

## **BAB III**

### **KAJIAN TEORITIS TENTANG PEMAHAMAN**

#### **AUDIO VISUAL YOUTUBE BAGI PELAJAR**

##### **A. Media Audio Visual**

###### **1. Pengertian Media**

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, foto grafis,

atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>1</sup>

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak pertama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah

---

<sup>1</sup> Azhar Ahyar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), p.3.

alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

## 2. Media dan Perkembangannya

Teknologi pada dasarnya memiliki kontribusi dalam menciptakan keberagaman media. Inilah salah satu ciri dalam lingkungan media baru menurut McNamus, bahwa ada pergeseran dari ketersediaan media yang dahulu langka dengan akses yang juga terbatas menuju media yang melimpah. Dari sisi industri, biaya produksi media dan tentu saja alat produksi yang semakin murah serta canggih menyebabkan kemunculan media secara massal. Media cetak, sebagai misal, sudah bukan lagi barang langka dan juga bisa dijumpai di setiap sudut kota di Indonesia. Atau, media komunikasi seperti telepon genggam (*handphone*) seolah-olah menjadi kebutuhan dasar bagi semua orang untuk melakukan koneksi komunikasi jarak jauh; dibandingkan dengan surat pos atau telegram yang memerlukan waktu jauh lebih lama dibandingkan dengan telepon genggam. Tidak hanya itu, teknologi juga memungkinkan industri

media untuk memproduksi media yang lebih beragam; setidaknya kondisi ini bisa dilihat dari konvergensi media yang tidak hanya dalam bentuk cetak semata, tetapi juga khalayak bisa menemukan media yang sama dalam bentuk elektronik. Artinya, media saat ini tidak hanya banyak dari sisi jumlah, tetapi juga khalayak diberikan pilihan untuk mengonsumsi melalui jenis medianya mulai dari cetak, audio, visual, audio-visual, hingga online.<sup>2</sup>

### 3. Pengertian Media Audio Visual

Secara harfiah kata media memiliki arti perantara atau pengantar. *Association For Education And Communication Teknologi* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu penyaluran informasi. Menurut *Education* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan

---

<sup>2</sup> Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2014 ), p.1.

dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.<sup>3</sup>

a. Menurut Robert Hanick

Mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.

b. Menurut Oemar Hamalik

Media adalah teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Audio visual adalah gabungan dari audio dan visual. Audio adalah suara yang dapat didengar sedangkan visual adalah yang dapat dilihat.

---

<sup>3</sup>Asnawir dan Basyisrudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002) p.11.

## c. Ahmad Rohani

Audio visual atau AVA adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman atau kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan dapat dilihat serta didengar.

## d. Menurut Azhar Arsyad

Audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.<sup>4</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan media audio visual adalah media yang terjadi dari media audio dan visual yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pendengaran dan pandangan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT. RajaGravindo Persada,2002), p.89.

#### 4. Macam-macam Media Audio Visual

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran media tertentu ke penerima pesan, media audio visual dalam proses belajar mengajar merupakan media yang sangat efektif. Media audio visual dibagi menjadi dua, yaitu:

##### a. Media Audio Visual Diam

Yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti dalam film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara.<sup>5</sup>

##### b. Media Audio Visual Gerak

Yaitu media yang dapat menampilkan unsur-unsur gambar yang bergerak. seperti film, video, kaset dan lain-lain. Contoh media audio visual.

##### 1) Film bersuara

Film sebagai media audio visual adalah film yang bersuara slide atau film strip yang ditambah

---

<sup>5</sup> Ahmad Rohani, *Media Intruksional Education* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), p.98.

dengan suara bukan alat audio visual yang lengkap. Karena suara dan rupa berada terpisah, oleh karena itu slide atau film strip termasuk media audio visual saja atau media audio visual diam plus suara.

Film yang dimasukkan disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film antara lain tentang; proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, mengajarkan keterampilan dan sebagainya.

