

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan besar terhadap cara manusia belajar dan memperoleh informasi. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah munculnya media baru yang memanfaatkan internet untuk menghubungkan pengguna secara luas. Melalui internet, komunikasi dapat dilakukan tanpa batas ruang dan waktu, termasuk secara langsung (Firdani et al., 2025).

Selain itu, arus informasi menjadi semakin terbuka sehingga memudahkan masyarakat dalam mengakses berbagai pengetahuan dengan cepat. Dengan pemanfaatan yang tepat, media baru dapat memenuhi kebutuhan informasi secara efektif. Kehadiran media baru juga ditandai dengan berkembangnya berbagai platform media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Twitter, TikTok, dan YouTube yang memiliki karakteristik masing-masing. Kondisi ini turut mendorong pergeseran peran media komunikasi dari yang bersifat konvensional menuju media digital (Hasan et al., 2023).

YouTube merupakan salah satu media sosial yang digunakan untuk berbagi informasi melalui konten audio visual, yang memungkinkan pengguna mengakses video secara langsung (streaming). Berdasarkan data pengguna di Indonesia, jumlah pengguna YouTube telah mencapai sekitar 143 juta orang (Yonatan, 2025). Angka tersebut menunjukkan bahwa YouTube memiliki jangkauan yang sangat luas, sehingga interaksi antara komunikator dan audiens melalui tayangan video

terjadi secara masif. Kondisi ini menjadikan YouTube sebagai salah satu media yang berpotensi memengaruhi cara pandang audiens terhadap berbagai informasi yang disajikan, termasuk dalam menampilkan nilai-nilai tertentu (Muwafiq, 2025)

Tingginya penggunaan YouTube mendorong munculnya berbagai tayangan yang menarik perhatian publik, salah satunya adalah program *Clash Of Champions* (COC) yang diproduksi oleh Ruangguru, sebuah platform pendidikan digital di Indonesia. Tayangan ini merupakan *game show* edukatif yang menghadirkan mahasiswa berprestasi dari berbagai perguruan tinggi untuk berkompetisi dalam beberapa tahap permainan. Dalam setiap tahap, peserta dihadapkan pada berbagai tantangan seperti soal logika, aritmetika, serta permainan berbasis pola berpikir yang menuntut ketepatan dan kecepatan dalam menjawab. Format kompetisi ini dirancang untuk menguji kemampuan berpikir peserta secara cepat dalam situasi yang kompetitif.

Program ini pertama kali tayang pada season 1 tahun 2024 dan sukses menarik perhatian publik, terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa. Antusiasme tersebut mendorong Ruangguru untuk menghadirkan season 2 pada tahun 2025 dengan format yang lebih dinamis serta jumlah peserta dan episode yang lebih banyak. Kondisi ini didukung oleh tingginya jumlah penayangan, di mana salah satu episode pada season 2 mampu mencapai lebih dari 8 juta penayangan.

Tayangan ini menghadirkan berbagai tantangan dengan tingkat kesulitan yang tinggi, terutama dalam bentuk soal logika, aritmetika, dan strategi yang menuntut kecepatan berpikir (Roslina, 2025). Dalam setiap episodenya, peserta diberikan waktu yang terbatas untuk menjawab, sehingga kemampuan berpikir cepat menjadi salah satu aspek yang menonjol. Kondisi ini menunjukkan adanya

