yang di unggah akan mempengaruhi keeksistensian seorang konten kreator dan Youtuber.

⁵⁹ George Ritzer. *Teori Sosiologi Modern edisi ketujuh*. (Jakarta; PRENADA MEDIA. 2015). 285.

Apabila konten menarik dan penonton suka, maka sering sekali konten tersebut di bagikan kembali, sehingga kesempatan seorang konten kreator atau Youtuber menjadi terkenal atau eksis di dunia maya maupun dilingkungan keseharian semakin tinggi. Youtube sebagai media dalam meningkatkan eksistensi diri mahasiswa merupakan salah satu cara yang cukup berhasil di mana mahasiswa harus membuat dan memiliki konten yang sedang diminati oleh penonton Youtube. Sebagai konten kreator dan Youtuber pemula, mahasiswa harus konsisten dan memperhatikan konten yang diunggah sehingga penonton terus mengikuti setiap unggahan di laman Youtube mereka.

Youtube sendiri sebagai media penyimpanan video bagi para mahasiswa yang memiliki bakat yang kemudian lambat laun apabila intens dan digunakan secara bijak maka penghasilan akan didapat. Youtube sebagai salah satu media yang sedang digandrungi oleh banyak kalangan memberikan kemudahan bagi konten kreator pemula atau Youtuber mendapatkan “Nama” di jajaran konten kreator atau Youtuber ternama. Harus terus konsisten dalam membuat konten sehingga tidak hilang oleh radar penonton Youtube. Adanya *filter bubble* memudahkan seseorang untuk mencari hal hal yang disukai, hampir di setiap media sosial memiliki hal tersebut. Sistem dari *filter bubble* itu sendiri yaitu akan muncul tayangan yang sama atau mirip dengan konten yang sudah ditonton, dan juga akan menampilkan chanel Youtube yang sudah pernah ditonton namun dengan video yang berbeda. Sehingga konten kreator

harus terus mengupdate konten mereka agar chanel mereka akan muncul kembali ke beranda penikmat Youtube.

Mahasiswa dipandang sebagai individu yang memiliki wawasan yang banyak dan terbuka juga memanfaatkan Youtube sebagai media untuk mencari informasi. Mahasiswa yang bukan sebagai konten kreator juga memanfaatkan Youtube sebagai media eksistensi. Mereka mencari informasi baik wawasan mengenai pembelajaran perkuliahan maupun wawasan umum. Dengan banyaknya wawasan mahasiswa mereka lebih berani untuk mengutarakan pendapat dikarenakan mereka sudah mempunyai data. Apabila berada ditempat diskusi, mahasiswa berhak mengutarakan pemikirannya yang kemudian orang lain di dalam diskusi tersebut akan memandang dan melihat bahwa mahasiswa tersebut mempunyai wawasan yang sangat banyak. Hal tersebut membuat mahasiswa eksis dan dikenal memiliki banyak wawasan.

Manajemen kesan yang baik didepan mahasiswa lain memberikan kemudahan untuk membuat citra diri sesuai dengan apa yang di inginkan. Semisal, apabila mahasiswa ingin di padang sebagai seorang yang agami, maka pengetahuan yang di utarakan pada saat diskusi merupakan wawasan mengenai agama. Berlaku pula untuk pembahasan lainnya.

D. Youtube Sebagai Media Eksistensi (*Self – Performance*) Mahasiswa Perspektif Dramaturgi Erving Goffman

Dari pemaparan analisis diatas, peneliti menggunakan teori Dramaturgi dari Erving Goffman. Peneliti menganggap teori ini sangat relevan dengan topik yang diangkat dikarenakan pembahasan ini berfokus kepada mahasiswa yang memanfaatkan media Youtube sebagai wadah untuk menuangkan karya dan meekspresikan diri di dunia maya. Teori ini sendiri memandang bahwa diri seseorang merupakan hasil dari interaksi aktor dengan audiensinya. Dalam penjelasan ini menggambarkan bahwa seseorang tumbuh dan berkembang akan dipengaruhi oleh orang lain atau audiensi. Seseorang akan bertindak dan melakukan sesuatu harus mempertimbangkan orang lain untuk menjaga citra diri didepan orang lain.

