



**PEMAKNAAN KHALAYAK TERHADAP VIDEO-VIDEO REZA OKTOVIAN DI
JEJARING SOSIAL *YOUTUBE***

Skripsi

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan

Pendidikan Strata 1

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

Nama : Muhammad Wahyu Rizki Waskita

NIM : 14030111140141

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2018

Abstraksi

Pemaknaan Khalayak Terhadap Video-Video Reza Oktovian di Jejari Sosial Youtube

Penggunaan bahasa yang baik dan benar seharusnya menjadi salah satu ciri yang dapat menarik khalayak untuk menikmati konten yang ada pada media, terutama media yang menggunakan audio dan visual untuk menerima pesannya. Reza Oktovian yang menggunakan bahasa kasar dan umpatan-umpatan dalam channel Youtube-nya masih memiliki tingkat popularitas yang tinggi, meskipun muncul beberapa berita dan petisi yang memiliki 5.026 pendukung yang menunjukkan keresahan khalayak internet yang ada di Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemaknaan penonton terhadap video-video oleh Reza Oktovian yang ada di Youtube. Teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah teori resepsi Stuart Hall. Penelitian ini merupakan tipe penelitian kualitatif dengan sampel 10 orang subyek khalayak laki-laki dan perempuan yang memiliki intensitas cukup sering dalam mengakses channel ataupun video-video gaming dari Reza Oktovian (minimal 3 kali dalam seminggu), atau pernah menyaksikan video-video gaming dari Reza Oktovian serta berusia 20-25 tahun karena umur tersebut sudah termasuk dewasa awal dan bukan remaja. Sedangkan, analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, maka pemaknaan penonton terhadap video-video oleh Reza Oktovian yang ada di Youtube adalah video-video oleh Reza Oktovian untuk menunjukkan dirinya kepada pemirsa, dimana pemirsa dapat melihat momen terbaiknya dalam waktu yang singkat namun dengan adegan yang padat. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah teori yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu yaitu teori analisis resepsi oleh Stuart Hall. Untuk penelitian yang akan datang, perlu ditambahkan teori lain sebagai pendukung dari teori resepsi oleh Stuart Hall.

Kata kunci: pemaknaan, resepsi, Youtube

Abstract

Meaning of Video Reza Oktovian Videos On Youtube

The use of good and correct language should be one of the traits that can attract audiences to enjoy media content, especially audio and visual media to receive messages. Reza Oktovian who uses abusive language and swearing in his Youtube channel still has a high level of popularity, although there are some news and petitions that have 5,026 supporters showing the unrest of internet audiences in Indonesia. This study aims to determine the meaning of the audience against the videos by Reza Oktovian on Youtube. The theory used to support this research is Stuart Hall's reception theory. This research is a qualitative research type with sample of 10 subjects of male and female audience that has enough intensity in accessing channel or gaming videos from Reza Oktovian (at least 3 times a week), or have seen gaming videos from Reza Oktovian as well as aged 20-25 years old because of age is already including early adult and not adolescent. Meanwhile, data analysis is done by qualitative analysis.

Based on the results of research and analysis conducted, then the meaning of the audience against the videos by Reza Oktovian on Youtube is a video by Reza Oktovian to show itself to the viewers, where viewers can see the best moment in a short time but with a crowded scene. Limitations in this study is the theory used in this study is only one theory of analysis of reception by Stuart Hall. For future research, another theory should be added as a supporter of reception theory by Stuart Hall.

Keywords: meaning, reception, Youtube

PENDAHULUAN

Teknologi media komunikasi seperti yang telah kita ketahui berkembang dengan cepat dan pesat, yang dahulu dimulai dengan surat menyurat secara fisik, berkembang lagi dengan sentuhan teknologi pada abad ke-20, yang dimana muncul alat-alat komunikasi seperti telepon rumah, radio, fax, dan beberapa alat komunikasi lainnya. Seiring dengan berkembangnya jaman, beberapa alat komunikasi mengalami perkembangan juga. Seperti pengguna telepon rumah yang beralih pada telepon genggam dan juga khalayak media cetak yang beralih pada media online.

