

**KOMODIFIKASI VIDEO *GAME* DI SOSIAL MEDIA
(STUDI KASUS VIDEO *GAME* RESIDENT EVIL VII:
BIOHAZARD)**

Naskah Publikasi

Diajukan Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Meraih Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Sastra, Budaya, Dan Ilmu Komunikasi
Universitas Ahmad Dahlan



Oleh

RIZKIANUR IQBAL

1400030005

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SENI, BUDAYA, DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2019**

KOMODIFIKASI VIDEO *GAME* DI SOSIAL MEDIA
(STUDI KASUS VIDEO *GAME* RESIDENT EVIL VII : BIOHAZARD)

oleh:

Rizkianur Iqbal

NIM: 1400030005

Pembimbing: Muhammad Najih Farihanto S.I.Kom., MA.

INTISARI

Resident Evil VII: Biohazard merupakan sebuah *game* dengan genre *survival horror* yang diciptakan oleh Capcom. Para pemain *game* tersebut lalu menunggahnya kedalam jejaring sosial media yaitu *Youtube* dan mendapatkan uang dari unggahannya tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komodifikasi terjadi melalui unggahan video *Resident Evil VII*.

Dalam penelitian ini menerapkan penelitian kualitatif. Subjek adalah seorang *Youtuber* asal Indonesia dengan nama akun Klepon Parot. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data yaitu dokumentasi, wawancara, dan observasi langsung.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, komodifikasi yang terjadi di akun Klepon Parot ada dua yaitu komodifikasi isi tayangan dan komodifikasi khalayak atau penontonnya, sedangkan komodifikasi pekerja tidak terjadi di akunnya.

Kata kunci: komodifikasi, Youtube, iklan.

ABSTRACT

Resident Evil VII: Biohazard is a game with survival horror genre which made by Capcom. Players then upload it into social media named Youtube and got money from their uploaded video. The purpose for this research is to discover how commodification happen through Resident Evil VII uploaded video.

This research is using qualitative method. The subject is a Youtuber from Indonesia with Klepon Parot as his name account. The research using triangulation data technic which is documentation, interview, and direct observation.

Based on the research results, there are 2 commodification that happen in Klepon Parot account they are commodification of content and commodication of audience, whereas commodification of labour is not happening in his account.

Keywords: commodification, Youtube, advertising.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di *Youtube* terdapat banyak sekali video seperti lawakan, video *game*, peralatan teknologi terbaru, sampai dengan film-film pendek. Media *Youtube* sekarang juga dijadikan ajang unjuk gigi para pemain *game*, mulai dari yang menampilkan kehebatan dalam menyelesaikan *game* tersebut sampai dengan orang-orang yang hanya bermain dan merekamnya untuk kesenangan semata. Dengan banyaknya genre yang beredar di *Youtube*, genre video *game* berhasil membesarkan banyak nama, contohnya seperti *PewDiePie*, *Markiplier* dan *Jacksepticeye*.

Video *game* ialah suatu permainan menggunakan interaksi yang diperintahkan oleh penggunaannya dan mendapatkan *feedback* dari layar yang menampilkan *game* tersebut, baik itu layar monitor komputer atau layar televisi. Untuk memainkan video *game* ini bisa di komputer atau juga di konsol video *game* itu sendiri, konsol video *game* tersebut seperti Playstation atau Xbox. Awalnya video *game* berbasis *arcade* yang hanya bisa dimainkan dengan cara memasukkan koin dan apabila pemainnya saat itu gagal, maka harus memasukkan koin lagi untuk memainkannya, mesin ini pun memiliki ukuran yang sangat besar.

Di era sekarang, mesin untuk memainkan video *game* sudah semakin maju, maka berlomba-lomba pulalah para pengembang dan pembuat *game* untuk menampilkan kehebatan karya mereka dalam video *game*, baik itu dari segi gambar yang sangat indah untuk dipandang atau jalan cerita yang menarik. *Capcom* yang merupakan pembuat *game* asal Jepang membuat suatu serial *game* yang mana berhasil meraih kesuksesan berjudul *Resident Evil*.