Ada banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam penggunaan film sebagai media untuk menyampaikan pelajaran terhadap anak didik. Diantara keuntungan atau manfaat film sebagai media pengajaran antara lain:



- a) Film dapat menggambarkan suatu proses misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
- b) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
- c) Penggambarannya bersifat tiga dimensi.
- d) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
- e) Dapat menyampaikan suara seseorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
- f) Kalau film tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.
- g) Dapat Menggambarkan Teori Sains dan Animasi.<sup>6</sup>

Disamping keuntungan-keuntungan yang ditemukan di atas, film juga mempunyai beberapa kekurangan-kekurangan sebagai berikut:

- a) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu

---

<sup>6</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran...*, p.50.

film diputar. Penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien.

- b) Audiens tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat.
- c) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
- d) Biaya pemutaran dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.

Dalam menilai baik tidaknya sebuah film, Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Dapat menarik minat anak.
- b) Benar dan autentik.
- c) *Up to date* dalam setting, pakaian dan lingkungan.
- d) Sesuai dengan kematangan audien.
- e) Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar.

## 2) Televisi

Televisi adalah media elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektronik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.<sup>7</sup>

Menurut Anderson, anak-anak hanya mengikuti acara atau pesan televisi yang dapat dimengerti mereka. Penemuan tersebut merupakan petunjuk bahwa cara penyampaian pesan dan kemampuan memproses pada anak juga berkembang menghasilkan implikasi penting dalam pengajaran.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui program televisi untuk berbagai mata pelajaran tersebut sama seperti

---

<sup>7</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran...*, p.97.

mereka yang mempelajarinya melalui tatap muka dengan guru kelas.<sup>8</sup> Meskipun televisi memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan dan materi pelajaran, televisi juga mempunyai kelemahan sebagai berikut:

- a) Televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah.
- b) Guru tidak memiliki kesempatan untuk memahami pesan-pesannya sesuai dengan kemampuan individu siswa.
- c) Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi siswa melihat secara rinci gambar yang disiarkan.

#### 5. Prinsip Pemanfaatan Media

Media pembelajaran digunakan dalam rangka untuk meningkatkan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, harus

---

<sup>8</sup> Ahmad Rihani, *Media Intruksional Efektif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), p.70.

diperhatikan bahwa prinsip-prinsip penggunaannya, antara lain:

- a. Penggunaan media dipandang sebagai yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- b. Media pendampingan sebagai sumber belajar yang digunakan dalam unsur memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Penggunaan media harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.<sup>9</sup>

Kelemahan-kelemahan yang tampak dalam pemakaian media merupakan bagian yang diperhitungkan dalam proses belajar mengajar bukan didasarkan pemikiran logis dan ilmiah, melainkan sekedar memenuhi

---

<sup>9</sup> Kisbiyanto, *Manajemen Pendidikan* (Semarang: Rasail Media Group, 2008), p.22.

perkembangan majunya teknologi atau kebiasaan yang berkembang dilingkungan sekolah; seorang pengajar membiasakan untuk memakai media pengajaran yang telah disediakan oleh sekolah untuk membantu mempermudah penyampaian pesan pembelajaran sebagai contoh seorang pengajar yang terbiasa memakai (OHP) karena mungkin di lingkungan sekolahnya telah tersedia media tersebut, sehingga ia cenderung untuk menggunakannya dengan pertimbangan yang sederhana bahwa media tersebut sangat membantu guru yang bersangkutan dalam menyampaikan materi pengajaran kepada siswa, dan guru tersebut tidak bersusah payah menyampaikan pesan karena mungkin tanpa media OHP akan memeras tenaga guru.<sup>10</sup>

## 6. Kelemahan dan Kelebihan Media Audio Visual

### a. Kelemahan

- 1) Hanya menyajikan komunikasi satu arah
- 2) Tidak ada kesempatan untuk pemahaman pesan-pesan sesuai dengantingkat kemampuan individual siswa

---

<sup>10</sup> Asnawir dan Basyisrudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), p.11.