Membahas teknologi media komunikasi tentu saja tidak dapat terlepas dari teknologi internet yang pada abad ke-21 menjadi sangat fenomenal dan mendunia. Teknologi yang sejarahnya dimulai pada tahun 1969 ini terus

berkembang karena mudahnya akses yang diberikan kepada khalayak dan luasnya konten media yang dapat dipilih, sebagai sumber informasi atau sebagai sarana hiburan. Di Indonesia, jenis konten internet yang paling banyak diakses secara berurutan dari yang tertinggi adalah media sosial, hiburan, berita, pendidikan, komersial, dan kemudian layanan publik.

Menurut hasil riset nasional yang dilakukan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (UI), mayoritas pengguna internet di Indonesia berada dalam rentang usia 18-25 tahun. Jumlah golongan pengguna usia muda ini bahkan hampir setengah (49%) dari total jumlah pengguna internet di Indonesia yang mencapai 88,1 juta di tahun 2014.

Youtube merupakan sebuah situs di internet yang sekarang telah memiliki lebih

dari satu miliar pengguna di seluruh dunia. Situs yang dimulai pada tahun 2005 ini, awalnya hanyalah sebuah situs yang memperbolehkan penggunanya untuk menonton dan berbagi video di internet. Akan tetapi, sejak tahun 2007, Youtube membuat Youtube Partner Program. Sebuah program dimana pencipta video di Youtube diberikan pilihan untuk menampilkan iklan pada kontennya dan dengan hal itu dapat menghasilkan uang (<https://www.youtube.com/intl/id/yt/about/press/> diakses pada 7 April 2017). Atas dasar program tersebut, Youtube membuka sebuah peluang baru bagi seseorang untuk memperoleh mata pencaharian. Oleh karena hal itu, Youtube telah membuat sebuah fenomena baru dalam masyarakat. Dimana fenomena ini membuat masyarakat saling berlomba untuk membuat konten yang menghasilkan uang, dan orang-orang tersebut disebut sebagai Youtuber.

Terdapat banyak Youtuber terkenal di dunia, dan setiap Youtuber yang terkenal rata-rata hanya mencakup 1 kategori yang ada pada situs Youtube. Contohnya seperti Pewdiepie, Markiplier, dan Jacksepticeye yang terkenal pada kategori gaming, WatchMojo.com dengan Top 10 List dan review, BuzzFeed pada kategori komedi dan VEVO dari beragam artis luar Indonesia yang ada pada kategori musik. Walaupun terdapat banyak kategori pada Youtube, Product Reviews, How-to videos, Vlogs, Gaming Videos, dan Comedy/Skit Videos, merupakan 5 peringkat tertinggi yang paling banyak peminatnya.

Reza Oktovian merupakan seorang *Youtuber* yang berasal dari Jakarta, lahir pada tanggal 15 Oktober 1990. *Youtuber* yang memulai karirnya di *Youtube* sejak tanggal 1 November 2012 ini sering disebut sebagai *Pewdiepie* versi Indonesia, dan telah meraih penghargaan *Most Popular Channel* dalam acara *Night Award Tv Asia* pada tanggal 26 November 2016. Selain itu, *Youtuber* dengan penghasilan ratusan juta pada tahun 2016 ini memiliki *subscriber* sebanyak 1.202.313, *viewer* sebanyak

212.284.876, dan jumlah video sebanyak 362 sampai bulan April tahun 2017.

Youtuber yang masuk dalam kategori Gaming Channel ini disenangi karena humor dalam video-videonya. Tetapi, dalam banyak videonya bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan nilai-nilai penggunaan bahasa yang ada dalam masyarakat seperti, anjing, goblok, tolol, fuck, shit, dan sebagainya. Pada gambar 1.5 diatas merupakan satu cuplikan video Reza Oktovian dalam penggunaan bahasa yang masuk dalam golongan kasar.

