

## Analisis Strategi Kreatif *YouTuber* Bangpop

Jody Kurniawan Pratama<sup>1</sup>, Sinta Paramita<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Email: jody.915180260@stu.untar.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta\*

Email: sintap@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal: 09-12-2022, revisi tanggal: 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal: 05-02-2023

---

### **Abstract**

*The presence of YouTube today greatly influences content creators in the creative industry. Content creators use YouTube as a place to make money, work and also do live streaming. The advantage of YouTube is its ability to quickly disseminate information to the public. Of the many YouTube contents, content playing games is one of the content that is in great demand. One of the YouTubers who creates content for playing this game is Bangpop, a Youtuber from Bandung. In this study, researchers. Want to know how Bangpop's creative strategy is to produce content that is in great demand by the audience. This research approach is qualitative while the method used is a case study. To collect data, an analysis of the content was carried out, and conducted in-depth interviews with Bangpop content creators. In addition, interviews were also conducted with relevant informants to obtain a more complete perspective in the research. The results of this research show that evaluating ideas, namely by creating content based on comments and responses from viewers on live streaming, will make viewers prefer the content produced.*

**Keywords:** *creative strategy, engagement, YouTube, PUBG Mobile*

### **Abstrak**

Kehadiran YouTube saat ini sangat memengaruhi content creator di industri kreatif. *Content creator* menggunakan YouTube sebagai wadah untuk mencari uang, berkarya dan juga melakukan *live streaming*. Kelebihan YouTube adalah kemampuannya yang dapat dengan cepat menyebarkan informasi kepada masyarakat. Dari banyaknya konten Youtube, konten bermain *game* adalah salah satu konten yang banyak diminati. Salah satu youtuber yang membuat konten bermain game ini adalah Bangpop, seorang Youtuber asal Bandung. Pada penelitian ini peneliti. Ingin mengetahui bagaimana strategi kreatif Bangpop untuk menghasilkan konten yang banyak diminati oleh penonton. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif sedangkan metode yang digunakan adalah studi kasus. Untuk mengumpulkan data, dilakukan analisis terhadap konten, dan melakukan wawancara mendalam dengan *content creator* Bangpop. Selain itu dilakukan juga wawancara dengan narasumber yang relevan untuk mendapat perspektif yang lebih lengkap dalam penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi ide yakni dengan membuat konten berdasarkan komentar dan respon dari penonton di *live streaming*, akan membuat penonton lebih menyukai konten yang diproduksi

**Kata Kunci:** *engagement, PUBG Mobile, strategi kreatif, YouTube*

## **1. Pendahuluan**

Fungsi media sosial YouTube saat ini sangat mempengaruhi content creator di industri kreatif. *Content creator* menggunakan YouTube sebagai wadah untuk mencari uang, berkarya dan juga melakukan *Live Streaming*. Kelebihan dari penggunaan media

sosial YouTube adalah kemampuannya yang dapat dengan cepat tersebar luas ke masyarakat.

Industri kreativitas di Indonesia sekarang sedang berkembang. Salah satunya seperti konten YouTube yang semakin beragam. Kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membentuk kombinasi baru berdasarkan pengetahuan, informasi atau elemen yang sudah ada atau diketahui sebelumnya, yaitu segala pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh seseorang dalam hidupnya, baik dari lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat. Banyak *youtuber* yang bersaing dalam kreativitasnya dalam membuat konten untuk menarik perhatian penonton. Kreativitas adalah kunci utama dalam membuat konten, karena jika sebuah konten disukai oleh banyak penonton maka kedepannya akan banyak konten yang menyerupai dalam jangka waktu yang lama.

Diantara sekian banyak konten yang ada di YouTube, konten tentang bermain game sudah lama banyak diminati oleh para pengguna YouTube dan menjadi salah satu konten favorit banyak pengguna YouTube. Salah satu *youtuber* yang membuat konten untuk memainkan game ini adalah Bangpop, *youtuber* asal Bandung.

*Game online* sendiri ada dua macam, yang pertama *game online* yang berbayar dan yang kedua tidak berbayar. *Game online* yang berbayar contohnya adalah *game* yang dijual di situs online seperti PUBG Steam, Valorant dan sebagainya. Sedangkan *game online* yang tidak berbayar seperti game yang dapat kalian unduh di Playstore maupun di Appstore seperti PUBG Mobile, Clash of Clans dan sebagainya. Sedangkan *game online* yang tidak berbayar seperti PUBG Mobile merupakan salah satu *game* ponsel yang terpopuler di Indonesia. PUBG Mobile adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis *game battle royale* yang dikembangkan oleh Tencent Games.

