

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial manusia terkadang memiliki naluri untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, sebagai manusia kita harus memahami dan mengerti mengenai tingkah laku manusia itu sendiri. Kehadiran teknologi membuat manusia berkomunikasi lebih mudah dan memperpendek jarak berkomunikasi. Di era keterbukaan informasi dan perkembangan teknologi seperti sekarang ini, telah banyak terjadi perubahan dan perkembangan yang menuntut setiap orang untuk memperhatikan kemampuannya dalam berkomunikasi menggunakan teknologi dan sosial media. Hal ini tidak dapat dihindari karena perubahan dan perkembangan akan terjadi di segala bidang.

Media sosial adalah salah satu media yang pada saat ini sering sekali digandrungi oleh seluruh masyarakat baik dari anak kecil, remaja, maupun orang dewasa pun banyak yang memakainya sebagai media hiburan, mencari informasi, melihat perkembangan dunia luar dan masih banyak lagi. Dan berbagai media sosial yang bermunculan pun banyak sekali.

Media sosial sendiri meliputi beberapa yang sering di gunakan oleh khalayak banyak, mulai dari media sosial yang bertujuan untuk melihat informasi tentang selebritas, melihat perkembangan dunia luar, melihat sebagai alat penghibur di saat jam kosong, dan bahkan ada juga beberapa orang yang menggunakan sosial media sebagai tempat mencari jodoh, dan ada beberapa media sosial yang sering di gunakan seperti: twitter, instagram, facebook, dan banyak lagi. Tapi ada satu media sosial yang mulai tren di era ini adalah, media sosial yang menawarkan untuk melihat video pendek dan bisa menghasilkan uang pada aplikasi tersebut, yaitu adalah snack video.

Dikutip dari id.berita.yahoo.com, Senin, 1 Maret 2021, Snack Video telah menjadi topik baru-baru ini. Pasalnya, aplikasi media sosial berbasis video menarik pengguna untuk melakukan aktivitas di platform mereka dan mendapatkan hadiah berupa koin virtual yang dapat ditukar dengan uang tunai. Snack Video adalah aplikasi pesaing Tiktok, yang juga berasal dari China. Di negara / kawasan "Tirai Bambu", nama aplikasi ini adalah "KaiShou" dan telah dikembangkan oleh Beijing Kuaishou Technology Co., Ltd. sejak 2011. Perusahaan ini didukung oleh raksasa teknologi China Tencent. Dengan strategi pemasaran aktifnya, Snack Video telah mendapat perhatian dari netizen dalam beberapa hari terakhir.

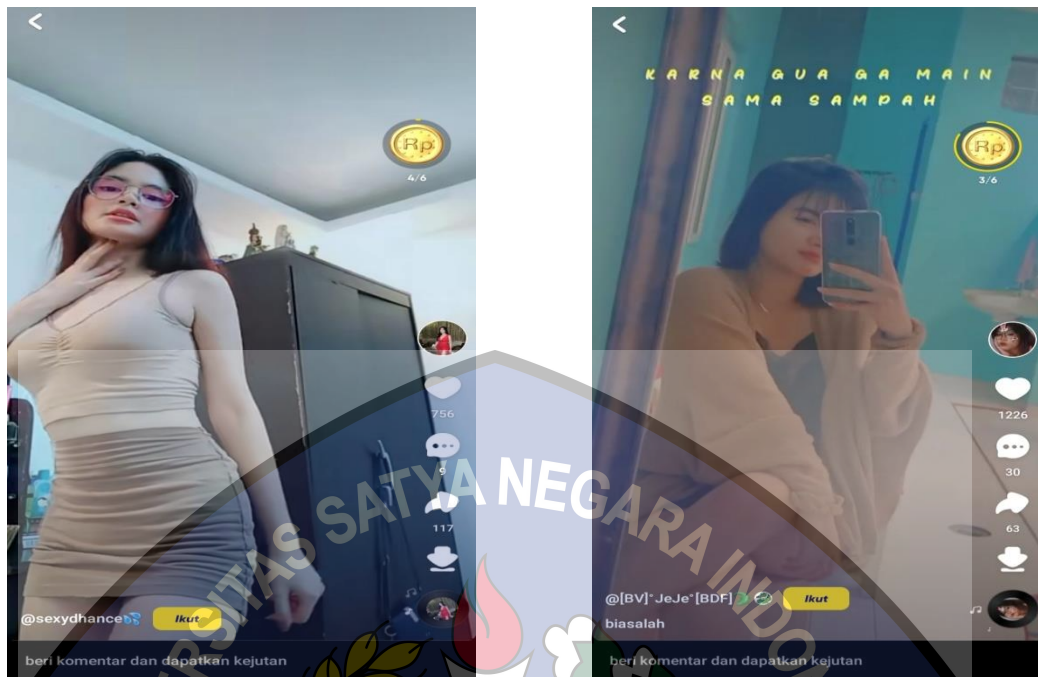
Selain sering menampilkan iklan di YouTube, baru-baru ini mereka meluncurkan program berbayar pengguna untuk melakukan tugas di aplikasi tersebut. Tugas tersebut mencakup berbagai aktivitas sederhana, dimulai dengan login, menyukai dan mengikuti, mengundang orang lain untuk bergabung sebagai