Banyaknya perkataan kasar atau umpatan yang digunakan oleh Reza Oktovian di Youtube mengakibatkan munculnya keresahan pengguna internet yang ada di Indonesia. Sebuah petisi dengan judul “#SaveGenerasiIndonesia” yang dimulai sejak 4 Juli 2016 dan sampai saat ini telah terkumpul sebanyak 5.026 pendukung.

Berdasarkan petisi dan berita tersebut, menunjukkan bahwa sebagian besar khalayak merasa resah dengan penggunaan kata-kata kasar atau umpatan yang sering digunakan oleh Reza Oktovian.

KERANGKA TEORITIS

Resepsi

Hal terpenting dalam memahami media adalah bagaimana media melakukan politik pemaknaan. Dalam sebuah tulisannya, *The Rediscovery of Ideology: Return of the Repressed in Media Studies*, Stuart Hall menyatakan, makna tidak bergantung pada struktur makna itu sendiri, tetapi lebih kepada praktik pemaknaan. Dalam pandangan Hall, makna adalah suatu produksi sosial, suatu praktik konstruksi. Media massa menurut hall, pada dasarnya tidak mereproduksi, melainkan menentukan (to define) realitas melalui pemakaian kata-kata yang terpilih. Makna tidak secara sederhana bisa dianggap sebagai reproduksi dalam bahasa, tetapi sebuah pertentangan sosial (social struggle), sebuah perjuangan dalam

memenangkan wacana. Maka itu, pemaknaan yang berbeda merupakan arena pertarungan tempat memasukkan bahasa di dalamnya (Hall dalam Sobur, 2004: 40).

Studi tentang pemaknaan konten media ini berkaitan dengan analisis resepsi. Teori resepsi adalah teori yang mementingkan tanggapan khalayak terhadap suatu teks, contohnya tanggapan umum yang bersifat penafsiran dan penilaian terhadap teks yang terdapat dalam waktu tertentu. Pesan-pesan yang tersalurkan melalui media, merupakan gabungan berbagai tanda yang kompleks, dimana sebuah “preferred reading” sudah ditentukan, tetapi masih memiliki potensi diterima oleh khalayak dengan cara yang berbeda, dari bagaimana pesan itu dikirimkan. Di dalam analisis resepsi, preferred reading dimaknai sebagai makna yang secara dominan ditawarkan di dalam teks.

Menurut Hall, terdapat tiga hipotesis yang dapat dimiliki oleh khalayak dalam memaknai isi media, antara lain:

1. Posisi hegemonik-dominan (dominant-hegemonic reading): pembaca sejalan dengan kode-kode program (yang didalamnya terkandung nilai-nilai, sikap, keyakinan dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang diberikan dan dikehendaki oleh pembuat program.

2. Posisi yang dinegosiasikan (negotiated reading): pembaca dalam batas-batas tertentu sejalan dengan kode-kode program dan pada dasarnya menerima makna yang diberikan oleh pembuat program, namun mengubahnya sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan minat pribadinya.

3. Posisi oposisional (oppositional reading): pembaca tidak sejalan dengan kode-kode program dan menolak makna pembacaan yang diberikan, dan kemudian menentukan alternatif sendiri dalam menginterpretasikan atau memaknai pesan (Hall, 2011: 227-230).

Stuart Hall menerima fakta bahwa media membingkai pesan dengan maksud tersembunyi yaitu untuk membujuk, namun demikian khalayak juga memiliki

kemampuan untuk menghindari diri dari kemungkinan tertelan oleh ideologi dominan. Namun demikian sering kali pesan bujukan yang diterima khalayak bersifat sangat halus. Para ahli teori studi kultural tidak berpandangan khalayak mudah dibodohi media, namun seringkali khalayak tidak mengetahui bahwa mereka telah terpengaruh dan menjadi bagian dari ideologi dominan.

