



JOMIK
(Jurnal Online Mahasiswa Ilmu Komunikasi)
FISIP - Universitas Jenderal Soedirman
Journal homepage: <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/jomik/>



Strategi *Youtuber* dalam Mengelola Konten untuk Mendapatkan Penghasilan

Ega Mayang Sari, Gushevinalti, & Verani Indiarma

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bengkulu

Email: egamayangsari49@gmail.com

Publikasi	Abstrak
<p>Vol. 02, No. 02, Juni 2022</p> <hr/> <p>Kata kunci:</p> <p>Strategi; Youtuber; Konten</p> <p>Keyword:</p> <p>Strategy; Youtuber; Content</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Strategi <i>Youtuber</i> Bengkulu dalam mengelola konten untuk mendapatkan penghasilan serta mengetahui sumber penghasilan seorang <i>Youtuber</i>. Penelitian ini menggunakan teori <i>Self Determination</i>. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik analisis data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Teknik keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi teknik. Objek penelitian ini adalah Bram Dermawan yang merupakan seorang <i>Youtuber</i> asal Bengkulu. Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa Bram Dermawan memiliki 10 strategi untuk mendapatkan penghasilan. Dari 10 strategi kreatif yang dirangkum oleh Youtube Creator Academy, terdapat 9 strategi yang digunakan Bram Dermawan. Ada penargetan, mudah ditemukan, kolaborasi, mudah dibagikan, percakapan, interaktivitas, konsistensi, inspirasi, keberlanjutan. Kemudian ada 1 strategi tambahan yaitu penggunaan <i>clickbait</i> pada judul. Pendapatan seorang <i>youtuber</i> didapatkan melalui berbagai macam sumber. Adapun tantangan yang dihadapi Bram Dermawan dalam mengelola akun <i>youtubenya</i> yaitu dimana Bram harus selalu menggunakan strategi yang dia gunakan seperti 10 strategi kreatif untuk terus menambah <i>subscriber</i> serta <i>viewers</i> sehingga tetap dapat bersaing dengan <i>youtuber</i> lainnya.</p> <p>Abstract</p> <p><i>The purpose of this research was to find out of Strategy of Bengkulu Youtuber in managing content to earn income as well as know the source of income of a Youtuber. This research used the self-determination theory. The approach of this research is a descriptive qualitative approach. The method of data collection is done through observation, in-depth interviews, and documentation. The validity of research data uses technical triangulation. The object of this research is Bram Dermawan a Youtuber from Bengkulu. based on problem formulation from this research, Bram Dermawan has 10 strategies to earn income. Of the 10 creative strategies summarized by the Youtube Creator Academy, there are 9 strategies used by Bram Dermawan. There is targeted, easy to fine, collaboration, easy to share, conversation, interactivity, consistency, and sustainability. Then there is 1 additional strategy which is to use <i>clickbait</i> in the title. As for the challenges faced by Bram Dermawan in managing his Youtube square, namely where Bram must always use the strategies he uses such as 10 creative strategies to continue to add <i>subscribers</i> and <i>viewers</i> so that they can still compete with other <i>YouTubers</i>. . The income of <i>YouTuber</i> is obtained through various kinds and resource. As for the challenges faced by Bram Dermawan in managing a youtube account, namely, Bram must have a good strategy to add <i>subscribers</i> and <i>viewers</i> so that he can still compete with other <i>YouTubers</i>.</i></p>

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi di Indonesia sekarang sangatlah cepat. Sehingga tidak heran jika penduduk di Indonesia berkisar 64,8% menggunakan internet. Jika dulu penduduk Indonesia menggunakan media cetak sebagai media utama dalam komunikasi, tapi sekarang sudah tergantikan dengan metode online yang begitu cepat dan sangat mudah menyebarkan informasi maupun pesan. Pada era sekarang terdapat banyak macam media sosial, salah satunya adalah Youtube. Youtube merupakan suatu web website video sharing (berbagi video) yang terkenal karena para pengguna bisa muat, menyaksikan, serta berbagi klip video secara gratis. Youtube didirikan pada Bulan Februari 2005 oleh 3 orang mantan pegawai Paypal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen serta Jawed Karim. Biasanya video-video di Youtube merupakan video klip film, Televisi, dan video yang dibuat oleh pengguna akunnnya sendiri. (Burgess & Green, 2009; Zamroni, 2009).

