



KOMUNITAS DAN INTERAKSI PENONTON PADA SIARAN LANGSUNG DI KANAL YOUTUBE NAPLIVE

Fata Zill Rabbani¹, Rianna Wati²

¹²Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sebelas Maret

Article history

Received: 25 Juni 2024

Revised: 26 Juni 2024

Accepted: 26 Juni 2024

*Corresponding author

zillrabbani@student.uns.ac.id

Abstrak

Fenomena sosial baru berupa livestreaming dianggap sebagai ekspresi budaya siber dan perluasan perilaku online generasi muda. Livestreaming telah menjadi semacam wadah baru dalam berinteraksi sosial. Fokus dari penelitian ini adalah menggambarkan bagaimana interaksi antara streamer dan viewer di channel NapLive membentuk budaya komunitas di platform YouTube. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang alasan seseorang menonton livestreaming, bentuk interaksi antara penonton dan streamer, serta motivasi di balik partisipasi atau dukungan viewer kepada streamer. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengamatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, melibatkan keikutsertaan peneliti pada komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa livestreaming diminati sebagai pelarian atau sarana eskapisme orang dari kesibukan dunia nyata. NapLive menunjukkan bagaimana platform livestreaming seperti YouTube dapat digunakan untuk membangun komunitas yang dinamis dan interaktif. Melalui berbagai bentuk interaksi dan konten yang kaya, Alfachri sebagai streamer berhasil menciptakan lingkungan yang menghubungkan streamer dan penonton secara emosional.

Kata Kunci: budaya siber; interaksi; komunitas; livestreaming

Abstract

A new social phenomenon in the form of livestreaming is considered an expression of cyberculture and an extension of the online behavior of the younger generation. Livestreaming has become a new medium for social interaction. The focus of this research is to describe how the interaction between streamers and viewers on the NapLive channel shapes the community culture on the YouTube platform. This study aims to answer questions about the reasons someone watches live-streaming, the forms of interaction between viewers and streamers, and the motivations behind viewers' participation or support for streamers. This research uses a qualitative research method with case study observations. Data were collected through participant observation, involving the researcher's participation in the community. The results show that livestreaming is favored as an escape or means of escapism from the hustle and bustle of the real world. NapLive demonstrates how live-streaming platforms like YouTube can be used to build dynamic and interactive communities. Through various forms of interaction and rich content, Alfachri as a streamer successfully creates an environment that emotionally connects streamers and viewers.

Keywords: cyber culture; community; interaction; livestreaming

PENDAHULUAN

Budaya yang diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi melalui Internet dapat dianggap sebagai budaya siber (Nafi', 2023). Fenomena sosial baru berupa *livestreaming* dianggap sebagai ekspresi budaya siber dan perluasan perilaku *online* generasi muda (Gjestang dkk, 2020), jutaan orang menonton *streamer* yang berbeda setiap harinya. *Livestreaming* telah menarik perhatian para peneliti untuk memahami perannya dalam membentuk kembali pengalaman interaktif, keterlibatan sosial, dan rasa kebersamaan dalam ruang sosial online.

Wohn & Freeman (2020) dalam penelitiannya menunjukkan adanya hubungan antara *livestreaming* dan *spending* (menghabiskan uang), hasil penelitian menyatakan dukungan tersebut terjadi sebab adanya faktor psikologis seperti keterikatan emosional dan sikap apresiasi. Sejalan dengan hal itu, Hilvert-Bruce dkk (2018) meneliti motivasi sosial dari keterlibatan pemirsa di *livestreaming* Twitch. Hasilnya juga menunjukkan adanya motivasi oleh faktor psikologis berupa keinginan berinteraksi sosial.