- 3) Guru tidak punya kesempatan untuk merevisi film sebelum disiarkan.
- 4) Layar pesawat tidak dapat menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan.
- 5) Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru dan siswa bisa bersikap pasif selama penayangan.<sup>11</sup>

b. Kelebihan

- 1) Dapat menyajikan model dan contoh yang baik bagi siswa.
- 2) Dapat menyajikan program-program yang dapat dipahami dengan usia dan tingkatan yang berbeda.
- 3) Dapat menghemat waktu guru dan siswa misalnya dengan merekam siaran pelajaran yang diajarkan dapat diputar-ulang jika diperlukan tanpa harus melakukan proses itu kembali. Disamping itu merupakan cara yang ekonomis yang menjangkau

---

<sup>11</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran...*, p.52.

seluruh siswa pada lokasi yang berbeda-beda untuk penyajian yang bersamaan.<sup>12</sup>

## **B. YouTube**

### 1. Sejarah YouTube

#### a. Definisi YouTube

YouTube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui web.

#### b. Berawal Dari Garasi

Semua berawal dari garasi. Seperti saat Apple didirikan, garasi adalah tempat yang mengawali semua kesuksesan itu. Langkah ini juga diikuti oleh Microsof dan eBay. Saat itu, media ternama Amerika Serikat menyebut langkah memulai usaha dari garasi sebagai langkah-langkah malaikat karena sangat sederhana, sekaligus mereka lebih dekat dengan aroma kesuksesan. Media itu bahkan menyebutkan

---

<sup>12</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran...*, p.52.



beberapa perusahaan besar lain yang juga mengawali kesuksesannya dari garasi.<sup>13</sup>

Hampir satu dekade kemudian, maka itu kembali diikuti oleh tiga anak muda yang kemudian menamai perusahaan mereka YouTube. YouTube didaftarkan pertama kali dengan nama domain YouTube.com pada 15 Februari 2005. Situsnya sendiri baru mulai dibangun beberapa bulan kemudian. Sebagai tempat sementara, dipilih garasi di Menlo Park milih satu diantara ketiga pemuda itu. Garasi tersebut sangat sederhana dan tidak dapat dikatakan besar, tetapi dapat menampung beberapa komputer sekaligus.

Tiga bulan kemudian, tepatnya Mei 2005, YouTube akhirnya di-*launching* ke publik. Awalnya hanya sekedar situs *preview*-nya saja. Enam bulan kemudian, barulah YouTube memulai debut resminya.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Yudhi Herwibowo, *YouTube* (Yogyakarta: PT Bentang Pustaka, 2008), p.1.

<sup>14</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.3.

Untuk memulai dan menarik *user* internet ke situs mereka, seperti keinginan mereka, mereka mencoba memikat anak-anak muda, pelajar, mahasiswa, para pehobi, membuat film, dan lain-lainnya. Dengan menawarkan undian berhadiah, yakni satu iPod nano setiap harinya diundi secara acak untuk para anggotanya. Undian ini berlangsung hingga dua bulan dan dilaksanakan berdasarkan sistem poin. Sebagai contoh, satu poin diberikan bila mendaftar, satu poin bila mengundang anggota lain, satu poin bila memposting video, dan sebagainya. Semakin banyak poin yang didapat, semakin besar kesempatan mendapatkan hadiah. Ini adalah aksi yang sangat signifikan dan membuat YouTube melekat erat di ingatan para *user* internet, yang secara sengaja maupun tidak masuk ke situs mereka. Selain itu, cukup dengan mendaftar menjadi anggota dan memposting klip-klip kecelakaan sepeda yang lucu, seseorang yang mendapatkan kesempatan untuk memperoleh satu iPod Nano seharga 2,4 juta rupiah.

Konon, menurut grafis awal YouTube, klip klip video inilah yang sangat baik disukai pengunjung.

Pada November 2005 perusahaan spekulasi Sequoia Capital menginvestasikan dana sekitar 33,25 miliar rupiah kepada YouTube. Sebagai tambahan, sosok Roelof Botha, rekanan firma Sequoila Capital dan mantan CFO PayPal, bergabung ke dalam dewan direksi YouTube.<sup>15</sup>

Pada pada 2006, Sequoia kembali menanamkan dana sebesar 76 miliar rupiah. Pada bulan-bulan terakhir ini, pertumbuhan YouTube luar biasa. Tingkat kepopulerannya sungguh-sungguh terasa di dunia maya. Selama musim panas 2006, YouTube telah menjadi *website* dengan pertumbuhan tercepat, dan menempati *website* terpopuler kelima melebihi pertumbuhan *website* MySpace.