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian yang digunakan dalam pemaknaan khalayak terhadap konten video dari Reza Oktovian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis resepsi.

Metode penelitian analisis resepsi adalah sebuah metode yang mencoba memahami bagaimana khalayak membaca dan menginterpretasikan makna dari sebuah teks media sesuai dengan pengalaman dan apa yang dilihat dalam kehidupan sehari-harinya (Hadi, 2008:3). Menurut Stuart Hall (1980), khalayak melakukan decoding terhadap pesan media melalui tiga kemungkinan posisi, yaitu: posisi hegemoni dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi, (Hall, 2011: 51-61).

SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah khalayak laki-laki dan perempuan yang memiliki intensitas cukup sering dalam mengakses *channel* ataupun video-video gaming dari Reza Oktovian (minimal 3 kali dalam seminggu), atau pernah menyaksikan video-video gaming dari Reza Oktovian serta berusia 20-25 tahun karena umur tersebut sudah termasuk dewasa awal dan bukan remaja. Hal ini diperlukan untuk melihat pemaknaan khalayak terhadap video-video dari Reza Oktovian.

SUMBER DATA

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh secara langsung dari responden penelitian. Tidak hanya data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diperoleh dari studi

kepastakaan. Data sekunder yang digunakan berupa kutipan-kutipan teori serta hasil penelitian dan survei terdahulu terkait penelitian ini

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah in-depth interview. Wawancara mendalam atau in-depth interview bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang kompleks, yang berisi pendapat, sikap, maupun pengalaman pribadi. Wawancara mendalam yang akan digunakan bersifat wawancara terstruktur (structured interview). Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan peneliti mencatatnya.

Dalam melakukan wawancara, selain membawa instrumen sebagai pedoman untuk wawancara, maka peneliti juga dapat menggunakan alat bantu seperti tape recorder, gambar, video, dan material lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara menjadi lancar.

YOUTUBE

YouTube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa ‘gambar bergerak’ dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Pengguna juga bisa berpartisipasi mengunggah (meng – upload) video ke server YouTube dan membaginya ke seluruh dunia (Baskoro, 2009:58). YouTube diprakarsai oleh tiga orang mantan pegawai perusahaan Paypal yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Hurley merupakan alumnus design di University Indiana Pennsylvania, sedangkan Chen dan Karim alumnus ilmu komputer di University Illinois Urbana-Champaign. Nama domain ‘YouTube.com’

sendiri diaktifkan pada 15 Februari 2005, dan pada bulan-bulan berikutnya YouTube mulai dibangun. Mereka mempublikasikan preview dari website tersebut pada Mei 2005, atau 6 bulan sebelum launching secara resmi. Setelah didirikan, YouTube mendapat suntikan modal pertamanya dari investor yaitu Sequoia Capital sebesar \$ 11,5 juta di bulan November 2005 – April 2006. Dengan tambahan modal yang besar, YouTube berkembang dengan cepat. Juli 2006, ada lebih dari 65.000 video baru yang di – upload setiap hari di YouTube, dan ada 100 juta video yang dilihat per harinya.

Dengan perkembangan yang sangat pesat, YouTube sukses menarik minat Google.inc. Oktober 2006 Google.inc sukses mengakuisisi YouTube dengan nilai transaksi \$1, 65 miliar. Saat ini, menurut penyedia data market internet ‘ComScore’, YouTube merupakan penyedia video online terbesar di AS dengan market share 43% dan lebih dari 6 miliar video dilihat di bulan Januari 2009 (<http://www.comscore.com>). Tingginya jumlah penonton dan video di YouTube, wajar jika YouTube menjadi bagian dalam budaya internet. Kebebasan setiap orang menikmati komputer pribadi mereka tanpa intervensi dari pemerintah mampu menyajikan berita dari sudut pandang yang lebih variatif.

