

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam lanskap media global. Media massa konvensional seperti televisi, radio, dan cetak kini beralih menuju model digital yang lebih fleksibel dan interaktif. Fenomena ini dikenal sebagai konvergensi media, yaitu penggabungan berbagai bentuk media melalui platform digital yang memungkinkan konten disampaikan dalam format teks, audio, gambar, hingga video secara bersamaan dan real-time (Yu, 2022). Internet menjadi medium utama dalam proses konvergensi ini, di mana masyarakat tidak hanya sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen konten (*prosumer*). Dalam era digital ini, akses terhadap informasi menjadi lebih cepat, luas, dan personal. Platform seperti YouTube, Netflix, dan berbagai layanan *streaming* lokal maupun global memberikan alternatif baru dalam mengonsumsi hiburan dan edukasi secara bersamaan (Ghafor et al., 2019). Menurut Pratama et al., (2020) munculnya konsep *edutainment*, yakni gabungan dari kata *education* dan *entertainment*, merupakan salah satu produk dari perubahan ini. *Edutainment* mencerminkan sebuah pendekatan konten yang tidak hanya bertujuan menghibur, tetapi juga mendidik penontonnya dengan cara yang menarik dan mudah diterima.

Masyarakat, khususnya generasi muda, semakin memilih konten yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai tambah edukatif. Hal ini sejalan dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya pembelajaran non-formal yang dikemas dengan cara yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

Menurut Rahmawan et al. (2018), penggunaan pendekatan naratif dalam konten digital telah terbukti efektif dalam menarik minat audiens, khususnya untuk program berbasis hiburan yang mengandung elemen edukatif. Oleh karena itu, reality show, sebagai salah satu genre hiburan yang menggabungkan elemen edukasi, berperan penting dalam menarik perhatian penonton yang menginginkan konten relevan dan bermanfaat.

Seiring dengan maraknya konten digital dan pergeseran preferensi masyarakat yang semakin memilih media yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai edukatif, penting untuk memahami bagaimana elemen naratif dapat memainkan peran kunci dalam mempertahankan perhatian penonton. Masyarakat, terutama generasi muda, kini lebih selektif dalam memilih konten yang tidak hanya mengisi waktu luang tetapi juga memberikan manfaat. Oleh karena itu, peran narasi yang kuat menjadi semakin penting, karena narasi memiliki kemampuan untuk menarik emosi dan menciptakan pengalaman menonton yang lebih mendalam. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ramadhan (2021), narasi yang efektif dapat membangun ketegangan, menciptakan keterikatan emosional, dan membuat penonton merasa terlibat dalam perjalanan yang dihadapi oleh para peserta. Dalam *Clash of Champions*, penggunaan teknik naratif yang dinamis dan sinematik berfungsi untuk memperkuat alur cerita kompetitif, yang tidak hanya menyajikan hiburan tetapi juga menyampaikan pesan edukatif secara efektif. Dengan demikian, strategi naratif berperan penting untuk menarik dan mempertahankan perhatian audiens di tengah banyaknya pilihan konten digital yang tersedia.

Reality show merupakan salah satu bentuk tayangan yang sangat populer di era digital karena menyajikan pengalaman nyata dalam kemasan dramatik. Dalam

perkembangannya, beberapa reality show mengadopsi pendekatan edukatif dan tidak hanya menampilkan hiburan semata. Untuk mempertahankan perhatian penonton, strategi naratif menjadi kunci dalam mengelola alur cerita, emosi, dan keterlibatan audiens. Narasi yang kuat dapat memicu rasa penasaran, empati, hingga ketertarikan untuk terus mengikuti episode demi episode. Penelitian oleh Ramadhan (2021) menunjukkan bahwa penggunaan narasi yang terstruktur dalam sebuah program hiburan dapat meningkatkan keterlibatan emosional penonton, yang pada gilirannya membuat mereka lebih terikat pada cerita yang disajikan. Dalam konteks *Clash of Champions*, strategi naratif yang digunakan menciptakan ketegangan kompetitif dan dinamika antara peserta, yang tidak hanya memperkuat alur cerita, tetapi juga menciptakan pengalaman menonton yang lebih mendalam bagi audiens. Dengan elemen naratif yang mampu menghadirkan tantangan dan konfrontasi yang autentik, program ini memberikan gambaran nyata dari upaya peserta dalam meraih kemenangan, menjadikan penonton lebih terhubung dengan perjuangan para peserta dan lebih terinspirasi oleh perjalanan mereka.