Selanjutnya, dikarenakan saat ini youtube sudah banyak peminat, maka youtuber harus memiliki strategi untuk menarik viewers agar viewers tertarik menonton konten video mereka. Konten yang menarik merupakan sebuah strategi yang bisa mereka pakai untuk menaikkan minat pengguna youtube (Chiang & Hsiao, 2015; Helianthusonfri, 2018; Paulins, 2015; Sianipar, 2013).

Youtuber berasal dari sebuah kata yang diakhiri dengan huruf "r". Pada dasarnya, dalam sebuah kata kerja didalam Bahasa Inggris yang berakhir dengan huruf "r" seringkali melambangkan sebuah profesi atau pekerjaan. Youtuber merupakan sebutan yang diperuntukkan bagi siapa saja yang mencari uang dengan cara membuat dan mengupload berbagai video di Youtube. Dalam hal membuat konten video yang menarik para Youtuber mempunyai strategi yang harus dilakukan agar konten Youtube diminati oleh para viewers .

Strategi kreatif menurut Tim Youtube Creator Academy ada 10 yaitu penargetan, mudah ditemukan, aksesibilitas, kolaborasi, mudah dibagikan, percakapan, interaktivitas, konsistensi, inspirasi dan keberlanjutan.

Ada satu strategi yang banyak digunakan oleh youtuber top. Yaitu penggunaan clickbait. Penggunaan clickbait ini sudah menjadi hal yang umum dan sudah tidak bisa dicegah di era persaingan digital seperti sekarang. Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa strategi adalah sebuah rencana atau trik yang ditentukan untuk meraih tujuan yang telah ditetapkan. Strategi menjadi rancangan proses yang akan dilakukan seorang individu maupun organisasi. Strategi ini disiapkan sedemikian rupa supaya tujuan yang diinginkan bisa tercapai secara efektif dan efisien.

Tahapan untuk mendapatkan uang dari Youtube yaitu (1) Membuat Akun Youtube, (2) Upload Video Orisinil, (3) Bergabung sebagai Mitra Google Adsense, (4) Buat Video dengan Topik Abadi, (5) Buat Judul yang Selalu dicari Orang

Konten Berkualitas dan Cari *Subscriber* Sebanyak mungkin. Untuk dapat mendapatkan uang dari Youtube, seorang wajib memiliki video untuk diunggah ke Youtube. Video yang original atau tidak melanggar peraturan hak cipta. Channel Youtube sudah tidak perlu di monetisasi di Youtube supaya memenuhi syarat untuk Pendanaan *Youtube Shorts*

Self determination (determinasi diri) merupakan sebuah keyakinan seseorang bahwa orang tersebut memiliki keleluasaan atau otonomi dan kendali tentang bagaimana mengerjakan pekerjaannya sendiri (dalam jurnal Sigit Suharman, Determinisme Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia (Baskoro, 2009; Henderlong & Lepper, 2002; Spreitzer, 2007). Self Determination berkaitan dengan kontrol atas cara kerja yang dilakukan oleh karyawan. Dorongan atau motivasi yang muncul dari dalam diri manusia penting untuk menentukan arah dan perilaku.

Terdapat tiga jenis motivasi yaitu *amotivation*, *extrinsic motivation*, *intrinsic motivation*. Berikut merupakan pengertian dari masing-masing aspek dasar tersebut :

1. *Amotivation*, menunjukkan ketiadaan motivasi terhadap sebuah aktivitas.
2. *Extrinsic motivation*, mengacu pada partisipasi dalam sebuah aktivitas untuk mencukupi tuntutan eksternal. Ada 4 regulasi didalam motivasi ekstrinsik ini, yaitu : *External regulation* , terjadi saat perilaku individu dipengaruhi oleh sebuah penghargaan atau mendapat ancaman dari luar dan bentuk regulasi ini mengurangi motivasi intrinsik. *Introjected regulation* yaitu saat sebuah perilaku ditentukan oleh tekanan yang dibebankan pada diri sendiri dikarenakan untuk menyingkirkan perasaan bersalah. *Identified regulation* mengilustrasikan situasi dimana seseorang mendapatkan suatu nilai dari sebuah perilaku dan terjadi pada saat perilaku dimotivasi oleh *personal goals*. *Integrated regulation* adalah bentuk yang paling internalised dari motivasi ekstrinsik. Bukan hanya

karena nilai-nilai dari perilaku tersebut yang penting tetapi juga nilai-nilai tersebut digabungkan sehingga perilaku tersebut berintegrasi dan berkorelasi dengan nilai-nilai pribadi lainnya.