PREFERRED READING VIDEO “WTF MONTAGE” REZA OKTOVIAN

Reza Oktovian mengulas berbagai game yang saat ini sedang hits atau terkenal di pasaran seperti Rocket League. Pada video WTF Montage ini, Reza Oktovian hanya mencantumkan beberapa adegan dalam review videonya yang dipandang seru dan menggambarkan diri Reza Oktovian. Reza Oktovian selalu atraktif dalam mengungkapkan dirinya, terbukti dengan ucapan-ucapan spontannya yang dikeluarkan ketika dirinya sedang bermain Star Wars, dimana Reza Oktovian menggunakan kata-kata “mampus” ketika

dia sedang bertarung menggunakan pedang, ataupun membandingkan permainan Rocket League dengan tendangan Captain Tsubasa. Ketika Reza Oktovian sedang kaget, dirinya tidak ragu untuk berteriak maupun menggunakan kata-kata kasar. Pada game Akinator, Reza Oktovian juga menemukan situasi-situasi yang lucu, sehingga tidak sungkan untuk tertawa lepas seperti ketika mengulas Grand Theft Auto V.

Reza Oktovian juga membalas komentar dari “haters”nya dengan kata-kata mereka sendiri. Selain itu untuk mengungkapkan kegembiraannya, Reza Oktovian sering menari sendiri, misalnya ketika menyelesaikan satu level tertentu. Namun Reza Oktovian juga menari sambil memegang kepala ketika pada tengah-tengah permainan mendapatkan notifikasi bahwa server sedang dalam perbaikan.

Reza Oktovian menggunakan kata-kata kasar sebagai salah satu sarannya untuk mengungkapkan ekspresinya dalam bermain game. Umpatan ini dikeluarkan ketika dirinya mengalami situasi yang menegangkan, menakutkan, mengagetkan maupun menyenangkan. Kata-kata seperti “anjing”, “bangke”, juga diungkapkan sebagai “joke” ketika dirinya berbicara dengan sesama rekan gamernya. Di video “WTF Montage” ini, selain menampilkan klip video yang dianggap Reza Oktovian merupakan momen-momen terbaiknya, Reza Oktovian juga menampilkan penghargaan yang diterimanya dari Youtube sebagai salah satu Youtuber yang populer di Indonesia. Video “WTF Montage” Reza Oktovian dianggap lucu dan kocak oleh orang yang melihatnya, terbukti sebagian besar komentar dari responden menyatakan bahwa video Reza Oktovian gokil.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian akan kesan yang ditangkap penonton dari video “WTF Montage” Reza Oktovian, hasil ini menunjukkan bahwa penonton memiliki

kesan bahwa video WTF-Montage merupakan kumpulan cuplikan dari video yang telah dibuat oleh Reza Oktovian, yang mengungkapkan momen-momen terbaik Reza Oktovian ketika mereview suatu game dengan spontan dan ekspresif. Kesan yang ditangkap dari video WTF Montage adalah Reza Oktovian dianggap menunjukkan ciri khasnya yang ekspresif dan kocak dalam klip-klip singkat dari ulasan video sebelumnya untuk dikompilasi menjadi satu video montage.

Video “WTF Montage” oleh Reza Oktovian ini telah ditonton sebanyak 2.950.215 kali sehingga penelitian ini ingin mengungkap apa yang membuat video ini dipandang menarik oleh penonton. Penonton merasa bahwa yang menarik dari video Reza Oktovian ini adalah video ini sebenarnya mewakili sikap diri penonton ketika bermain game. Penonton merasa seolah dihadapkan pada cermin dimana mereka mentertawakan kekonyolan dirinya sendiri ketika bermain game dalam persona seorang Reza Oktovian yang ekspresif dan tidak dibuat-buat. Hal ini juga ditambah dengan ulasannya yang kocak dan tidak seperti penonton yang takut menggunakan kata-kata kasar, Reza Oktovian mampu mengucapkannya dengan lugas tanpa ada sedikitpun keraguan. Momen menarik dari video WTF Montage Reza Oktovian antara lain adalah ketika dia kaget pas karakternya mati langsung bilang fuck, pas kalah dia langsung marah-marah sendiri, kalau menang dia nari-nari, ketika ada kuda unicorn terbalik, momen Tsubasa Ozora dalam Rocket League, dan melompat dari kursi ketika kaget pada saat bermain game horror.