Menggunakan *Youtube* untuk menghasilkan uang melalui video yang diunggah disebut dengan Monetize. Monetize sendiri termasuk ke dalam kategori Komodifikasi. Komodifikasi ialah mentransformasi nilai guna menjadi nilai tukar. Beberapa hal yang dulunya tidak memiliki suatu hal dan sifat untuk diperdagangkan, sekarang menjadi sesuatu yang bisa dikomersilkan. Sebagai contoh, komodifikasi menurut Vincent Mosco (2009:134) di bidang media televisi ialah dimulai dari berubahnya konten yang disiarkan menjadi komoditas untuk

mendapatkan profit seperti membuat program/acara yang sesuai dengan selera pasar sehingga dapat menaikkan rating. Rating ialah ukuran untuk menentukan sukses atau tidaknya suatu program yang dibuat oleh suatu media penyiaran. Makin tinggi suatu rating acara yang dibuat maka akan banyak pula para pengiklan mensponsori acara tersebut. Tak lain halnya dengan *Youtube*, rating ditentukan oleh jumlah *subscriber* dan *viewer* suatu *channel* atau video yang diunggah, sehingga tidak sembarang orang bisa melakukan monetize. Sesuai regulasi terbaru pihak *Youtube*, suatu akun akan diperbolehkan memonetize video yang di *upload* apabila *subscriber* berjumlah 1000 orang. Hal ini tentu sangat berat karena mencari *subscriber* tidaklah mudah. Sebagai media sosial, *Youtube* juga sangat cermat dalam perihal hukum hak cipta. Terkadang ada *developer* suatu game yang melarang seorang pengguna *Youtube* untuk menayangkan apapun yang ada di dalam gamenya, apabila ada yang melanggar maka pihak *Youtube* akan langsung menghapus video tersebut.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan pada halaman sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah yang akan timbul dalam skripsi ini adalah bagaimana komodifikasi pada *game Resident Evil VII : Biohazard* di media sosial *Youtube* ?

C. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komodifikasi yang ada di pada *game Resident Evil VII : Biohazard* di media sosial *Youtube* ?

D. Manfaat Penelitian.

Penelitian ini memiliki 2 sifat, yaitu teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian dari skripsi ini akan mengembangkan kajian tentang dampak dari *new media* melalui komodifikasi. Dari segi praktis, penelitian dari skripsi ini diharapkan akan menjadi manfaat untuk memperluas pengetahuan masyarakat tentang bagaimana mengelola media dan menjadikannya berguna bagi kehidupan di dunia.

E. Limitasi Penelitian.

Fokus penelitian ini hanya kepada komodifikasi pada media sosial *Youtube* melalui *game Resident Evil VII*.

F. Kajian Pustaka

1. Kerangka Teori.

1.1 Tinjauan tentang komodifikasi

Merujuk kepada bentuk komodifikasi menurut Vincent Mosco (1996), antara lain :

1. *The Commodification of Content* atau komodifikasi isi, ini adalah proses perubahan pesan dari kumpulan informasi ke dalam sistem makna dalam wujud produk yang dapat dipasarkan. Pengertian lainnya disebut juga sebagai proses mengubah pesan dalam sekumpulan data ke dalam sistem makna sedemikian rupa sehingga menjadi produk yang dapat dipasarkan.
2. *The Commodification of Audience* atau komodifikasi khalayak yang berarti proses modifikasi peran pembaca/khalayak oleh suatu perusahaan media dan pengiklan, yang awalnya berfungsi sebagai konsumen media berubah menjadi konsumen khalayak selain media. Dalam proses ini, perusahaan media memproduksi khalayak melalui suatu program yang kemudian dijual kepada pengiklan. Melalui kerja sama antara perusahaan media dan pengiklan, hasil yang didapatkan ialah saling menguntungkan satu sama lain. Prosesnya ialah perusahaan media digunakan sebagai sarana untuk menarik khalayak, lalu dijual kepada pengiklan. Komodifikasi khalayak ini dibagi menjadi 2 (dua) :
 - a. Komodifikasi Intrinsik : ini ialah proses media melakukan pertukaran dengan *rating*, komodifikasi ini beriringan secara langsung dari program atau acara yang dibuat oleh media. Komodifikasi ini membutuhkan prosedur dan ukuran untuk menentukan seluruh tahapan-tahapan produksi, pertukaran dan konsumsi. Alat tolak ukur satu-satunya ialah *rating* untuk melihat keberhasilan suatu program dalam industri pertelevisian apakah ia layak dijual atau tidak. Layak atau tidaknya suatu program diukur

dari seberapa banyak pemasang iklan yang berhasil tertarik dalam tiap kali program itu ditayangkan.