Menurut survei pada 16 Juli 2006, setiap hari 100 juta video klip dilihat di YouTube, ini masih ditambah 65.000 video baru yang di-*upload* setiap 24

---

<sup>15</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.4.

jam. Situs YouTube rata-rata diakses oleh hampir 20 juta pengunjung per bulan. Menurut Nielsen/NetRatings, pengunjung YouTube sekitar 44% adalah wanita dan 56% adalah pria. Berdasarkan usia, pengunjung dominan berusia 12 hingga 17 tahun. Kunggulan YouTube di dalam pasar video online sangat besar. Menurut *website* Hitwise.com, YouTube memimpin pasar video online di Inggris hingga 64%.

Oleh karena itu, tidak perlu waktu lama jika kemudian pada 9 Oktober 2006, diumumkan bahwa saham perusahaan ini telah dibeli oleh Google senilai 15,67 triliun rupiah.

Google adalah perusahaan *search engine* yang didirikan oleh Larry Page dan Sergey Brin saat keduanya masih kuliah di jurusan ilmu komputer di *Stanford University*. Perusahaan yang awalnya bernama BackRub dan bermula di sebuah kamar

asrama ini, sekarang telah menjadi perusahaan *search engine* terbesar di dunia yang berpusat di California.<sup>16</sup>

Perjanjian jual-beli antara Google dan YouTube dilaksanakan setelah YouTube memberikan tiga kesepakatan dengan perusahaan media lainnya dalam upaya menghindari tuntutan pelanggaran hak cipta. YouTube akan tetap beroperasi secara independen. Oleh karena itu, para pendiri YouTube dan 67 pekerja lainnya akan tetap bekerja di perusahaan tersebut, meskipun kepemilikan perusahaan seutuhnya telah menjadi milik Google. Pada saat itu, akuisisi untuk mendapatkan YouTube merupakan akuisisi terbesar kedua Google sepanjang sejarah berdirinya perusahaan itu.

#### 1) Pengakuan Media

Dalam waktu relatif singkat, YouTube tumbuh semakin besar dan besar. Perusahaan ini mengalami pertumbuhan publikasi yang sangat baik terutama melalui pembicaraan-pembicaraan

---

<sup>16</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.5.

orang lain di dunia maya. Di Indonesia, YouTube mungkin terlambat diakrabi. Mungkin karena pemakai *handycame* di sini yang masih sangat terbatas. Namun, seiring meningkatnya pasar dengan harga terjangkau dan *handphone* berkamera yang dapat digunakan membuat film, serta menguatnya gerakan pembuatan film-film *indie* di berbagai kota, YouTube mulai terasa dekat dengan anak muda Indonesia. Ratusan *uploader* dari Indonesia bisa ditemui di YouTube. Film-film dengan napas Indonesia yang sangat kental, misalnya film tentang tempat-tempat pariwisata, film film *indie*, bahkan video mesum Yahya Zaini-Maria Eva pun awalnya dapat diakses di sini, sebelum akhirnya dihapus karena dianggap berbau pornografi.<sup>17</sup>

Tidak dapat dipungkiri, kebijakan resmi YouTube pada awalnya memang seakan mengabaikan hak cipta. Namun, seiring kebesaran

---

<sup>17</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.6.

YouTube, hal itu menjadi tidak dapat diabaikan begitu saja. Oleh karena itu, NBC Universal, pemilik SNL (*Saturday Night Live*), kemudian memutuskan mengambil tindakan.

Pada Februari 2006, NBC meminta YouTube menghapus beberapa video yang memiliki hak cipta. Keadaan ini membuat itu YouTube menjadi Sorotan. Oleh karena itu, dalam upaya memperkuat kebijaksanaannya melawan pelanggaran hak cipta, pada bulan-bulan berikutnya YouTube membatasi waktu pemutaran video maksimum 10 menit. Pembatasan ini dapat di elakkan dengan mudah oleh para *uploader* dengan cara membagi video asli mereka menjadi potongan-potongan yang lebih singkat. Misalnya dengan membuat masing masing klip berdurasi kurang dari 10 menit.<sup>18</sup>

Akibat menuruti tuntutan tersebut, tanpa disadari untuk memperoleh dampak yang sangat

---

<sup>18</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.7.

positif, publikasi terhadap YouTube terasa lebih besar. YouTube semakin populer.