Ada dua jenis *game online*, yang pertama berbayar dan yang kedua gratis. Misalnya *game online* berbayar adalah *game* yang dijual di situs online seperti PUBG Steam, Valorant, dll. Sedangkan *game online* gratis adalah *game* yang bisa kamu *download* dari Playstore atau Appstore, seperti PUBG Mobile, Clash Of Clans dan lain sebagainya. Sedangkan *game online* gratis seperti PUBG Mobile merupakan salah satu *game mobile* yang paling populer di Indonesia. PUBG Mobile adalah *game mobile* pertarungan yang dikembangkan oleh Tencent Games.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan ditetapkan oleh peneliti adalah untuk mengetahui: Bagaimana strategi konten kreatif YouTube untuk menaikkan *engagement* (studi kasus *YouTuber* BANGPOP). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi apa yang dipakai oleh *YouTuber* BANGPOP untuk menaikkan *engagement* dari para penonton.

Menggunakan media sosial Menurut Mandibergh (2012), media sosial adalah *platform* antara pengguna untuk membuat dan mengelola konten mereka (*user-generated content*).

Pengertian strategi menurut Marrus (2002) dapat diartikan sebagai suatu proses penentuan perencanaan tujuan jangka panjang yang diikuti dengan bagaimana tujuan tersebut dapat berhasil dilaksanakan.

Strategi kreatif media massa mengacu pada penciptaan dan penyampaian pesan kepada publik. Menurut Rama Kertamut (2019), strategi kreatif adalah memilih strategi untuk menghasilkan ide konten. Strategi kreatif juga dapat berupa rencana kerja yang kreatif, yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan kreatif. Konten rencana kerja kreatif adalah panduan strategi dan informasi kreatif yang dapat membantu materi iklan merencanakan konten pesan mereka. Kreativitas adalah suatu pemikiran yang dapat menciptakan sesuatu yang baru yang belum ada sebelumnya, sehingga

memungkinkan seseorang untuk menemukan dan mencipta. Berikut ini adalah tahapan pengembangan proses kreatif:

1) Persiapan dan Pemahaman Masalah

Untuk menemukan inti pesan, semuanya harus dimulai dengan mengumpulkan informasi, seperti bahan dasar masalah, penelitian, laporan bacaan dan masalah lain yang dihadapi. Kemudian gabungkan elemen-elemen seperti perbandingan, persamaan, kesimpulan, dll. Selain itu, dianalisis dengan semua informasi yang tersedia, ketika semuanya menjadi satu, Anda melihat inti dari pesan tersebut.

2) Pematangan Masalah

Semua pikiran dan persoalan harus dilonggarkan agar dapat berpikir dengan jernih. Biasanya dilakukan dengan jalan-jalan, atau aktivitas lainnya yang menghidupkan otak “bawah sadar” untuk merangsang imajinasi. Biasanya dalam tahap ini terjadi tanpa kita sadari dan datang dengan sendirinya. Beberapa orang menemukan inspirasi ketika menenangkan pikiran dan melupakan sejenak masalah.

3) Penemuan Ide

Ide-ide hebat biasanya datang dalam keadaan pikiran yang tenang, melupakan masalah penting untuk sementara waktu. Karena di “masa transisi” ide-ide besar tiba-tiba muncul, misalnya saat sedang bekerja dan bersantai, membaca buku, cuci muka di toilet atau saat mau tidur. Intinya adalah ide muncul saat otak sedang aktif, tetapi tidak dalam keadaan di mana masalah besar sedang dipertimbangkan.

4) Evaluasi Ide

Setelah Anda mendapatkan ide, Anda perlu menyempurnakannya dengan mengidentifikasi masalah sehingga Anda dapat melihat hal-hal yang perlu diselesaikan agar ide tersebut lebih efektif. Evaluasi ide adalah rangkuman singkat kreatif dari ide-ide yang muncul dalam proses kreatif, yang kemudian disusun menjadi naskah naskah. Blok bangunan kreatif digunakan dalam tahap perencanaan ketika pesan dirumuskan, yang mencakup masalah, tujuan, sasaran, gagasan besar, daya tarik, dan kemungkinan implementasi.

*Playerunknown's Battleground*, disingkat *PUBG*, adalah *game* yang dimulai dengan berkumpul di suatu area untuk mempersiapkan perang. Setelah itu, 100 orang terbang ke zona pertempuran dengan pesawat. Di dalam pesawat, pemain dapat mengobrol dengan rekan satu tim lainnya untuk menentukan tempat mendarat. Setelah dipilih, pemain dapat melompat ke zona perang, parasut akan terbuka saat mendekati tanah. Setelah beberapa kali mendarat, zona bermain akan muncul dan menyusut seiring waktu. Pemain harus bersiap untuk tidak meninggalkan lapangan. Pemain yang bertahan hingga akhir berhak mendapatkan *Winner Winner Chicken Dinner*, yaitu istilah kemenangan di *PUBG Mobile*.