Erving Goffman menjelaskan bahwa di dalam kehidupan sosial masyarakat terdiri dari dua bagian yaitu *front stage* dan *back stage*. Panggung depan (*front stage*) dibedakan menjadi yaitu *setting* dan *front personal*. *Setting* merupakan perlengkapan atau elemen dekorasi yang digunakan dalam setiap pertunjukannya, sedangkan *front personal* merupakan elemen yang digunakan seseorang dalam pertunjukannya seperti pakaian. Dalam hal ini mahasiswa sebagai konten kreator juga memiliki panggung depan yaitu ; *front personal* di mana mahasiswa akan menentukan pakaian apa yang akan di kenakan pada saat pengambilan gambar. Tema yang dipilih juga akan mempengaruhi pakaian apa yang akan dikenakan. Sebagai salah satu contoh, Channel Sholawat dalam pengambilan gambarnya memakai baju kokoh (Muslim laki-laki) sebagai bentuk penyesuaian terhadap konten yang dibawakan. Sedangkan *setting*,

mahasiswa memilih tempat yang meminimalisir dari sebuah gangguan. Jika memang *setting* berada di luar ruangan maka mahasiswa harus mempertimbangkan gangguan yang akan terjadi. Semisal pada saat pengambilan gambar pada channel Riyan Oi, konten kreator pada saat itu menghadiri acara seminar namun tidak semua ditampilkan di dalam videonya. Hal tersebut padat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa meminimalisir gangguan pada saat seminar, memotong momen pada saat audiens lain bertanya sehingga lebih fokus kepada konten kreator.

Mahasiswa sebagai konten kreator akan mempertimbangkan kesan yang terbaik didepan audiencenya. Pemilihan tema dan profesionalitas dalam pengambilan gambar atau cara berdasarkan *front personal* dan *setting* di atas juga akan mempengaruhi konten yang dibuat. Tidak hanya dari kemampuan editing saja yang mempengaruhi Youtube channel mahasiswa namun juga pembawaan tema oleh konten kreator di dalam konten tersebut juga berdampak kepada banyaknya penonton. Dari hasil penelitian diatas, konten kreator rela mengulang adegan atau dialog demi menunjukkan yang terbaik didepan penonton. Kemampuan editing juga akan memberikan kesan bahwa konten tersebut rapi dan bagus. Usaha konten kreator dalam menampilkan karya yang terbaik bertujuan untuk menjaga keeksistensian diri didepan penonton. Hal tersebut sangat relevan dengan judul yang di teliti yaitu *self- performance*.

Audience sangat berperan aktif dalam mempengaruhi konten yang dibuat dikarenakan memang tujuan konten kreator dalam berkarya salah

satunya untuk di tonton oleh banyak orang melalui media Youtube. Teori Goffman menjelaskan bahwa individu dipengaruhi oleh lingkungan dan lingkungan mendorong individu untuk merubah dirinya sesuai dengan lingkungan atau audience inginkan. Mahasiswa sebagai konten kreator juga mempertimbangkan audience melalui kolom komentar yang tersedia di laman Youtube. Konten kreator akan membaca dan mempertimbangkan saran saran yang ditulis oleh penonton yang bertujuan untuk kemajuan Youtube channel dan memberikan kesan yang terbaik didepan penonton. Sebagai contoh, Youtube channel Ayo Sholawat mendapatkan komentar dari penonton yang menginginkan lebih banyak lagu lagu lain yang harus di cover, konten krator berusaha untuk selalu memberikan sajian konten yang berbeda sesuai audience inginkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan baik secara langsung maupun menggunakan media baik elektronik maupun buku, dapat ditarik kesimpulan bahwa;

1. Mahasiswa dalam penelitian ini baik sebagai konten kreator maupun yang hanya sebagai penonton, menggunakan Youtube sebagai media untuk mencari informasi yang menunjang mahasiswa baik untuk bahan perkuliahan maupun wawasan secara umum. Mahasiswa dapat memanfaatkan hal tersebut untuk berdiskusi dan bertukar pikiran. Dikenal sebagai mahasiswa dengan wawasan yang luas oleh beberapa orang membuat eksistensi diri semakin tinggi. Semakin banyaknya orang yang tahu dan sadar akan keberadaan mahasiswa dengan wawasan yang luas, maka dapat dikatakan Youtube merupakan media untuk penunjang keeksistensian mahasiswa dengan berbagai macam informasi di dalamnya.

Youtube sebagai media untuk mengekspresikan diri bagi konten kreator dengan cara mengunggah konten dengan ciri khas dan tema yang menarik. Sebagai konten kreator, mahasiswa juga memanfaatkan Youtube sebagai media eksistensi. Melalui media Youtube, karya mahasiswa sebagai konten kreator akan dilihat oleh banyak orang yang

kemudian menaikkan eksistensi diri mahasiswa tersebut. Eksistensi didapat apabila karya yang di unggah baik dan menarik dilihat oleh banyak penonton.

2. Latar belakang mahasiswa menggunakan Youtube sebagai media eksistensi diri (*Self- Performance*) yaitu kemajuan zaman dan media yang digunakan masyarakat. Media selalu berkembang dari masa kemasa dan akan memberikan dampak yang berbeda pula pada setiap media. Youtube sebagai media yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat dari berbagai kalangan dan berguna untuk menunjang keperluan sehari – hari. Dari hasil penelitian didapat ada beberapa mahasiswa sebagai konten kreator yang menggunakan Youtube sebagai media penyimpanan, tempat untuk berkarya, serta juga untuk mendapat penghasilan. Dengan konten konten yang menarik dan berciri khas, Youtube channel mahasiswa juga berpeluang untuk mendapatkan uang.