- b. Komodifikasi Ekstrinsik : ini adalah suatu proses komodifikasi yang sudah terjadi dan mengalami perluasan dimana melibatkan institusi pendidikan, pemerintah, budaya, telekomunikasi, dsb. Komodifikasi ini memasukkan perubahan dari ruang umum menjadi kepemilikan *private* seperti untuk *mall* dsb. Komodifikasi seperti ini dapat diaplikasikan melalui iklan-iklan komersial.
3. *Commodification of Labor* atau disebut komodifikasi pekerja atau buruh merupakan perubahan proses kerja dalam kapitalisme, yang mana keahlian dan jam kerja para pekerja dijadikan komoditas dan dihargai dengan gaji. Dalam komodifikasi tenaga kerja ini terdapat dua proses yang dapat diperhatikan. Yang pertama ialah, komodifikasi tenaga kerja dilakukan dengan cara memakai sistem komunikasi dan teknologi untuk meningkatkan penguasaan terhadap tenaga kerja dan akhirnya mengkomodifikasi keseluruhan proses penggunaan tenaga kerja termasuk yang berada dalam industri komunikasi. Kedua, ekonomi politik menjalankan sebuah proses ganda bahwa ketika para tenaga kerja sedang menjalankan kegiatan mengkomodifikasi, mereka pada saat yang sama juga dikomodifikasi.

1.2 Tinjauan Tentang Media Massa

Media massa menurut Cangara ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio atau TV (Cangara, 2002). Media massa tentu mempunyai fungsi, peran dan dampak kepada seluruh masyarakat. Beberapa fungsi media massa adalah sebagai berikut.

a. Fungsi Informasi

Berdasarkan pendapat Mc. Quail (1994) media massa memiliki fungsi sebagai pusat informasi yang memiliki peran sebagai penyedia dan penyampai informasi untuk berbagai macam kejadian, peristiwa,

realita dan masih banyak lagi hal yang lainnya yang berkaitan dengan apa saja yang terjadi di Masyarakat. Media massa menjadi salah satu model komunikasi massa, hal inilah yang membuat media massa memiliki fakta-fakta dari informasi yang akan diberitahukan kepada masyarakat.

b. Fungsi kesinambungan

Kesinambungan menurut Mc. Quail (1994) ialah adanya peran media massa dalam mengakui, mengekspresikan, dan mendukung bahwa ada budaya khusus dan budaya dominan yang tengah terjadi di masyarakat atau mengembangkan suatu budaya yang mana kebudayaan tersebut belum ada di masyarakat.

c. Fungsi mobilisasi

Fungsi selanjutnya menurut Mc. Quail (1994) ialah fungsi mobilisasi. Menurutnya, fungsi ini ialah media massa memiliki peran untuk menyebarkan informasi dalam berbagai bidang. Bidang yang dituju ialah bidang ekonomi, politik, Negara, agama dan sebagainya yang penting di masyarakat.

d. Fungsi korelasi

Menurut Mc. Quail (1994), fungsi korelasi juga terdapat dalam media massa untuk menafsirkan atau menjelaskan suatu peristiwa yang tengah terjadi dan dampak peristiwa lain yang terkait di masyarakat.

e. Fungsi hiburan

Fungsi hiburan di dalam media massa menurut Mc. Quail (1994) ialah memberikan hiburan untuk audiens atau pembaca sebagai sarana relaksasi dan pengalih perhatian dari ketegangan sosial yang terjadi di dalam masyarakat.

1.3 Tinjauan Tentang *New Media*

New Media menurut Mondry, merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara *private* maupun secara publik

(Mondry, 2008: 13). *New media* menggunakan teknologi terbaru yang berbasis komputasi pada perangkat komputer atau gadget sehingga memungkinkan orang-orang untuk berinteraksi kepada apa yang tertera di layar yang ditampilkan. Di satu sisi, *new media* selalu dibandingkan dengan media terdahulu yang mana terdiri dari surat kabar atau media cetak dan televisi. Media terbaru meliputi media sosial yang mana orang-orang akan bisa bertemu, berbicara tanpa perlu saling bertatap muka pada kehidupan nyata, contohnya seperti *Facebook*, *Whatsapp*, *Youtube*, bahkan internet sekalipun merupakan suatu produk dari *new media* yang berkembang pesat. Melalui media-media tersebut, seseorang bisa mengatur apa yang diinginkannya bahkan untuk menghasilkan uang bila dikelola dengan benar.