pengguna Snack Video, lalu hanya menonton video di aplikasi. Nantinya, pengguna akan dihiasi koin setelah melakukan tugas tersebut.

Dengan mengirimkan koin tersebut ke dompet digital seperti Ovo atau Gopay, maka dapat ditukarkan dengan mata uang rupiah Indonesia. Aplikasi Snack Video dapat mencegah penipuan karena hadiah yang mereka berikan tidak mengharuskan pengguna untuk mengirimkan uang, kecuali terbukti bahwa mereka ditipu dengan tidak membayar hadiah kepada pengguna yang melakukan tugas di platform mereka. Di kutip dari website id.berita.yahoo.com, Senin, 1 Maret 2021.

Snack video adalah salah satu media sosial yang tidak berbayar atau gratis yang disediakan oleh *developer* (pengembang sebuah aplikasi) yang didalamnya berisikan sebuah konten tentang informasi atau hiburan dalam bentuk video. Informasi ini diantaranya adalah berbagai macam berita mulai dari berita tentang selebriti, tentang bencana-bencana alam yang terjadi. Hiburan ini diantaranya adalah membuat sebuah video tentang *dance cover* dari lagu-lagu viral, membuat sebuah *reaction film* yang dikemas sebagai video pendek, membuat sebuah video *mukbang* makanan, dan sebagainya.

Selain itu, snack video ini juga memiliki kontroversi terkait pemblokiran sebuah aplikasi karena dianggap pada konten video yang ada di dalam aplikasi snack video ini sering mengandung unsur pornografi dan tidak ada batasan umur yang menonton aplikasi video tersebut. Dan tidak hanya itu aplikasi snack video pun ternyata belum mengantongi izin yang sah atau yang sering disebut ilegal.



Gambar 1 : wanita yang membuat konten dengan baju sexy

Di kutip dari kompas.com, 3 Maret 2021, menyatakan bahwa Pemblokiran aplikasi Hal itu dilakukan setelah Kelompok Kerja Peringatan Dini Investasi (SWI) menyatakan "video camilan" ilegal. Menurut Ketua SWI Tongam L Tobing, Snack Video diblokir karena belum terdaftar sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) di Kementerian Komunikasi dan Informatika. Dalam permohonan tersebut juga disebutkan bahwa tidak ada badan hukum dan perizinan di Indonesia.



Gambar 2 : pemberitaan tentang snack video

Snack video memang belum terdaftar sebagai PSE. Sebelumnya, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Sulawesi Tenggara menyatakan snack video sebagai aplikasi ilegal. Mohammad Fredly Nasution, Kepala OJK Sulawesi Tenggara, mengatakan Snack video tidak memiliki izin dan diduga sebagai aplikasi *money game*. Aplikasi tersebut diduga memberikan penghasilan kepada pengguna hanya dengan menonton video yang diunggah oleh pengguna lain dan menggunakan sistem *invite friend* (mengundang teman) menyukai video tersebut, serupa dengan sistem *multi level marketing* (MLM). Dikutip pada website kompas.com, 3 Maret 2021.