kecenderungan tertentu dalam cara kecerdasan mahasiswa ditampilkan dalam tayangan tersebut. Dalam kajian ilmu komunikasi, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium yang menyampaikan sekaligus membentuk makna kepada audiens (Harinawati et al., 2021). Oleh karena itu, cara kecerdasan ditampilkan dalam tayangan ini dapat dipahami sebagai bagian dari proses komunikasi yang membentuk pemahaman audiens tentang makna kecerdasan.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti dalam tayangan *Clash Of Champions* Season 2 Episode 1, pada rentang waktu 21:29 – 21:58 ditampilkan segmen *Harmonic Math* yang diawali dengan penjelasan sistem permainan melalui narasi. Dalam narasi tersebut dijelaskan bahwa tantangan yang diberikan menguji kemampuan berpikir, daya fokus, serta kecepatan berhitung peserta, di mana seluruh perhitungan dilakukan secara mental tanpa menggunakan alat bantu apa pun. Penyajian visual dan narasi tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan dalam tayangan ini ditekankan pada aspek kognitif, khususnya kemampuan logika dan kecepatan dalam memproses informasi. Selanjutnya, pada rentang waktu 23:15 – 24:25 ditampilkan proses pengerjaan soal, di mana peserta mendengarkan rangkaian operasi matematika melalui audio, seperti penjumlahan, perkalian, akar, dan pangkat. Dalam situasi tersebut, terlihat peserta menunjukkan konsentrasi tinggi dengan berbagai cara, seperti menghitung menggunakan jari, menuliskan perhitungan di tangan, serta menunjukkan ekspresi tubuh yang tegang dan fokus. Hal ini memperlihatkan bagaimana peserta berusaha mengolah informasi secara cepat dalam kondisi tekanan waktu. Setelah itu pada rentang waktu 28:07–28:18, terlihat salah satu peserta bernama Dean dari Institut Teknologi Bandung menekan

bel lebih cepat dibandingkan peserta lainnya, yang kemudian diikuti dengan reaksi peserta lain yang tampak terkejut. Peserta tersebut kemudian memasukkan jawaban ke dalam sistem dan dinyatakan benar, sehingga berhasil melanjutkan ke tahap berikutnya. Rangkaian adegan ini menegaskan bahwa kecepatan berpikir dan ketepatan dalam mengolah angka menjadi aspek utama yang ditonjolkan dalam tayangan tersebut sebagai bentuk kecerdasan mahasiswa.

Gambar 1. 1 Visual Scane



Sumber YouTube RuangGuru

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan mahasiswa dalam tayangan ini cenderung ditampilkan melalui aspek kognitif tertentu, khususnya dalam kemampuan logika matematis dan kecepatan berpikir. Namun, pada dasarnya kecerdasan merupakan konsep yang tidak bersifat tunggal dan memiliki makna yang beragam. Howard Gardner menjelaskan bahwa kecerdasan manusia bersifat majemuk, tidak hanya mencakup kemampuan logika dan angka, tetapi juga meliputi aspek lain seperti linguistik, interpersonal, intrapersonal, musikal, kinestetik, visual spasial, naturalis, dan eksistensial. Dengan demikian, penekanan kecerdasan dalam

tayangan tersebut menunjukkan adanya kecenderungan pembatasan makna kecerdasan pada satu aspek tertentu.

Representasi kecerdasan mahasiswa dalam tayangan ini dapat dipahami sebagai bentuk penyampaian makna mengenai apa yang dianggap sebagai cerdas kepada audiens melalui media. Dalam konteks ini, tayangan *Clash Of Champions* tidak hanya menampilkan kemampuan peserta, tetapi juga membangun gambaran tertentu mengenai kecerdasan melalui sistem permainan, jenis tantangan, serta cara penyajian yang menekankan kecepatan dan ketepatan.

Dalam penelitian ini, kecerdasan mahasiswa dianalisis melalui representasi yang ditampilkan dalam tayangan dengan menggunakan perspektif Stuart Hall. Hall menjelaskan bahwa representasi dapat dipahami melalui tiga pendekatan, yaitu reflektif, intensional, dan konstruksionis. Pendekatan reflektif digunakan untuk melihat kecerdasan sebagai cerminan dari realitas kemampuan peserta, pendekatan intensional digunakan untuk memahami bagaimana pihak produksi menampilkan bentuk kecerdasan tertentu melalui jenis tantangan dan sistem permainan, sedangkan pendekatan konstruksionis digunakan untuk menganalisis bagaimana makna kecerdasan dibangun melalui elemen visual, narasi, dan mekanisme kompetisi dalam tayangan tersebut.