3. *Intrinsic motivation*, adalah sebuah motivasi untuk mengerjakan sesuatu untuk kepentingan diri sendiri, kepuasan, kesenangan dan juga untuk sebuah tantangan pribadi dengan ketiadaan penghargaan dari luar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif. Kualitatif digunakan karena pada penelitian ini peneliti memerlukan data dari narasumber yang memiliki wawasan yang mendalam. Untuk bisa memperoleh kelengkapan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian jadi ada beberapa yang dijadikan teknik pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi (Bungin, 2009; Sugiono, 2012)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif meliputi transkrip wawancara, reduksi data, analisis, interpretasi data dan triangulasi (Miles & Huberman, 2011). Dari hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan. Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan peneliti :

Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum dan memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal yang penting, serta dicari tema dan pola yang sesuai dengan tujuan peneliti ini bahwa untuk mengetahui bagaimana aktivitas youtuber Bengkulu dalam memanfaatkan media youtube untuk mendapatkan penghasilan.

Penyajian data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dengan menyajikan data. Akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan lebih lanjut berdasarkan apa yang telah dipahami.

Menarik Kesimpulan

Analisis data ini dimaksud untuk memperoleh gambaran dan jawaban mengenai Strategi Youtuber Bengkulu dalam mengelola konten Youtube untuk mendapatkan Penghasilan (Studi pada akun Youtube Channel Bram Dermawan).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Bram Dermawan

Bram Dermawan merupakan seorang youtuber sukses yang berasal dari Bengkulu. Bram Dermawan yang sehari-hari dipanggil Bram ini lahir di Curup, 24 Agustus 1995. Merupakan anak bungsu dari 3 bersaudara. Ayah seorang guru dan ibu seorang Pegawai Negeri Sipil (PNS). Memiliki akun youtube dengan nama ia sendiri "Bram Dermawan". Bram sendiri awalnya membuat youtube channelnya pada tahun 2012. Awalnya Bram hanya iseng saja membuat video bermain musik dan di upload ke youtube. Pada tahun 2016, Bram mulai rutin membuat video prank gombalin cewek hingga mendapatkan viewers yang banyak. Banyak sekali peminat dari konten yang dibuat oleh Bram Dermawan karena menurut viewers hal tersebut lumayan menarik untuk ditonton

3.2. Strategi Akun Youtube Bram Dermawan

1. Penargetan, dalam membuat konten Bram Dermawan harus mengetahui target viewers yang dituju. Sebelum membuat konten, Bram dan tim kreatif selalu membahas konsep konten yang akan dibuat oleh Bram. Namun tidak tercatat oleh Bram dan tim. Dengan mengetahui target viewers yang dituju, maka akan dapat meningkatkan jumlah viewers Bram Dermawan. Jumlah target viewers yang Bram dan tim inginkan yaitu minimal 10.000 viewers.
2. Mudah ditemukan, Bram Dermawan juga membuat konten yang berkaitan dengan konten yang lagi trending, karena itu bisa memudahkan viewers untuk menemukan channel Bram Dermawan.
3. Kolaborasi, Bram pernah kolaborasi dengan seorang youtuber asal Bengkulu juga yang sudah lebih dulu terkenal yaitu Angga Chandra yang memiliki 6,8 juta subscribers.
4. Mudah Dibagikan, Bram membuat konten "gombalin cewek" karena konten ini disukai oleh kalangan remaja. Sehingga remaja tersebut banyak membagikan kepada sesama temannya atau di media sosial mereka yang lain. Hal ini dibuktikan pada video gombalin cewek ini Bram mendapatkan banyak sekali viewers dan subscriber dan juga dapat meningkatkan adsense yang diterima Bram Dermawan.