Penelitian oleh Aini & Nugraha (2024) tentang mekanisme pelarian dan alasan orang dewasa menonton *streaming video game*, menunjukkan bahwa *streaming* menjadi sarana *self-suppression* dan *self-expansion* atau pelarian eskapis dari masalah beban dan ketegangan rutinitas. Wohn dkk (2018) dalam penelitiannya menjelaskan emosi, instrumental, dan finansial penonton terhadap *streamer*. Penelitian tersebut juga membahas tentang hubungan parasosial, interaktivitas, kehadiran sosial, dan kaitannya dengan motivasi dukungan penonton kepada *streamer*.

Livestreaming telah menjadi semacam wadah baru dalam berinteraksi sosial. Putra (2023) dalam penelitiannya yang mengungkapkan bagaimana *livestreaming* berdampak pada perkembangan komunitas dan budaya pop Jepang di Indonesia. Penelitian ini semakin menunjukkan adanya hubungan antara *livestreaming* dengan kebiasaan orang dalam budaya digital. Sheng & Kairam (2020) meneliti bagaimana orang-orang berkenalan melalui internet dan menjadi dekat di dunia nyata, hasil penelitiannya menunjukkan beberapa orang lebih percaya diri dan nyaman untuk saling mengenal melalui internet dari pada menghadapi kecanggungan di dunia nyata.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, belum ada penelitian yang menggambarkan secara spesifik bagaimana *livestreaming* mempengaruhi perilaku orang-orang dan kaitannya dengan budaya digital. Untuk itu, penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan metode kualitatif untuk menjelaskan interaksi antara penggemar dan idola di *platform livestreaming* YouTube, khususnya pada *channel* NapLive. Dengan demikian diharapkan penelitian ini akan memberikan gambaran jelas bagaimana suatu komunitas digital terbentuk dan berdampak bagi individu-individu di dalamnya.

Budaya digital berupa *livestreaming* menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji karena melibatkan berbagai aspek, meliputi teknologi, budaya, sosial, dan ekonomi yang saling terkait. Fokus dari penelitian ini adalah menggambarkan bagaimana interaksi antara *streamer* dan *viewer* di *channel* NapLive membentuk budaya komunitas di *platform* YouTube. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang alasan seseorang menonton *livestreaming*, bentuk interaksi antara penonton dan *streamer* di YouTube, serta motivasi di balik partisipasi atau dukungan *viewer* kepada *streamer*.

METODE

Penelitian budaya merupakan suatu upaya sistematis dan objektif untuk mempelajari suatu fenomena atau permasalahan dengan tujuan menemukan prinsip-prinsip umum (Endraswara, 2006). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendalami fenomena interaksi antara penggemar dan idola dalam *livestreaming*. Penelitian model ini lebih menitikberatkan keutuhan (entity) sebuah fenomena budaya, bukan memandang secara parsial. Penelitian dilakukan dengan pengamatan studi kasus yang memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam konteks spesifik dari *channel* NapLive. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, melibatkan keikutsertaan peneliti pada komunitas.

HASIL DAN DISKUSI

Perkembangan media komunikasi digital membawa berbagai pengaruh bagi masyarakat pengguna internet. YouTube adalah salah satu *platform* yang banyak digunakan masyarakat di era digital. Situs web yang memungkinkan penggunaannya untuk mengunggah, menonton, dan berinteraksi dengan berbagai konten video (Mohammad et al., 2023). Sejak beberapa tahun terakhir, *livestreaming* semakin menjadi tren media sosial yang lebih luas karena kemajuan teknologi jaringan dan meningkatnya minat masyarakat terhadap konten digital. Pengguna dapat berinteraksi secara *real-time* di melalui kolom komentar, *livechat*, atau dengan pesan donasi melalui *superchat* atau *platform* donasi pihak ketiga.