Pada 9 Oktober 2006, CBS, Universal Music Group, dan Sony BMG Music Entertainment mengumumkan perjanjian untuk menyediakan materi bagi YouTube. Dari sini, dominasi YouTube sebagai penyedia layanan video online semakin kuat.

Pada 29 Januari 2007, salah satu pendiri YouTube, Chad Hurley, mengumumkan bahwa layanan video online mereka akan membayar para kontributor aktif, yang merupakan pemilik hak cipta asli video klip tersebut.<sup>19</sup>

Di Indonesia, wabah YouTube sangat dominan. Selain diulas dalam beberapa media, YouTube pun banyak dibahas di jalur online. Kisah kesuksesan para pendirinya banyak dijadikan contoh oleh para entrepreneur. Fenomena YouTube sendiri juga sempat membuat warnet-warnet di semua tempat

---

<sup>19</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.10.



menginstal program-program untuk mendukung akses ke YouTube.

c. Tiga Sosok Pendiri YouTube

Tiga sosok pendiri YouTube adalah Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim yang kemudian dikenal sebagai pencipta situs YouTube. Ketiganya bertemu saat masih menjadi karyawan PayPal.<sup>20</sup>

Pertemuan ketiganya terjadi ketika mereka frustrasi saat berusaha mengirim *e-mail* yang berisi klip video. Mereka kemudian menyempurnakan infrastruktur *platform* video *sharing* mereka selama beberapa jam. Ini adalah skenario klasik proses identifikasi masalah dan pemecahannya dari perspektif konsumen.

1) Chad Hurley

Chad Meredith Hurley lahir pada 1977. Ia biasa dipanggil Chad Hurley dengan berbadan kurus dan

---

<sup>20</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.19.

memiliki pembawaan malas-malasan seperti remaja yang baru saja bangun tidur.<sup>21</sup>

Chad tumbuh di Pennsylvania Selatan, tepatnya di Birdsboro. Dia putra pasangan Donald, seorang konsultan keuangan, dan JoAnn, seorang guru. Sejak kecil, ia dikenal sebagai anak yang selalu ingin tampil seperti seorang seniman. Pada saat remaja, kesukaan terhadap mewarnai dan memahat semakin nyata. Namun sejak saat itu, keistimewaannya mulai terlihat sedikit demi sedikit. Tidak seperti remaja seusianya, Chad remaja lebih suka menjual karya seni yang dibuatnya.<sup>22</sup>

Tanpa disadari, Chad telah bergabung dengan perusahaan yang akan segera meninggalkan konsep transaksi menggunakan PDA demi sesuatu yang lebih menguntungkan, yaitu mengamankan segala jenis transaksi online.

Di PayPal, ia bertemu dengan Steve Chen dan Jawed Karim. Keduanya adalah teknisi PayPal yang

---

<sup>21</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.21.

<sup>22</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.22.

kerap berbincang tentang beberapa ide bisnis. Mereka bertiga cepat akrab karena usia mereka hampir sama.

Pada 2002, ketika eBay membeli PayPal senilai 14,5 triliun rupiah, Chad menerima bonus yang kemudian digunakannya untuk membiayai proyek masa depannya. Di PayPal dia juga berhubungan dengan Roelof Botha, yang saat itu menjabat CFO PayPal.<sup>23</sup>

Tampaknya jalan hidup Chad mulai berpihak padanya. Kecerdasannya mulai berjalan searah dengan keberuntungannya. Salah satunya saat ia bertemu dengan istrinya, Kathy Clark di suatu pesta pada 2000. Kathy adalah putri James Clark, *entrepreneur* legendaris Silicon Valley yang mendirikan atau menjadi rekanan dalam pendirian tiga perusahaan dengan aset lebih dari satu miliar dolar, yaitu Silicon, Graphics, Netscape, dan Healthon. James Clark adalah satu diantara figur-

---

<sup>23</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.26.

figur yang paling dihormati di Valley dan ia mengelola Shutterfly. Shutterfly merupakan situs berbagi media yang didirikannya pada 1999.<sup>24</sup>

Menurut Chad, Clark hanya memiliki peran kecil di YouTube. Pada 2005, Clark hanya memberi beberapa saran pada saat YouTube sedang mencari modal awal. Akan tetapi bantuannya tidak seberapa.