5. Percakapan, didalam opening video Bram sekarang ini sudah melakukan strategi percakapan berupa ajakan Bram kepada viewers untuk bisa dapat ikoy-ikoyan dengan syarat viewers harus mensubscribe akun channel Bram Dermawan dan akun Bram Dermawan game. Kemudian viewers juga harus komen sebanyak-banyaknya di video serta membagikan video. Adanya interaksi antara Bram dengan viewers ini diharapkan akan menarik viewers untuk kembali menonton konten Bram yang lainnya.
6. Interaktivitas, dimana Bram dalam membuat konten dengan melibatkan ide yang diberikan viewers melalui kolom komentar. Adapun beberapa konten yang diinginkan viewers yaitu untuk membuat konten bersama dengan Novita. Hal ini dikarenakan viewers tertarik terhadap hubungan antara Bram dan Novita.
7. Konsistensi, dimana Bram Dermawan membuat jadwal waktu upload video. Bram menjadwalkan untuk mengupload 1 video 1 hari, sehingga akan ada video baru yang muncul untuk menghibur viewers setiap hari.
8. Inspirasi, inspirasi Bram dalam membuat video di Youtube pada awalnya hanya untuk membagikan kenangan saja, belum terpikir untuk menjadi youtuber. Namun, pada tahun 2016 Bram mengupload sebuah video konten gombalan dan konten tersebut menjadi viral dengan viewers mencapai 561 ribu.
9. Keberlanjutan, setelah konsisten Bram Dermawan juga harus terus menerus membuat konten dan mengupload konten tersebut. strategi ini digunakan agar Bram Dermawan tidak berhenti membuat video.
10. Clickbait, Bram juga menggunakan strategi clickbait pada judul video adanya persaingan antar youtuber yang semakin ketat. Bram juga membuat judul clickbait yang seksualitas provokatif tapi sebenarnya itu merupakan strategi Bram saja, isi dari video tersebut tidak seperti yang ada di judul dan thumbnail konten Bram

Berdasarkan penjelasan strategi yang digunakan diatas, maka strategi yang digunakan dapat dikaitkan dengan *intrinsic motivation* dan *extrinsic motivation*. Intrinsic motivation didapat dari kepuasan yang berasal dari diri sendiri (Chikh, 2014; Davis, 2011; Kotler & Kelle, 2007; Petri & Govern, 2005; Tjiptono & Chandra, 2012)

Bram Dermawan yang awalnya membuat konten video youtube hanya untuk membagikan kenangan untuk diri sendiri. Namun pada akhirnya Bram mendapatkan *extrinsic motivation* dimana perilaku individu dipengaruhi oleh penghargaan yang diinginkannya. Dalam hal ini penghargaan yang diinginkan oleh Bram yaitu berupa adsense dari youtube yang didapat jika Bram mendapatkan viewers yang banyak. Selain itu Bram juga sudah mendapatkan penghargaan dari youtube berupa gold play button. Selain itu berdasarkan penjelasan diatas Bram tidak menunjukkan *amotivation* yaitu ketiadaan motivasi terhadap sebuah aktivitas. Karena dalam membuat konten Bram Dermawan selalu memiliki motivasi dan tujuan yang diinginkan yaitu berupa adsense.

5. Kesimpulan

1. Strategi dalam mengelola konten akun Youtube milik Bram Dermawan sudah sangat matang. Dari 10 strategi kreatif dari Youtube Creator Academy, Bram melakukan 9 Strategi dalam pembuatan konten channel Bram Dermawan yaitu inspirasi, awalnya Bram hanya ingin membagikan kenangan saja, namun setelah ada konten yang viral maka hal itulah yang menjadikan Bram inspirasi untuk menjadi seorang youtuber, selanjutnya penargetan, Bram menargetkan viewers pada konten yang dibuatnya, kemudian strategi mudah ditemukan, yaitu dengan melihat apa yang sedang trending untuk dijadikan konten, tetapi masih berhubungan dengan konten tetap yang ada di channel Bram Dermawan. Selanjutnya Bram juga menggunakan strategi kolaborasi untuk Bram bisa menjangkau viewers teman kolaborasinya itu. Bram harus mencari teman kolaborasi yang memiliki subscribers lebih banyak dibanding Bram Dermawan. Strategi lainnya yaitu mudah dibagikan, yaitu dengan membuat konten yang disukai oleh remaja sehingga remaja banyak membagikan video kepada sesama teman dan media sosialnya. Ada juga strategi percakapan yaitu interaksi antara viewers dengan youtuber. Kemudian strategi interaktivitas yang melibatkan penonton dalam kreasi konten selanjutnya, dan Bram juga menggunakan strategi membuat clickbait pada judul untuk menarik perhatian viewers.