Menurut persepsi penonton, kata-kata yang diucapkan Reza Oktovian pada saat bermain game sebenarnya termasuk kata-kata kasar karena merupakan kata umpatan atau makian. Contoh kata-kata kasar yang umum diucapkan oleh Reza Oktovian dalam video WTF Montage adalah mampus, anjing, mati, bangke, fuck, shit. Namun dari persepsi penonton, makna

kata-kata tersebut sebenarnya bukan ingin mengumpat kepada orang lain, tetapi hanyalah ungkapan kekecewaan dari seorang Reza Oktovian yang kalah dalam bermain game. Penonton juga merasa bahwa ketika Reza Oktovian bermain game, biasanya terbawa emosi, apalagi pada game yang menggunakan waktu cukup banyak sehingga ketika kalah maka dapat dimaklumi jika Reza Oktovian merasa jengkel.

Persepsi penonton mengenai game yang diulas Reza Oktovian dalam video WTF Montage dan kejadian menarik yang dialami dalam video Reza Oktovian adalah sebagian besar dari penonton mengenal game yang diulas oleh Reza Oktovian. Penonton juga pernah mengalami berbagai kejadian yang menarik dalam game tersebut, walaupun terkadang tidak sama persis. Hal ini membuat penonton merasa terhubung dengan apa yang dilakukan oleh Reza Oktovian karena menganggap dirinya juga mengetahui dan pernah memainkan game yang juga dimainkan oleh Reza Oktovian sehingga mengalami kejadian yang sama.

Persepsi penonton akan reaksi penonton secara pribadi ketika mengalami kejadian seperti dalam video Reza Oktovian, berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa semua penonton bermain game. Dalam bermain game, penonton juga memiliki reaksi seperti Reza Oktovian. Namun perbedaan antara penonton dengan Reza Oktovian adalah, penonton hanya berani melakukannya dalam lingkungan privat atau bahkan ketika hanya sendirian. Namun penonton tidak berani berekspresi dalam lingkungan public misalnya di depan orang tuanya maupun dengan orang yang lebih tua karena takut dianggap sebagai orang yang tidak sopan oleh orang tua dan masyarakat.

Montage adalah suatu teknik video editing untuk memilih, mengedit dan menggabungkan bagian-bagian dari beberapa film yang terpisah sebagai satu

kesatuan yang utuh (Wikipedia, 2018). Montage terdiri dari banyak adegan yang terpisah dari beberapa event yang terpisah dan tidak terhubung oleh waktu (Lakin, 2013). Tujuan pembuatan suatu video montage adalah untuk membentuk image yang kuat dari pembuat video. Kesan yang diharapkan oleh pembuat video ini adalah untuk menunjukkan dirinya kepada pemirsa, dimana pemirsa dapat melihat momen terbaiknya dalam waktu yang singkat namun dengan adegan yang padat (Lakin, 2013). Teori tersebut sesuai dengan hasil penelitian terhadap video WTF Montage karya Reza Oktovian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penonton memiliki kesan bahwa video WTF-Montage merupakan kumpulan cuplikan dari video yang telah dibuat oleh Reza Oktovian, yang mengungkapkan momen-momen terbaik Reza Oktovian ketika mereview suatu game dengan spontan dan ekspresif. Kesan yang ditangkap dari video WTF Montage adalah Reza Oktovian dianggap menunjukkan ciri khasnya yang ekspresif dan kocak dalam klip-klip singkat dari ulasan video sebelumnya untuk dikompilasi menjadi satu video montage. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa video montage yang dibuat oleh Reza Oktovian berhasil dalam menunjukkan dan menguatkan citra dirinya secara khas kepada penontonya sehingga penonton memiliki persepsi yang positif terhadap Reza Oktovian.