*Engagement* adalah komunikasi dua arah, yang menurut ahli komunikasi Wilbur Schramm (1954) adalah komunikasi interaktif. Kunci dari komunikasi ini adalah reaksi atau respon terhadap pesan atau konten yang dilihat. Pentingnya umpan balik ini juga diungkapkan oleh pemasar online dan penulis beberapa buku media sosial, Jason Falls, dalam artikelnya tentang keterlibatan media sosial (2012). Ia menyebutkan, hasil dari komunikasi yang baik adalah audiens memberikan perhatian dalam bentuk respon.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mempelajari tempat-tempat alami dan peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2014). Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, pengamatan, motivasi, tindakan secara komprehensif dan dengan deskripsi verbal dan linguistik dalam konteks alam khusus dan menggunakan metode ilmiah yang berbeda. (Moleong, 2005:6).

Sedangkan metode yang digunakan adalah studi kasus yang terdiri dari pemeriksaan secara menyeluruh suatu kasus atau fenomena tertentu yang terjadi di masyarakat untuk menentukan latar belakang, kondisi dan interaksi subjek. Studi kasus dilakukan dalam satu kesatuan sistem, yang dapat berupa program, kegiatan, peristiwa atau kelompok orang yang ada dalam kondisi atau keadaan tertentu.

Topik penelitian ini terkait dengan *game mobile* PUBG yang banyak dibagikan oleh para streamer di YouTube. Dan strategi apa yang digunakan *streamer* untuk meningkatkan keterlibatan YouTube? Topik penelitian ini adalah strategi apa saja yang digunakan responden untuk meningkatkan *engagement* di *channel* YouTube mereka.

Data primer adalah informasi yang diperoleh dan dikumpulkan langsung dari sumber penelitian melalui wawancara. Dalam sebuah studi tentang strategi kreatif YouTube untuk meningkatkan keterlibatan. Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui konten video BANGPOP di YouTube.

Analisis data adalah proses mencari dan menggabungkan informasi dari wawancara, catatan dan dokumentasi dengan mengkategorikan data, membaginya menjadi unit-unit, menggabungkannya menjadi model, memilih mana yang paling penting dan apa yang akan dipelajari, dan menarik kesimpulan sehingga mudah memahami diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2014) Tiga langkah yang digunakan dalam analisis bahan penelitian yaitu reduksi informasi, penyajian informasi dan penarikan kesimpulan.

Untuk memastikan keakuratan data yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik validasi data yaitu Triangulasi sumber data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan sesuatu selain data untuk memeriksa atau membandingkan data yang diperoleh (Moleong, 2012). Triangulasi juga merupakan metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk menguji keakuratan informasi yang diperoleh peneliti serta memperkaya informasi dan menggali informasi lebih dalam melalui informan (Syahidan, Herbowo & Wulandari, 2015).

Triangulasi sumber data adalah teknik yang membandingkan dan memvalidasi data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif dengan menggunakan alat yang berbeda dan pada waktu yang berbeda. Dalam penulisan penelitian ini, informan menyetujui penelitian dan nama informan memberikan izin untuk publikasi. Karena narasumber menginginkannya, maka strategi kreatif yang diberikan oleh narasumber dapat memberikan efek yang baik bagi pembuat konten lainnya.

## 3. Hasil Temuan dan Diskusi

Bangpop dengan nama asli Prasetia SP, lahir di Bandung 19 April 1988. Bangpop sudah menjadi *streamer* semenjak April 2017 yang dimana pertama kali dia *streaming* melalui *platform* YouTube. Dia mengawali kegiatan *streaming* ini karena

hasil ke isengannya. Saat pertama kali *streaming* ia menggunakan nama YouTube Popthebooty dan saat 2020 ia merubah nama YouTube nya menjadi Bangpop. Sampai penelitian ini di buat, Bangpop memiliki pengikut di Instagram sebanyak 6.946 orang. Dan juga memiliki 117 ribu *Subscriber* di YouTube. Bangpop melakukan Live Streaming dua kali dalam sehari, pagi dan malam. Selain di YouTube dia juga melakukan Live Streaming di Nimo TV selama enam bulan dalam masa kontrak.

Setelah peneliti melakukan penelitian pada Bangpop dengan metode observasi dan wawancara dapat di paparkan temuan penelitian sebagai berikut:

a) Persiapan Bangpop Untuk Membuat Konten

Untuk persiapan yang dilakukan oleh Bangpop sebelum membuat konten adalah dengan melihat apa yang sedang ramai ditonton oleh orang. Biasanya dia menonton konten orang lain untuk dijadikan inspirasi pembuatan kontennya. Bangpop juga mempersiapkan perlengkapannya seperti *gadget* dan kamera untuk pembuatan kontennya. Belakangan ini dia tidak terlalu sering membuat konten, lebih banyak *live streaming* agar bisa menjalin komunikasi dengan penontonya di waktu yang bersamaan (Gambar 1).