Selanjutnya yang paling penting yaitu harus konsisten dan berkelanjutan dalam mengupload video dikarenakan menurut Bram sistem di Youtube sendiri akan merekomendasikan video kita dari 1 hingga 10 video minimal 1 yang akan direkomendasikan oleh Youtube secara umum.

2. Didalam sebuah platform Youtube dikenal dengan istilah adsense. Adsense merupakan dompet di dalam Youtube. Bram Dermawan menjelaskan bahwa penghasilan dari youtube didapatkan dari berbagai macam seperti mendapatkan adsense dari iklan Youtube, iklan kerjasama secara langsung dengan perusahaan dan gaji langsung dari pihak Youtube.
3. Motivasi Bram Dermawan dalam membuat akun channel youtube yaitu sebuah penghasilan untuk kehidupan sehari-hari Bram. Dari adsense Youtube Bram bisa memberangkatkan umroh ibu dan ayah Bram. Karena itu cita-cita Bram ketika ia memiliki uang yang banyak

Adapun beberapa saran yang bisa dijadikan masukan antara lain Bram Dermawan disarankan agar kontennya terus berevolusi. Agar viewers tidak bosan dengan konten yang dibuat oleh Bram Dermawan. Namun tetap hindari clickbait yang berlebihan, karena viewers merasa tertipu dengan konten tersebut. dan juga disarankan kepada Bram Dermawan untuk berkolaborasi dengan Youtuber yang sudah lebih terkenal agar viewers lebih banyak lagi.

Referensi

- Armstrong, M. & Taylor, S., (2014). *Armstrong's Handbook of Human Resource Management Practice*, Available at: Armstrong, Taylor 2014 - Armstrong's Handbook of Human Resource
- Baskoro, A. (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta Selatan: TransMedia
- Bungin, B.M. (2009). *Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke 3. Jakarta: Kencana
- Burgess, J., & Green, J..(2009). *YouTube: Digital Media and Society Series*. Cambridge: Polity Press.
- Chiang, H.-S. and Hsiao, K.-L. (2015), "YouTube stickiness: the needs, personal, and environmental perspective", *Internet Research*, Vol. 25 No. 1, pp. 85-106. <https://doi.org/10.1108/IntR-11-2013-0236>
- Chikh, A. (2014). "A General Model of Learning Design Objects." *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences* 26(1):29-40.
- Davis, F.R. (2011). *Strategic Management Manajemen Strategi Konsep*, Edisi 12, Salemba Empat, Jakarta
- Helianthusonfri, J. (2018) . *Yuk Jadi Youtuber*. Jakarta :Elex Media Komputindo
- Henderlong, J., & Lepper, M. R. (2002). *The effects of praise on children's intrinsic motivation: A review and synthesis*. *Psychological bulletin*, 128(5), 774.
- Kotler & Kelle. (2007). *Manajemen Pemasaran*, Edisi 12, Jilid 1, PT.Indeks, Jakarta.
- Miles, M.B., & A. Huberman, M. (2011). *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publications.
- Paulins, N., Balina, S., & Arhipova, I. (2015). *Learning Content Development Methodology for Mobile Devices*. *ProcediaComputer Science*, 43(C), 147-153.
- Petri, H., & Govern. (2005). *Motivation, Theory, Research, and Applications*. USA: Wadsworth or Thomson Learning. pp. 54-67 *Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media Prenada Media Group.
- Sianipar, A. (2013). "Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa (Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification). Artikel. Medan : Universitas Sumatera Utara.
- Spreitzer, G. (2007). *Toward the integration of two perspectives: A review of social-structural and psychological empowerment at work.. 1*.
- Sugiyono. (2012). *"Memahami Penelitian Kualitatif"*. Bandung : Alfabeta.
- Tjiptono & Chandra, G. (2012). *Pemasaran Strategik*. Edisi Kedua. Yogyakarta Yogyakarta: ANDI
- Zamroni, M. (2009). *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Jurnal Dakwah*, 10(2), 195-211