Tidak hanya itu aplikasi snack video ini juga menjadi salah satu aplikasi yang mencoba untuk mendominasi dan juga menggeser dari ke-eksistensi dari salah

satu aplikasi yang sama tetapi tidak menawarkan untuk memberikan uang sebagai *money game* (permainan uang) yaitu adalah tiktok.

Dan aplikasi berbagi video pendek atau snack video ini pun mengubah perilaku Orang-orang membuat konten dengan aplikasi ini, konten pada aplikasi dengan cara membuat video berupa kegiatan sehari-hari yang di buat sebagai konten agar orang lain atau pengguna lain melihat beberapa aktivitasnya yang bertujuan juga untuk mendapatkan beberapa koin dan mendapatkan uang yang bisa di ambil jika sudah banyak.

Pro dan kontra adalah hal yang sangat wajar terjadi. Setiap orang memiliki latar belakang yang berbeda-beda, baik itu pola pikir, pendidikan, ataupun sudut pandang sehingga reaksi dan pendapatnya terhadap suatu hal juga berbeda. Merupakan hal yang mustahil jika kita mengaharapkan semua orang setuju dengan suatu kebijakan. Pasti ada golongan yang kontra sebaik apapun suatu kebijakan dibuat.

Pro dan kontra salah satu hal yang positif dan negatif yang dapat diambil manfaatnya jika dilakukan dengan benar. Dengan adanya pro dan kontra memberikan kita sudut pandang yang lebih luas mengenai suatu hal karena tidak ada yang salah dengan keduanya yang terkadang membuat orang-orang mengalami perdebatan yang hebat dan sering kali menimbulkan keributan ketika keduanya sering tidak dihiraukan keselamatan antar manusia.

Dari pro dan kontra yang muncul kita dapat melihat kelebihan dan kekurangan dari suatu hal sehingga dapat dicari dan di temukan kesimpulanya

yang dirasa tepat. Jika dari suatu diskusi atau perkumpulan terkadang sering mengalami perbedaan pendapat dari sebuah komunikasi yang di kemumkan oleh setiap orang, dan sudut pandang yang berbeda pun sering menjadi timbulnya pro dan kontra tersebut.

Penelitian kali ini penulis menggunakan snack video sebagai objek penelitiannya agar bisa melihat realitas yang ada di sekitar peneliti dan lebih bisa memahami apa saja masalah yang ada pada aplikasi snack video ini, melihat dari subyek yang di ambil yaitu peneliti memilihi mahasiswa ilmu komunikasi Univeritgas Satya Negara Indonesia kampus B agar penelitian ini lebih fokus pada observasi dan wawancara yang digunakan oleh peneliti sebagai teknik pengumpulan data.

Meninjau dari relitas diatas pada penelitian ini terfokus pada 1 hal yang terjadi yaitu pro dan kontra terkait konten *snack video* dan yang tidak lepas dari komponen masalah-masalah yang ada, salah satunya adalah mendapatkan uang secara instan hanya dengan menonton video-video yang ada pada aplikasi tersebut. Menarik sekali untuk menggali informasi lebih dalam terkait kenyataan ini. Oleh karena itu, judul yang diajukan dalam penelitian ini adalah konstruksi realitas konten snack video terhadap pro kontra pengguna.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan poin-poin penting dari pernyataan di atas, kemudian pertanyaan tersebut dirumuskan dalam penelitian ini:

Bagaimana konstruksi realitas konten snack video terhadap pro kontra pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam dan memahami permasalahan berdasarkan latar belakang tentang :

Mengetahui konstruksi realitas konten snack video terhadap pro kontra pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca dan juga mengembangkan suatu ilmu. Berkaitan dengan tujuan dari penelitian ini, maka manfaat secara garis besar hal ini dapat dibedakan menjadi beberapa manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, serta manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan ilmu komunikasi.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan teori dibidang ilmu komunikasi yaitu : 1). Terkait aplikasi snack video , 2). Terkait pada pengguna dan penggunaan aplikasi snack video tersebut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan serta masukan bagi pengguna aplikasi snack video dalam penggunaan aplikasi tersebut pada *user / pengguna*.

