# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Konteks Penelitian

Konten horor saat ini banyak diminati oleh masyarakat. Terlebih karena sifat orang Indonesia, khususnya yang memang menyukai hal-hal yang berbau mistis.konten horor cenderung banyak di minati sehingga mendatangkan banyak views. Konten Youtube yang mengangkat tema horor sering kali mendapat respon positif maupun respon negatif dari masyarakat . Banyak yang beranggapan bahwa video blog yang berisi horor merupakan rekayasa tetapi tidak sedikit pula yang menganggap konten horor tersebut memang nyata.

Konten horor dapat berupa video blog , cerita cerita horor nyata ataupun fiktif, teori teori konspirasi horor yang ada di dunia hingga paranormal experience. eksistensi konten horor di indonesiamemang tidak pudar karena tidak sedikit masyaraka indonesia memang menyukai tayangan horor. Tidak hanya di youtube dalam media lain seperti televisipun masih sering menayangkan tema yang berbau horor.

Seiring kemjuan teknologi media sosial sangat mudah di akses dimana saja. Misalnya, media televisi yang menyampaikan informasi secara audio-visual mulai bersaing dengan kehadiran Youtube. Program acara yang ada di televisi banyak yang di adaptasi menjadi konten Youtube sepeti Talkshow, Acara music, acara horor hingga acara game.

Youtube adalah sebuah situs berbgai vidio yang dibuat oleh mantan karyawan paypal pada februari 2005. situs ini memungkinkan seseorang untuk menonton, mengunggah dan berbagi vidio. perusahaan ini berpusat di san bruno, california Amerika serikat. youtube berawal sebagai perusahaan teknologi rintisan yang di danai oleh investor . vidio pertama yang di upload di youtube adalah yang berjudul me at the zoo. vidio tersebut pertama kali di unggah pada 23 april 2005 dan masih ada hingga saat ini. youtube pada awalnya hanya berdurasi 10menit pada setiap vidio dengan resolusi 1280 x 720 pixel pada saat ini menjadi HD atau kualitas tinggi (sumber : Wikipedia)

Youtube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video sangat diminati oleh masyarakat pada saat ini. Tiap hari pengguna Youtube bisa menonton ratusan juta jam video dan menghasilkan miliaran kali penayangan. pada saat ini youtube menjadi wadah bagi siapa saja yang ingin menuangkan kreatifitasnya bahkan youtube bisa menjadi sebuah pekerjaan, youtuber dapat meraup penghasilan milyaran dari youtube seperti youtuber indonesia atta halilintar, Ria Ricis, Rans Entertainment, Gen Halilintar, jess no limit dengan konnten konten kreatifnya, tidak hanya itu saat ini banyak youtuber yang mengangkat konten horor seperti youtuber asal Bandung Jurnal risa yang memiliki 3,6 juta subcribers , sara wijyanto dengan 2,94 subcribers , kisah tanah jawa 566 ribu subscribers.

Konten media merupakan berbagai segala bentuk konten atau isi dalam sebuah [media](https://id.wikipedia.org/wiki/Media) di dunia [teknologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi) yang ada pada saat ini seperti blog, *wiki*, forum [diskusi](https://id.wikipedia.org/wiki/Diskusi), *chatting*, *tweet*, *podcasting*, *pin*,gambar *digital*, *video*, *file audio,* [iklan](https://id.wikipedia.org/wiki/Iklan) hingga berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui buatan dari para pengguna sistem atau layanan *online* yang seringkali dilakukan lewat sebuah situs [media sosial](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial). Penggunaan konten-konten yang ada pada media sosial utama paling banyak terjadi pada tahun 2005. Penggunaan konten-konten tersebut dalam sebuah media ditandai dengan lahirnya sebuah produksi [penerbitan](https://id.wikipedia.org/wiki/Penerbitan) *web* dan konten media baru . Penggunaan daripada konten dalam media tersebut untuk berbagai [aplikasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi) yang telah disediakan, seperti *problem processing*, mengakses *news*, *gossip*, *research* dan perluasan pasar produksi media lewat sebuah teknologi baru yang dapat dengan mudahnya diakses dan dijangkau oleh siapapun khususnya [masyarakat](https://id.wikipedia.org/wiki/Masyarakat) umum. Konten – konten yang ada pada sebuah media dalam mengurangi kendala yang ada pada masalah kolaborasi dan [pembangunan](https://id.wikipedia.org/wiki/Pembangunan) sebuah keterampilan menggunakan suatu kombinasi pada *open source*, *software* atau bahkan perjanjian terkait untuk mengatasi kendala tersebut. Kelahiran konten – konten media yang dibuat tersebut juga menjadi populer pada dekade belakangan ini, hal tersebut disebabkan karena semakin banyaknya pengguna yang mulai berdatangan ke [media sosial](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial) dan situs-situs *website* yang ada dengan tujuan mereka semua untuk berbagi banyak hal seperti [informasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Informasi) atau bahkan foto dengan basis konten yang disediakan dalam media tersebut kepada sesama pengguna. ( Sumber: Wikipedia )