Peran penting yang dipegang oleh internet di zaman sekarang memberikan nuansa baru kepada masyarakat. Internet memasuki fase web 2.0 yang berarti semua orang dapat menaruh apa saja ke dalam internet. Dulu, versi internet 1.0 ditujukan hanya untuk informasi sejalan yang tidak lebih dan tidak kurang sama dengan media penyiaran pada zaman dahulu yang hanya bersifat sejalan.

Salah satu peranan dari *new media* ialah timbulnya suatu *network society*. Menurut Van Dijk, *network society* ialah formasi sosial yang berinfstruktur dari kelompok, organisasi dan komunitas massa yang menegaskan bentuk awal dari organisasi dari segala segi (individu, grup, organisasi, dan kelompok sosial). Dengan kata lain, aspek mendasar dari formasi teori ini adalah semua yang memiliki hubungan yang luas secara kolektivitas (Van Dijk, 2006:20).

G. Metode Penelitian.

Metode ialah sebuah cara yang digunakan untuk mengetahui hasil dari suatu penelitian. Ada berbagai macam metode yang digunakan untuk dapat mencapai suatu hasil, dalam hal ini peneliti menggunakan metode seperti yang akan diterakan di bawah ini :

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.

Penelitian yang peneliti gunakan dalam skripsi ini ialah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan salah satu metode untuk memperoleh suatu kebenaran dan tergolong sebagai penelitian ilmiah yang dibangun atas dasar teori-teori yang berkembang dari penelitian dan terkontrol atas dasar empirik. Jadi, di dalam penelitian kualitatif ini tidak hanya menyajikan data apa adanya tetapi juga berusaha menginterpretasikan korelasi sebagai faktor yang ada yang berlaku meliputi sudut pandang atau proses yang sedang berlangsung. Penelitian deskriptif kualitatif berfungsi untuk mempelajari masalah-masalah yang ada serta tata cara kerja yang berlaku. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Pada hakikatnya penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek dengan tujuan membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena yang diselidiki.

2. Lokasi/objek penellitian.

Penelitian dilakukan hanya dengan menyaksikan video yang diunggah oleh para pemain *game Resident Evil VII : Biohazard* yang mana memiliki subscriber dan viewer banyak.

3. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 3 (tiga) bulan, 2 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan

data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Dokumentasi

Dengan teknik dokumentasi ini, peneliti akan menggali setiap informasi yang berhasil didapat melalui setiap bahan tertulis, film, gambar atau apa saja yang memiliki relevansi terhadap penelitian sehingga bisa melengkapi apa yang sudah diperoleh di lapangan.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya kepada seorang narasumber. Wawancara yang peneliti lakukan adalah suatu wawancara tidak berstruktur yang mana akan memungkinkan wawancara ini berlangsung luwes tanpa adanya kekakuan. Wawancara seperti ini juga memungkinkan untuk melemparkan pertanyaan lebih terbuka tetapi tetap fokus sehingga seluruh informasi yang didapat lebih kaya. *Youtuber* dengan nama akun *klepon parot* menjadi narasumber yang akan peneliti teliti. Memiliki *subscriber* dan *viewers* yang banyak menjadikan akun tersebut suatu tujuan untuk diteliti. Dengan mewawancarai akun *klepon parot*, maka akan dapat mengetahui bagaimana komodifikasi yang berada di *Youtube* melalui suatu video game.

Selain akun *klepon parot*, peneliti juga akan mewawancarai seorang dosen yang mana memiliki pengetahuan di bidang teknologi informasi. Pertanyaan dalam wawancara akan meliputi bagaimana cara kerja komodifikasi di *Youtube*.

c. Observasi Langsung

Menurut Soeratno dalam buku Metodologi Penelitian, Observasi langsung ialah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis. Observasi harus dilakukan secara teliti dan sistematis untuk mendapatkan hasil yang bisa diandalkan, dan peneliti harus mempunyai latar belakang atau

pengetahuan yang lebih luas tentang objek penelitian mempunyai dasar teori dan sikap objektif.

Observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti ialah mengetahui bagaimana *subscriber* memberikan respon kepada akun *klepon parot* saat memainkan game *Resident Evil VII : Biohazard*.

5. Teknis Analisis Data

Analisis data membutuhkan sejumlah tahapan yang mana pernah disampaikan oleh Bungin dalam buku berjudul *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, yaitu :

- a. *Data Collection* atau koleksi data yakni pengumpulan data dengan analisis data yang mana data yang diperoleh selama melakukan pengumpulan data tanpa proses pemilahan.
- b. *Data Reduction* ialah pengolahan data yang mencakup kegiatan mengikhtiarkan hasil pengumpulan data selengkap mungkin, dan memilahnya ke dalam satuan konsep tertentu, kategori atau tema tertentu.
- c. *Data Display* ialah penyajian data yang dari penelitian dipaparkan secara ilmiah oleh peneliti dengan tidak menutupi kekurangan
- d. *Conclusions Drawing* atau yang disebut juga dengan penarikan kesimpulan dengan melihat kembali pada pengurangan data dan data display sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyalahi dari data yang didapat.

6. Teknik Validasi Data (Uji Validitas)

Pada uji validitas ini, peneliti menggunakan Triangulasi data. Teknik ini merupakan pemeriksaan keabsahan suatu data yang menggunakan sesuatu yang lain diluar data yang sudah terkumpul selama penelitian untuk keperluan pengecekan atau sebagai sebuah pembanding terhadap data tersebut.

BAB II DESKRIPSI UMUM.

Youtube adalah salah satu situs sosial media terbesar di dunia dimana orang-orang bisa mengunggah video yang mereka buat. *Youtube* dibuat secara spesifik hanya untuk video, orang-orang bisa menonton video yang orang lain unggah. Pada awalnya, *Youtube* didirikan oleh tiga orang yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Tiga orang ini adalah mantan pegawai *PayPal* yang bergerak dalam jasa transfer uang elektronik.

Resident Evil dibuat oleh *Shinji Mikami* dan *Tokuro Fujiwara* dan game tersebut dimiliki oleh suatu perusahaan pengembang dan penerbit game bernama *Capcom*. Pembuatan game ini pertama kali dimulai pada tahun 1993 saat *Tokuro Fujiwara* berbicara dengan *Shinji Mikami* untuk membuat game dengan memakai sistem dari salah satu game *horror* terdahulunya yaitu *Sweet Home*. Pada akhir tahun 1994, bagian pemasaran dari *Capcom* menginginkan agar game ini nantinya dapat dipasarkan di United States. Sebuah kontes pun diselenggarakan diantara para karyawan untuk memilih nama game yang akan menarik minat untuk pasaran Amerika dan Eropa, dan akhirnya nama *Resident Evil* pun terpilih.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilik akun Klepon Parot melakukan komodifikasi isi disalah satu sosial media yang bernama *Youtube*. Pemilik akun ini mengunggah berbagai macam video di akunnya. Awalnya *Youtube* hanya jejaring media sosial yang membagikan video untuk ditonton oleh orang banyak. Lalu pemilik akun ini mendapatkan tawaran untuk memonetisasi tayangannya sehingga ia bisa mendapatkan keuntungan dalam arti lain adalah uang. Melalui video *Resident Evil VII* yang ia unggah berhasil membantu meraup keuntungan untuk akunnya. Berikut adalah hasil keuntungan yang ia berikan dari seluruh tayangan yang ada di akunnya.

Persyaratan monetisasi yang diterapkan oleh *Youtube* pada saat Klepon Parot menerimanya, tidak seketat pada waktu yang sekarang. Dulu ia bisa mendapatkan izin monetisasi dengan hanya memperoleh 100 orang *subscriber*. Berbeda dengan persyaratan yang sekarang diterapkan oleh *Youtube*, yaitu para pemilik akun harus memiliki 4000 jam waktu tayang dalam kurun waktu 12 bulan

dan wajib memiliki 1000 orang *subscriber*. *Subscriber* berarti orang yang berlangganan di suatu akun di *Youtube* untuk menyaksikan kanal yang mereka sukai. *Subscriber* inilah yang dikumpulkan oleh akun Klepon Parot dan disitulah terjadi komodifikasi khalayak. *Subscriber* inilah yang akan “dijual” oleh pihak *Youtube* kepada para pengiklan. Para *subscriber* akan disuguhkan iklan berdasarkan apa yang ia tonton.