Narasi memegang peran penting dalam menciptakan ketegangan dan daya tarik sebuah konten, terutama dalam format reality show. Struktur cerita yang kuat memiliki kemampuan untuk mengatur struktur cerita, seperti dimulainya kondisi tenang, adanya gangguan atau konflik, upaya penyelesaian, hingga akhirnya keseimbangan dipulihkan. Struktur seperti ini, menurut Ramadhan (2021) dapat memicu perubahan emosi yang intens di kalangan penonton, meningkatkan rasa penasaran, dan membuat mereka lebih terlibat dalam cerita yang disajikan. Dalam *Clash of Champions*, pendekatan sinematik digunakan untuk memperkuat elemen naratif, seperti penggunaan zoom in dan zoom out untuk menangkap ekspresi wajah

dan emosi peserta pada momen-momen penting. Musik latar dengan melodi heroik juga menambah suasana kompetisi menjadi lebih dramatis dan menggugah semangat, membuat penonton ikut merasakan adrenalin yang dirasakan oleh para peserta.

Program *Clash of Champions* oleh Ruangguru adalah contoh inovatif dari edutainment yang memadukan kompetisi akademik dengan format reality show. Disiarkan melalui *YouTube* dan aplikasi Ruangguru, program ini mengadopsi konsep serupa reality show populer di Korea Selatan, "*University War*," di mana para peserta dihadapkan pada tantangan akademik yang membutuhkan kecepatan, ketelitian, dan strategi yang tepat. Program ini diikuti oleh alumni Ruangguru yang berprestasi, yang tidak hanya menarik perhatian penonton, tetapi juga memberikan inspirasi melalui profil peserta yang luar biasa. Dengan menggunakan teknik sinematik seperti pengeditan cepat ala variety show Korea, musik latar heroik, dan fokus pada ekspresi wajah serta emosi peserta, *Clash of Champions* berhasil menciptakan ketegangan yang intens dan melibatkan penonton secara emosional. Hal ini berdampak positif pada keterlibatan audiens, yang terbukti dari peningkatan engagement hingga 640% di media sosial, yang menunjukkan tingginya antusiasme masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap program ini (Assalamah, 2024).

Dari sebelas episode yang sudah ditayangkan, Penelitian ini difokuskan pada tiga episode pertama dari program *reality show edukatif Clash of Champions*. Pemilihan tiga episode awal ini didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis. Pertama, episode pertama berhasil meraih 10 juta views, menjadikannya sebagai episode dengan jumlah penonton terbanyak dibandingkan dengan episode-episode lainnya. Pencapaian ini menunjukkan daya tarik awal yang kuat dari program ini

dalam menarik minat penonton. Kedua, tiga episode pertama biasanya menjadi fondasi naratif yang krusial dalam membentuk struktur cerita, pengenalan karakter, serta dinamika kompetisi yang mampu menentukan ketertarikan awal penonton terhadap keseluruhan program. Oleh karena itu, dengan menganalisis narasi pada bagian awal ini, penelitian diharapkan dapat menggali elemen-elemen naratif yang berperan penting dalam menciptakan minat penonton terhadap konten edukatif dalam format *reality show* di era digital.

Dalam konteks maraknya konten digital, tantangan utama yang dihadapi oleh *Clash of Champions* adalah bagaimana mempertahankan minat penonton, terutama dalam konteks konten edukatif yang sering kali dianggap kurang menarik dibandingkan hiburan murni. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis sejauh mana teknik naratif dalam *reality show* ini dapat menciptakan daya tarik dan membentuk minat penonton. Penelitian oleh Aulia & Pratiwi (2020) menunjukkan bahwa narasi yang kuat memainkan peran penting dalam membangun emosi dan meningkatkan keterlibatan audiens, tetapi fokus penelitian ini lebih banyak pada film atau konten hiburan murni, bukan pada program yang memadukan hiburan dan edukasi seperti *Clash of Champions*. Salah satu tantangan yang muncul adalah bagaimana menyelaraskan elemen edukatif yang disampaikan dengan cara yang tetap menarik, sehingga penonton tidak merasa terpisah dari hiburan yang mereka nikmati. Dengan memanfaatkan narasi yang mampu menghubungkan penonton dengan peserta dan konflik yang terjadi, program ini berpotensi menciptakan pengalaman menonton yang lebih menarik dan mendorong penonton untuk terus mengikuti setiap episode. Keberhasilan dalam merancang narasi yang dapat membangkitkan minat dan emosi penonton sangat penting untuk memastikan