Penonton merasa bahwa yang menarik dari video Reza Oktovian ini adalah video ini sebenarnya mewakili sikap diri penonton ketika bermain game. Penonton merasa seolah dihadapkan pada cermin dimana mereka mentertawakan kekonyolan dirinya sendiri ketika bermain game dalam persona seorang Reza Oktovian yang ekspresif dan tidak dibuat-buat. Hal ini juga ditambah dengan ulasannya yang kocak dan tidak seperti penonton yang takut menggunakan kata-kata kasar, Reza Oktovian mampu mengucapkannya dengan lugas tanpa ada

sedikitpun keraguan. Momen menarik dari video WTF Montage Reza Oktovian antara lain adalah ketika dia kaget pas karakternya mati langsung bilang fuck, pas kalah dia langsung marah-marah sendiri, kalau menang dia nari-nari, ketika ada kuda unicorn terbalik, momen Tsubasa Ozora dalam Rocket League, dan melompat dari kursi ketika kaget pada saat bermain game horror.

Sesuai dengan teori resepsi yang mementingkan tanggapan khalayak terhadap suatu teks, contohnya tanggapan umum yang bersifat penafsiran dan penilaian terhadap teks yang terdapat dalam waktu tertentu. Menurut persepsi penonton, kata-kata yang diucapkan Reza Oktovian pada saat bermain game sebenarnya termasuk kata-kata kasar karena merupakan kata umpatan atau makian. Contoh kata-kata kasar yang umum diucapkan oleh Reza Oktovian dalam video WTF Montage adalah mampus, anjing, mati, bangke, fuck, shit. Namun dari persepsi penonton, makna kata-kata tersebut sebenarnya bukan ingin mengumpat kepada orang lain, tetapi hanyalah ungkapan kekecewaan dari seorang Reza Oktovian yang kalah dalam bermain game. Penonton juga merasa bahwa ketika Reza Oktovian bermain game, biasanya terbawa emosi, apalagi pada game yang menggunakan waktu cukup banyak sehingga ketika kalah maka dapat dimaklumi jika Reza Oktovian merasa jengkel. Hasil ini menunjukkan bahwa pemaknaan isi video dalam hal ini kata-kata kasar, adalah pada posisi hegemonic dominan (dominant-hegemonic), dimana pembaca sejalan dengan kode-kode program (yang didalamnya terkandung nilai-nilai, sikap, keyakinan dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang diberikan dan dikehendaki oleh pembuat program.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap persepsi penonton, didapatkan bahwa sebagian besar dari penonton mengenal game yang diulas oleh Reza Oktovian. Penonton juga pernah

mengalami berbagai kejadian yang menarik dalam game tersebut, walaupun terkadang tidak sama persis. Hal ini membuat penonton merasa terhubung dengan apa yang dilakukan oleh Reza Oktovian karena menganggap dirinya juga mengetahui dan pernah memainkan game yang juga dimainkan oleh Reza Oktovian sehingga mengalami kejadian yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa semua penonton bermain game. Dalam bermain game, penonton juga memiliki reaksi seperti Reza Oktovian. Namun perbedaan antara penonton dengan Reza Oktovian adalah, penonton hanya berani melakukannya dalam lingkungan provat atau bahkan ketika hanya sendirian. Namun penonton tidak berani berekspresi dalam lingkungan public misalnya di depan orang tuanya maupun dengan orang yang lebih tua karena takut dianggap sebagai orang yang tidak sopan oleh orang tua dan masyarakat. Secara semantic, penafsiran berhubungan dengan cara-cara mempelajari makna dan bagaimana makna tersebut berhubungan dengan pemikiran dan perilaku. Perilaku penonton yang merasa bahwa sikap dan perilaku Reza Oktovian dalam video tersebut normal serta melambangkan diri penonton adalah suatu bentuk penafsiran yang timbul dari asosiasi antara sikap penonton saat bermain game dengan diri Reza Oktovian saat bermain game. Adanya kesamaan perilaku yang ditimbulkan dari kedua sikap ini menunjukkan bahwa penonton mengharapkan dapat bersikap seperti Reza Oktovian yang spontan, ekspresif dan mampu mengutarakan pendapatnya secara terbuka walaupun terkadang vulgar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, maka pemaknaan penonton terhadap video-video oleh Reza Oktovian yang ada di Youtube adalah video-video oleh Reza Oktovian untuk menunjukkan dirinya kepada pemirsa, dimana pemirsa dapat melihat momen terbaiknya dalam