B. Saran

1. Kepada Mahasiswa

Setiap perkembangan media memiliki dampak yang berbeda-beda sesuai dengan penggunaannya. Pemanfaatan media Youtube dengan baik akan menghasilkan karya, eksistensi, bahkan menghasilkan uang. Mahasiswa yang memiliki karya dan kemampuan yang bagus dibidang editing, film, ataupun musik dapat memanfaatkan Youtube sebagai media untuk menaikkan kemampuan diri dan juga eksistensi di dunia

DAFTAR PUSTAKA

- Burton , Graeme. *Media dan Budaya Populer* . JALASUTRA : Yogyakarta, 2017.
- Bungin, Burhan. *PORNOMEDIA Konstruksi Sosial Teknologi Telematika & Perayaan Seks di Media Massa*. Prenada Media : Bogor, 20013.
- William. *Media Massa & Masyarakat Modern edisi kedua*. Kencana Prenada Group : Jakarta ,2008.
- Ritzer, George. *Teori Sosiologi Modern edisi ketujuh*. PRENADA MEDIA: Jakarta, 2015.
- Penta, Dicta. *Gaya Bahasa Ceramah Ustadz Haikal Hasan Dalam Video di Youtube*. Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2019.
- Pradhana, A. Tian. *Self-Presentingpada Media Sosial Instagram Dalam Tinjauan Teori Dramaturgi Erving Goffman*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Hidayatur N. Siti. *Media Sebagai Ruang Publik Virtual Bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Ichwan , Nurul. *Eksistensi Path Sebagai Media Interaksi Sosial Ditinjau Dari Analisis Rosengren*. Universitas Sultan Ageng Tistayasa, 2015.
- Guntur , Muhammad. *Motivasi Vlogger dalam Presentasi Diri Di Youtube*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2017.
- Kusumaningrum, Ambar.2015. *YOUTUBE STICKINESS (Pengaruh Continuance Motivation dan Perilaku Berbagai Terhadap Youtube Stickiness pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi SI Reguler FISIP UNS Angkatan 2012-2014)*. Universitas Sebelas Maret.
- David, Eribka Ruthellia. “*Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube Terhadap Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politi Universitas Sam Ratulangi,*” e-Journal “ acta diurna “ Volume VI, no.1 (2017).
- Aritas Puica. “*Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa.*” Jurnal ilmu komunikasi Vol 2 No. 3 (2013).
- Soewadji, Jusuf . *Pengantar Metodologi Penelitian*. Mitra Wacana Media : Jakarta, 2012.

Nasrullah, Rulli. *Teori dan Riset Media Siber (cybermmedia)*. PRENADAMEDIA GROUP: Jakarta, 2016.

Moleong, J. Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Remaja Rosdakarya : Bandung, 2009.

Anis, Kandung. *Panduan Pratis Penelitian Kualitatif*. Graha Ilmu : Yogyakarta, 2014.

Kumalaningsih, Sri. *METODE PENELITIAN kupas Tuntas Cara Mencapai Tujuan*. UB Press : Malang, 2012.

Mulyana, Deddy. *Metode Penelitian Kualitatif*. Rosdakarya : Bandung, 2000.

Ishanan. *Dakwah Di Era Cyberculture: Peluang dan Tantangan*. Jurnal Komunike, Volume ix, No. 2. Universitas Islam Negeri Mataram, 2017.

Idealita Ismanto. *Budaya Selfie Masyarakat Urban Kajian Estetika Fotografi, Cyber Culture, dan Semiotika Visual*. Jurnal Rekam, Vol. 14 No. 1 – April. Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, 2018.

<http://www.uinsby.ac.id>

Ayun, Q. Primada, *Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk identitas*.

<http://www.journal.uad.ac.id/index.php/CHANNEL/artikel/view/3270>

Dadang Sanendra. KBBi Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/eksistensi>.

Adam, Aulia. *Filter Bubble: Sisi Gelap Algoritma Media Sosial*. <https://tirto.id/filter-bubble-sisi-gelap-algoritma-media-sosial-cwSU>

Yusuf, Oik. *Berapa Banyak Orang Yang Menonton Youtube Setiap Harinya?*.

<https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/tekno/read/2018/05/04/14250087/berapa-banyak-orang-yang-menonton-youtube-setiap-harinya->

Coach, Billionaire. *Pengertian Content Creator*.

<https://www.google.com/amp/s/billionairecoach.co.id/bisnis-online/pengertian-content-creator/amp>

Zahir, Fakhri. *Berapa Penghasilan Youtuber Sebenarnya ?*.

<https://ruanglaptop.com/berapa-penghasilan-youtuber/>

Socialblade, *Top 250 Youtubers In Indonesia Sorted By Subscribers*.

<https://socialblade.com/youtube/top/country/id/mostsubscribed>