Klepon Parot dengan akunnya tidak menjadi komodifikasi pekerja. Dia bukanlah seorang yang bekerja di instansi *Youtube* secara sah, atau dalam artian tidak ada kontrak kerja yang terjalin antara pemilik akun Klepon Parot dan pihak *Youtube*. Klepon Parot hanyalah pengguna akun media sosial yang mengunggah videonya sendiri tanpa bekerja pada instansi manapun, sehingga video yang ia unggah tidak bertujuan untuk membangun suatu citra suatu instansi. Jadi akun yang dimilikinya adalah akun pribadi bukan akun instansi.

Klepon Parot adalah salah satu akun *Youtube* yang berhasil melakukan komodifikasi di media sosial *Youtube*. Klepon Parot sendiri berbasis di Indonesia dan menayangkan beragam jenis tayangan video di *Youtube*, tidak terkecuali *game*. Salah satu *game* yang diunggah di akunnya adalah *game Resident Evil VII*. Klepon Parot memulai membuat akun di *Youtube* semenjak April 2017. Pembuatan akun *Youtube* bukan hanya untuk kesenangan semata, tetapi ada unsur ekonomi yang menjadi latar belakangnya. Pemilik akun Klepon Parot memiliki keinginan yang sama dengan anak lainnya, yaitu bisa berkuliah di kampus yang diinginkannya, akan tetapi biaya kuliah yang mahal menjadi penghalang untuk keinginannya. Dia menemukan cara mendapatkan uang melalui *Youtube* dan membuat akun seperti sekarang.

Sebelum ia bisa mendapatkan uang, ia harus mengikuti persyaratan oleh pihak *Youtube*. Salah satu syaratnya adalah dia harus mendapat jumlah *view* (jumlah orang-orang melihat video yang ia unggah) sebanyak 1 juta dan ia berhasil memenuhi persyaratan tersebut dalam kurun waktu 3 bulan. *Youtube* memberikan sebuah pemberitahuan kepada akun Klepon Parot yang mana pemberitahuan

tersebut berisi izin untuk monetisasi videonya. Pemberitahuan tersebut dikirimkan melalui surat elektronik (*e-mail*) yang sudah ditautkan oleh Klepon Parot.

Setelah mendapatkan izin untuk monetisasi, tidak serta merta langsung bisa menampilkan iklan pada video yang diunggahnya, ada langkah-langkah selanjutnya yang harus diselesaikan agar dapat menampilkan iklan di akunnya. Langkah selanjutnya adalah membuat akun untuk penyedia jasa iklan. Dikarenakan *Youtube* telah dibeli oleh pihak *Google* pada 13 November 2016, maka penyedia jasa iklan secara otomatis akan diserahkan ke *Google Adsense*, akan tetapi tidak menutup kemungkinan jika pengguna ingin menggunakan jasa penyedia iklan yang lain.

Google Adsense adalah suatu program yang membantu para pemilik situs baik itu *blog* ataupun *website* untuk mendapatkan uang dengan cara menampilkan iklan dari iklan *Google*. Mendaftar di *Google Adsense* sangatlah mudah, pertama dengan mengunjungi situs *Google Adsense* dan memilih mendaftar (*Sign-Up*) lalu memasukkan alamat *website Youtube* yang sudah dikostumisasi atau yang biasa disebut *Custom URL*.