Alasan peneliti memilih tayangan *Clash Of Champions* Season 2 Episode 1 didasarkan pada temuan awal yang menunjukkan adanya penekanan tertentu dalam menampilkan kecerdasan mahasiswa. Season 2 dipilih karena merupakan tayangan yang lebih baru serta menghadirkan tantangan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, sedangkan Episode 1 dipilih karena telah memperlihatkan pola awal representasi kecerdasan, khususnya melalui segmen *Harmonic Math* yang

menonjolkan kemampuan logika matematis dan kecepatan berpikir. Penekanan tersebut menunjukkan adanya kecenderungan dalam memaknai kecerdasan secara lebih sempit, serta berpotensi memengaruhi cara pandang audiens. Oleh karena itu, tayangan ini dipilih untuk menganalisis bagaimana kecerdasan mahasiswa direpresentasikan.

Sebelumnya, penelitian mengenai representasi dalam media telah banyak dilakukan pada berbagai objek. Beberapa di antaranya adalah penelitian oleh Hikma Rayati Br Sinuraya (2025) dengan judul Representasi Budaya Batak pada Tayangan Si Bolang, penelitian oleh Relanni (2024) dengan judul Representasi Nilai Pendidikan dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap, serta penelitian oleh Jiddan Pasha Aditya Siahaan (2023) dengan judul Representasi Nilai Motivasi dalam Video YouTube Rewind 2022.

Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada representasi nilai-nilai tertentu yang ditampilkan dalam media. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini lebih menekankan pada bagaimana kecerdasan mahasiswa dikonstruksi dalam tayangan *Clash Of Champions*. Dalam penelitian ini, peneliti melihat tayangan *Clash Of Champions* dari sudut pandang yang berbeda, yaitu dengan memfokuskan pada bagaimana kecerdasan mahasiswa direpresentasikan dalam tayangan tersebut.

Fenomena ini penting untuk dikaji karena berkaitan dengan bagaimana tayangan di YouTube menghadirkan gambaran tertentu mengenai kecerdasan mahasiswa kepada audiens. Dalam tayangan tersebut, terdapat kecenderungan penekanan pada bentuk kemampuan tertentu yang lebih sering ditampilkan. Kondisi ini dapat menjadi salah satu rujukan bagi audiens dalam memahami makna

kecerdasan. Dalam jangka tertentu, hal tersebut berpotensi membentuk cara pandang tertentu dalam melihat kecerdasan mahasiswa pada satu aspek saja

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana kecerdasan mahasiswa direpresentasikan dalam tayangan ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kecerdasan mahasiswa dalam tayangan *Clash Of Champions* Season 2 Episode 1 dengan menggunakan teori representasi Stuart Hall. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana kecerdasan mahasiswa ditampilkan dan dimaknai dalam tayangan tersebut.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti ingin melakukan penelitian secara lebih mendalam terkait representasi kecerdasan mahasiswa dalam tayangan *Clash Of Champions* Season 2 Episode 1 di kanal YouTube Ruangguru. Maka dari itu, penelitian ini berfokus untuk memaparkan jawaban dari pertanyaan, “Bagaimana representasi kecerdasan mahasiswa ditampilkan di dalam tayangan *Clash Of Champions* Season 2 Episode 1 melalui platform digital YouTube”

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana representasi kecerdasan mahasiswa di dalam tayangan *Clash Of Champions* Season 2 Episode 1 pada platform digital YouTube?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk Untuk menganalisis representasi kecerdasan mahasiswa di dalam tayangan *Clash Of Champions* Season 2 Episode 1 pada platform digital YouTube.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah studi representasi media. Melalui penelitian ini, diharapkan muncul pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana tayangan digital, seperti *Clash Of Champions* di kanal YouTube Ruangguru, membentuk dan mengonstruksi makna mengenai kecerdasan mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian-penelitian berikutnya yang menelaah fenomena serupa pada konteks media digital dan pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat, terutama kalangan mahasiswa dan pendidik, mengenai bagaimana media digital membingkai citra mahasiswa cerdas di ruang publik. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan refleksi bagi lembaga pendidikan atau platform pembelajaran digital untuk lebih berhati-hati dalam menampilkan representasi kecerdasan agar tidak menimbulkan standar semu terhadap makna cerdas. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi praktisi komunikasi dan kreator konten dalam mengemas tayangan edukatif yang lebih inklusif dan beragam.