Peneliti melakukan riset pada mahasiswa FISIP UNPAS Tidak sedikit kalangan mahasiswa yang menyukai konten horor . salah satu channel yang ada pada daftar conten creator yang benyak di sukai yaitu jurnalrisa. Jurnalrisa merupakan channel youtube yang memiliki 3,6 juta subribers dengan isi konten berupa video blog penelusuran tanya risa. salah satu faktor banyak yang menyukai konten horor jurnalrisa yaitu karena pembawaan dari channel tersebut sangat baik serta Konten creator yang mengisi channel tersebut merupakan keluarga yang memiliki kemampuan yang sama . Konten creator di balik channel jurnal risa yaitu Risa saraswati, Ranggana Purwana, Dimas Tri Aditiyo, Riana Rizki, Indy Ratna Pratiwi, Nicko Irham, Abimanyu Bhakti Pratama dan Gemma Galuh.

Komunikasi merupakan sebuah interaksi antara dua orang atau lebih manusia yang melibatkan proses pengiriman serta penerimaan pesan dari komunikator kepada komunikan. Dengan demikian dapat diketahui komunikasi terdiri dari beberapa unsur yang mempengaruhinya. unsur tersebut yaitu komunikator, pesan, media komunikasi, komunikan dan feedback. Kelima unsur tersebut merupakan unsur pertama dalam komunikasi yang menandakan adanya proses komunikasi yang berlangsung.

Konteks dalam tulisan ini yang di maksud komunikator adalah pihak yang memberikan pesan atau informasi yang dapat melalui media. media merupakan salah satu sarana yang di gunakan komunikator untuk menyampaikan pesan dalam berkomunikasi. Komunikan merupakan penerima informasi dari komunikator . selanjutnya, efek adalah pengaruh yang ditimbulkan oleh komunikan dari penyampaian pesan oleh komunikator.

Media merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan. bergantung pada sifat, jenis atau bentuk pesan yang akan di sampaikan oleh komunkator kepada komunikan.

Fenomenologi berasal dari bahas yunani Phainomal yang berarti “menampak”. Phainomenon merunjuk pada “ yang menampak” . fenomena tidak lain adalah fakta yang disadari dan masuk kedalam pemahaman manusia . suatu objek ada dalam relasi kesadaran.

## 1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di atas peneliti memfokuskan penelitian pada bagimana konten hororr youtube bagi masyarakat terutama bagi mahasiswa FISIP UNPAS.

### 1.2.1 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas peneliti membuat tiga pertanyaan penelitian untuk mengetahui bagaimana konten horor jurnalrisa bagi mahasiswa.

1. Bagaimana motif mahasiswa menonton konten horor jurnalrisa?
2. Bagaimana tindakan / perilaku mahasiswa setelah menonton konten horor jurnalrisa?
3. Bagaimana mahasiswa memaknai konten horor jurnalrisa?

## 1.3 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Penelitian

Adanya tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motif mahasiswa menyukai konten horor jurnalrisa.
2. Untuk mengetahui perilaku mahasiawa setelah menonton konten horor jurnalrisa.
3. Untuk mengetahui mahasiswa memaknai konten horor jurnalrisa.

### 1.3.2 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan manfaat bagi

penggunaan metodologi kualitatif dan Teori Fenomenologi yang digunakan dalam penelitian ini.

Bagi penelitian – penelitian selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan studi pembandingdan dapat di aplikasikan dengan teori teori yang berkaitan dengan fenomena konten horor di youtube.

1. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan pemahaman lebih mengenai fenomena konten horor youtube khususnya di indonesia. selain itu, Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan lebih bagi pembaca mengenai konten Youtube pada saat ini.