Gambar 1. *Live Streaming* Bangpop



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2022)

b) Penemuan Ide Pembuatan Konten

Penemuan ide yang dilakukan oleh Bangpop adalah dengan cara melihat konten orang lain yang menurut dia bagus dan digemari oleh banyak penonton. Pada saat *live streaming* pun Bangpop melakukan kreatifitasnya dengan cara banyak *bacot* untuk *mentriggered* penonton untuk komen. Agar memicu penonton berpendapat di kolom komentar *live streaming* nya.

c) Strategi Kreatif Untuk Membuat Konten

Strategi kreatif yang dilakukan oleh Bangpop selama *live streaming* adalah dengan menonton konten orang lain yang menurut dia bagus dan disukai oleh penonton banyak. Untuk strategi kreatif nya Bangpop mengatakana bahwa:

*“Untuk strategi kreatif yang saya lakukan sih dengan bacotan, kalau bisa ngekill musuh banyak saya sombongin. Agar para penonton merespon lewat kolom komentar. Walaupun respon dari penonton itu negatif atau positif ya tidak apa-apa yang penting kolom komentar saya ramai. Sebenarnya itu juga*

*hanya sekedar candaan tidak di anggap serius oleh beberapa penonton saya”.*  
– Bangpop

d) Mengevaluasi Ide Membuat Konten

Untuk mengevaluasi ide membuat konten nya adalah dengan melihat komentar penonton yang ada pada Live Streaming nya. Setelah itu dia mencari tahu apa yang harus dilakukan selanjutnya untuk menaikkan respon penonton. Bangpop memaparkan tentang evauasi idenya sebagai berikut:

*“Untuk pengevaluasi ide nya dengan menonton kembali konten yang telah dibuat dan melihat respon dari penonton nya apakah banyak atau tidak. Kalo emang sedikit ya saya harus mencari cara lagi agar respon penonton nya tambah banyak. Biasanya tuh saya nonton konten nya muhabeno karena menurut saya konten dia bagus dan banyak penontonya”.* – Bangpop

e) Pematangan Masalah

Pematangan masalah yang dilakukan oleh Bangpop adalah dengan cara melihat respon penonton apakah ada suatu masalah dalam Live Streaming nya. Sebagai contoh yang di babarkan oleh Bangpop seperti berikut:

*“Untuk beberapa masalah yang terjadi di live streaming saya itu ada seperti kamera yang mati. Atau audio yang tidak muncul saat di tengah permainan. Karena kabel yang tercolok di HP agak kendur jadi kalau bergerak terlalu kencang akan copot. Karena itu saya membeli lagi kabel adaptor yang baru agar masalah yang saya alami tidak terjadi lagi. Beberapa penonton langsung merespon di kolom chat karena audio yang mati atau kamera yang mati”.* - Bangpop

#### 4. Simpulan

Berdasarkan temuan dari wawancara penelitian terkait strategi kreatif untuk meningkatkan keterlibatan di YouTube. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa strategi kreatif Bangpop adalah mencari ide-ide seperti melihat konten orang lain yang bagus dan disukai banyak penonton. Persiapan dimulai dengan perlengkapan dan kamera yang diperlukan untuk live streaming. Penemuan idenya dengan melihat konten orang baik dan penonton yang dipegangnya, strategi kreatifnya berteriak sambil membunuh musuh dalam permainan angka tinggi.

Evaluasi ide membuat kontennya dengan melihat komentar penonton yang ada pada live streaming. Setelah itu mencari tahu apa yang harus dilakukan selanjutnya untuk menaikkan respon penonton. Pematangan masalah dengan melihat kolom komentar yang ada saat Live Streaming. Setelah terjadinya masalah tersebut di evaluasi agar tidak terjadi lagi hal yang serupa.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, narasumber serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

## 6. Daftar Pustaka

- Marrus, S. K. (2002). *Desain Penelitian Manajemen Strategik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- syahidanSyahidan, M. I., Herbowo, A. B., & Wulandari, S. (2015). Peningkatan Kualitas Layanan Berdasarkan Analisis Kebutuhan Pelanggan Pospay Kota Bandung Menggunakan Servqual, Model Kano, Dan Teknik Triangulasi. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri*.
- Youtube. (2022, 10 14). *Youtube Creator Awards*. Retrieved from youtube.com: <https://support.google.com/youtube/answer/7682560?hl=id#zippy=%2Ckriteria-kelayakan>