bahwa program edukatif seperti *Clash of Champions* dapat tetap relevan dan diterima di tengah persaingan konten digital yang semakin ketat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana teknik naratif dalam *Clash of Champions* berperan dalam menciptakan minat penonton terhadap konten edukatif di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan yang ada dalam literatur terkait narasi dalam format reality show edukatif, yang umumnya lebih berfokus pada hiburan murni. Dengan mengembangkan pemahaman tentang bagaimana narasi dapat digunakan untuk memadukan unsur hiburan dan edukasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi kreator konten yang ingin menyampaikan materi edukatif dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi audiens. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi platform digital seperti YouTube dan aplikasi pendidikan lainnya, dalam merancang program-program yang dapat meningkatkan keterlibatan penonton dan sekaligus menyampaikan pesan edukatif secara lebih efektif. Melalui analisis ini, diharapkan *Clash of Champions* dapat dijadikan sebagai studi kasus untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana struktur naratif dapat dimanfaatkan dalam membangun keterikatan emosional dengan audiens, sehingga program ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diterima.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana struktur naratif dan teknik naratif yang digunakan dalam *reality show Clash of Champions* untuk menciptakan minat menonton pada konten edukatif di era digital?
2. Bagaimana elemen-elemen naratif dalam *reality show Clash of Champions* mempengaruhi keterlibatan emosional penonton terhadap konten edukatif?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Menganalisis struktur dan teknik naratif yang digunakan dalam *reality show Clash of Champions* untuk menciptakan minat penonton pada konten edukatif di era digital.
2. Menganalisis pengaruh elemen-elemen naratif dalam *reality show Clash of Champions* terhadap keterlibatan emosional penonton pada konten edukatif.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman ilmiah tentang peran teknik narasi dalam meningkatkan minat dan keterlibatan audiens pada konten edukatif berbasis media digital.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran pada setiap subjek penelitian yakni antara lain:

1. Bagi Penonton: penelitian dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana konten edukatif yang disajikan dengan strategi naratif yang kuat

dapat lebih menarik dan mendalam, sehingga penonton, khususnya generasi muda, dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan terlibat secara emosional. Penonton dapat lebih mudah menyerap informasi melalui media yang menggabungkan hiburan dan edukasi.

2. Bagi Kreator, Konten atau Produser: memberikan panduan praktis bagi kreator dan produser konten dalam merancang strategi naratif yang efektif untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan audiens. Hasil penelitian ini memungkinkan mereka untuk menciptakan konten edukatif yang menghibur namun tetap menyampaikan pesan pendidikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi audiens digital..
3. Bagi Lembaga Edutainment seperti Ruangguru: memberikan wawasan baru bagi lembaga edutainment dalam merancang program edukatif berbasis narasi yang efektif. Penelitian ini diharapkan dapat membantu lembaga dalam menjangkau audiens, khususnya generasi muda, serta mempertahankan minat mereka terhadap program-program edukatif di platform digital. Ini akan memperkuat citra lembaga sebagai penyedia layanan pendidikan yang inovatif dan kompetitif di bidang pendidikan digital.
4. Bagi Pengambil Kebijakan di Bidang Pendidikan Digital: menyediakan data dan rekomendasi yang relevan bagi pengambil kebijakan dalam merancang kebijakan yang mendukung pemanfaatan media digital sebagai sarana pendidikan yang efektif. Penelitian ini juga dapat membantu merumuskan kebijakan yang mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran digital,

menciptakan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi audiens di era digital.