## 2) Steve Chen

Steve Shih Chen lahir pada Agustus 1978 di Taiwan. Ia tinggal di Taipei sampai usia delapan tahun. Keluarganya bermigrasi ke Amerika Serikat. Ia mendaftar di *John Hersey High School* serta *Illinois Math and Science Academy*. Kemudian Steve kuliah di *University of Illinois* di Urbana-Champaign. Ia adalah satu diantara karyawan-karyawan awal PayPal, tempat ia bertemu Chad Hurley dan Jawed Karim.

Awalnya, Steve membantu meng-*upload* banyak video dari *website-website* seperti: *Family Guy*,

---

<sup>24</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.27.

*Simpson's*, dan *Saturday Night Live*. Ia juga sempat bekerja di Facebook, walaupun beberapa bulan kemudian, ia berhenti untuk memulai bisnisnya sendiri di YouTube.

Steve selalu menjadi seorang pengambil risiko, ia meninggalkan *University of Illinois* di Urbana-Champaign satu setengah semester lebih awal untuk bekerja di PayPal.<sup>25</sup> Steve tertarik bekerja di Paypal sebagai karena beberapa alumni tersebut juga bekerja disana, termasuk satu diantara pendiri PayPal, Max Levchin, yang ingin sekali mempekerjakan Steve karena kemampuan dan latar belakang sekolahnya.

Steve adalah sosok yang lebih menyenangkan dalam bergaul. Steve kelihatannya tidak terlalu terbebani dengan tanggung jawabnya di YouTube dibandingkan Chad. Steve memiliki sejarah yang menarik berkaitan dengan keberuntungan. Mungkin

---

<sup>25</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.28.

karena ia lahir di Taiwan, tempat budaya yang tidak logis kadang mendominasi perjalanan hidup.<sup>26</sup>

Seiring berkembangnya YouTube, keahlian Chad dan Steve yang saling melengkapi mulai membentuk jalinan yang rapi hingga sekarang.

### 3) Jawed Karim

Jawed Karim lahir di Merseburg, Jerman Timur, lalu menyeberang Tembok Berlin dan tumbuh di Neuss, Jerman Barat. Ia pindah ke Amerika Serikat bersama keluarganya pada tahun 1992, dua tahun setelah penyatuan kembali Jerman. Ia lulus dari Central High School di Minnesota dan kuliah di University of Illinois at Urbana-Champaign. Ia keluar kampus sebelum lulus supaya menjadi salah satu karyawan pertama PayPal, tetapi tetap melanjutkan studinya. Ia mendapatkan gelar Bachelor of Science dalam ilmu komputer pada tahun 2004.

---

<sup>26</sup> Herwibowo, *YouTube...*, p.31.

Saat bekerja di PayPal, ia bertemu Chad Hurley dan Steve Chen. Ketiganya kemudian mendirikan situs web berbagi video YouTube pada tahun 2005. Video pertama YouTube, *Me at the zoo*, diunggah oleh Karim pada tanggal 23 April 2005.

Setelah mendirikan perusahaan dan mengembangkan konsep dan situs YouTube bersama Hurley dan Chen, Karim kuliah S2 ilmu komputer di Stanford University sekaligus menjadi penasihat di YouTube. Ketika YouTube dibeli Google, Karim mendapatkan 137.443 lembar saham dengan nilai \$64 juta sesuai harga penutupan perdagangan pada waktu itu. Nilai saham yang dipegangnya saat ini ditaksir mencapai \$1 miliar.

Karim mendirikan badan permodalan usaha Youniversity Karim Ventures dengan tujuan membantu mahasiswa dan alumni mengembangkan dan meluncurkan ide-ide bisnis mereka.