Sesudah memasukkan alamat *website* yang dimiliki lalu masukkan alamat *e-mail* yang digunakan lalu pilih “simpan”. Cara yang dilakukan selanjutnya ialah masuk ke akun *Google* lalu cari *e-mail* yang masuk mengenai *Adsense* dan terima persyaratan yang diajukan, jika sudah disetujui maka selesailah sudah membuat akun *Google Adsense*. Apabila sudah selesai, maka tiap kali mengunggah video dan memasukkan monetasi, secara otomatis *Google Adsense* akan mengelola penayangan iklan tersebut.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan analisa yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Komodifikasi isi yang ada di akun *Youtube* Klepon Parot terjadi sebab pihak *Youtube* memberikannya izin untuk memonetisasi seluruh tayangan yang ia unggah di akunnya. Tayangannya yang pada awalnya hanya sebagai alat untuk bersosialisasi berubah menjadi tayangan yang bersifat ekonomi.
2. Komodifikasi khalayak terjadi di akun Klepon Parot karena *Youtube* merubah para penontonnya ataupun *subscriber*-nya menjadi sesuatu yang bersifat ekonomi dengan cara sebagai syarat untuk mendapatkan iklan dan menentukan pendapatan iklan melalui banyaknya jumlah penonton dan *subscriber*-nya.
3. Komodifikasi pekerja tidak terjadi di dalam akun Klepon Parot karena tidak terjalinnnya kontrak kerja dengan instansi manapun, sehingga tidak ada tayangan untuk membangun suatu citra instansi.
4. Uang yang dihasilkan melalui iklan yang dipasang oleh *Google Adsense* di akunnya.
5. Uang yang dihasilkan tak hanya dari video Resident Evil saja, tapi secara keseluruhan tayangan yang diunggah.
6. Klepon Parot berhasil mengumpulkan keuntungan sebesar \$ 864.50. Jika dirubah dalam bentuk Rupiah, maka ia akan mendapatkan keuntungan sekitar Rp.12.241.190 (dua belas juta dua ratus empat puluh satu ribu seratus sembilan puluh).

B. Kesimpulan

Melalui pengamatan yang peneliti sudah lakukan, peneliti mengusulkan saran dan masukan untuk pemilik akun Klepon Parot yang nantinya dapat berguna untuk menaikkan jumlah penonton atau kualitas tayangan. Saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu :

1. Adegan kekerasan dan darah yang terdapat di tayangan Resident Evil VII kiranya dapat untuk diberikan batasan umur menonton. Hal ini dapat ditemukan dalam

pengaturan *Youtube* sehingga anak-anak di bawah umur tidak dapat menyaksikan tayangan tersebut.

2. Judul yang kurang tepat dapat diperbaiki sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman para penonton.
3. Tayangan dapat dibuat lebih detail untuk menunjukkan penonton baru apa yang sedang terjadi atau yang dihadapi dan penonton yang lain dapat mengerti lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abrar, Ana Nadya. 2003. *Teknologi Ilmu Komunikasi : Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESFI.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2010. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cangara, Hafied. 2002. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja. Grafindo Persada.
- Dijk, Van. 2006. *The Network Society*. London: SAGE Publications.
- Ferragine, Doorn. dkk. 2009. *Handbook of Research on Innovations in Database Technologies and Applications: Current and Future Trends*.
- Forster, Winnie. 2005. *The Encyclopedia of Game Machines - Consoles, handheld & home computers 1972–2005*. Germany: Gameplan.
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktek Jurnalistik*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mosco, Vincent. 2009. *The Political Economy of Communication*. London: SAGE Publications.
- Sadiman, Arief S.(dkk). 2005. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.

Skripsi

Arthasani, Retyan Suci. (2017). *Komodifikasi Media Sosial (Studi Deskriptif Pada Akun Mahasiswi Cantik Di Instagram “Ugmcantik”)*. Yogyakarta: Departemen Ilmu Komunikasi fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada.

Fernandez, Primeiro Wahyubinara. (2011). *KOMODIFIKASI PEREMPUAN DALAM IKLAN TELEVISI (Analisis Semiotika Greimasian Terhadap TVC AXE Versi “Turun Harga” Dalam Perspektif Feminis Marxisme)*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

INTERNET

<https://www.theguardian.com/technology/2018/oct/22/what-is-the-internet-13-key-questions-answered> (diakses pada tanggal 14 Maret 2018, pukul 13.00)

<https://support.google.com/youtube/answer/2467968?hl=en> (diakses pada tanggal 14 Maret 2018, pukul 13.30)

<https://support.google.com/adsense/answer/72857?hl=en> (diakses pada tanggal 14 Maret 2018, pukul 13.30)

<https://support.google.com/youtube/troubleshooter/7367438?hl=en> (diakses pada tanggal 14 Maret 2018, pukul 13.30)

https://www.google.com/adsense/start/#/?modal_active=none (diakses pada tanggal 14 Maret 2018, pukul 13.30)