waktu yang singkat namun dengan adegan yang padat.

Teori tersebut sesuai dengan hasil penelitian terhadap video WTF Montage karya Reza Oktovian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemaknaan penonton terhadap video WTF-Montage ini merupakan kumpulan cuplikan dari video yang telah dibuat oleh Reza Oktovian, yang mengungkapkan momen-momen terbaik Reza Oktovian ketika mereview suatu game dengan spontan dan ekspresif yang menunjukkan ciri khasnya yang ekspresif dan kocak dalam klip-klip singkat dari ulasan video sebelumnya untuk dikompilasi menjadi satu video montage. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa video montage yang dibuat oleh Reza Oktovian berhasil dalam menunjukkan dan menguatkan citra dirinya secara khas kepada penontonnya sehingga penonton memiliki persepsi yang positif terhadap Reza Oktovian.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disampaikan beberapa saran yang berguna bagi ilmu pengetahuan dan penelitian selanjutnya:

1. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah teori yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu yaitu teori analisis resepsi oleh Stuart Hall. Untuk penelitian yang akan datang, perlu ditambahkan teori lain sebagai pendukung dari teori resepsi oleh Stuart Hall.
2. Penelitian ini hanya mengambil satu video saja yaitu "WTF Montage" sebagai obyek penelitian. Saran untuk peneliti yang akan datang adalah menggunakan beberapa video Reza Oktovian yang lengkap sebagai perbandingan dan bukan hanya menggunakan kumpulan penggalan video.

DAFTAR PUSTAKA

Avriyanty, Ria. 2012. *Analisis Resepsi Penonton di Youtube Terhadap Konstruksi Gender Dalam Video Musik If I Were a Boy Karya Beyonce Knowles*. *Jurnal IPB Universitas Indonesia Vol 2 No 2*.

Hadi, Ido Prijana. 2008. *Penelitian Khalayak Dalam Perspektif Reception Analysis*. *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA*. Vol.2, No.1. Januari 2008

Hall, Stuart. 2011. *Encoding/Decoding*. *Terjemahan Saleh Rahmana*. Yogyakarta: Jalasutra.

Nurhadi, Zikri Fachrul. 2015. *Teori-Teori Komunikasi, Teori Komunikasi dalam Perspektif Penelitian Kualitatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung; Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Suryani, Any. 2013. *Analisis Resepsi Penonton Atas Popularitas Instan Video Youtube 'Keong Racun' Sinta dan Jojo*. *The Messenger Vol V No 1*.

Wiryatama, Dipa. *Interpretasi Khalayak Terhadap Humor SARA Dalam Video Sacha Stevenson di Jejaring Sosial Youtube*. *Equalitas*. Vol 2 No 4.

<https://www.anakkost.tv/profile-dan-perjalanan-reza-arap-oktovian-youtuber-gaming/> diakses pada 7 April 2017

<http://mediakix.com/2016/02/most-popular-youtube-videos/#gs.izHggA0> diakses pada 7 April 2017

<https://www.youtube.com/intl/id/yt/about/press/> diakses pada 7 April 2017