Di dalam siaran tersebut, penonton dapat berinteraksi dengan sesama penonton atau dengan penyiar secara langsung. Pengalaman interaktif tersebut menciptakan suasana yang lebih nyata dari pada video biasa, penonton akan merasa lebih terhubung dengan penyiar yang ditontonnya. Penonton *livestreaming* bukan hanya konsumen pasif tetapi juga bagian aktif dari pengalaman siaran. Mereka dapat memberikan masukan secara langsung, mempengaruhi konten yang disajikan, dan membangun hubungan dengan *streamer* serta penonton lainnya. Komunitas ini sering kali memiliki budaya dan etiket sendiri, yang dibentuk oleh interaksi terus-menerus dan norma-norma sosial yang berkembang di dalamnya.

Di *channel* NapLive, interaksi antara *streamer* dan penonton sangat intens dan personal. *Streamer* tentu saja kerap kali menyapa penonton secara individu, membaca dan menanggapi pesan-pesan mereka, dan menciptakan konten berdasarkan umpan balik yang diterima, bahkan membentuk suatu komunitas aktif di dunia maya maupun dunia nyata. Hal ini menciptakan lingkungan di mana penonton merasa dihargai dan dilibatkan, yang pada gilirannya meningkatkan loyalitas dan partisipasi aktif.

NapLive dan Penontonnya

NapLive adalah *channel* YouTube milik Alfachri Gani, yang juga dikenal sebagai NapKing atau Bang Al. Dalam wawancaranya di podcast bersama Octoramonth (2023), ia menjelaskan dirinya aktif membuat berbagai macam konten di YouTube sejak tahun 2015. Mulai dari membuat konten seadanya menggunakan handphone sampai pada akhirnya memiliki peralatan yang memadai, mulai dari sedikit penonton sampai ribuan penonton, dan perlahan mengembangkan personanya di YouTube.

Di *channel-channel* sebelumnya, ia mengunggah beragam jenis video, mulai dari video gaming, tutorial, animasi, AMV (anime music video), challenge, hingga akhirnya membuat *channel* khusus *livestreaming* yang mulai aktif sejak akhir tahun 2019. NapLive melakukan *livestreaming* dengan jenis konten *livestreaming* yang variatif, mulai dari gaming dengan berbagai genre (FPS, RPG, horor, puzzle, simulasi, MOBA, party games, sports, dll), sesi reaksi meme, reaksi fanart, freetalk, bermain bersama penonton, dan lain-lain sesuai kehendak *streamer*.

Pembahasan di dalam setiap siaran *livestreaming* sangat beragam. *Streamer* dan penonton sering membahas topik-topik populer dan relevan, serta berbagi pengalaman pribadi seperti masalah keluarga, percintaan, keuangan, pertemanan, hingga spiritual. NapKing sangat interaktif dengan penontonnya, sering kali membaca dan menanggapi komentar secara langsung selama siaran. Ini menciptakan rasa kedekatan dan keterlibatan yang tinggi antara *streamer* dan penonton. Pembahasan topik-topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan berbagi pengalaman pribadi membuat penonton merasa dimengerti dan dihargai.

Empati yang ditunjukkan oleh NapKing dan komunitasnya menciptakan lingkungan yang suportif dan mampu memenuhi kebutuhan emosional penontonnya. Menurut Wohn dkk (2018), perilaku suportif yang timbal balik dapat menimbulkan perasaan kedekatan. Meskipun dari sudut pandang interpersonal, terdapat ketidakseimbangan dalam modalitas antara penonton yang dapat melihat dan mendengar *streamer*, sedangkan *streamer* hanya mampu membaca apa yang diketik oleh penonton. Meskipun ada perangkat lunak pihak ketiga yang memungkinkan pemirsa juga berpartisipasi secara lisan lewat rekaman audio maupun video, tapi penonton lebih dominan berinteraksi via teks di *livechat*.

Selain itu, dari perspektif komunikasi massa/penyiaran *livestreaming*, komunikasi antara penonton dan *streamer* sangat tidak seimbang dalam hal sumber daya yang tersedia. *Streamer* harus berinteraksi dengan banyak penonton, sehingga mengalihkan perhatian mereka, sementara penonton mungkin dapat mengalokasikan 100% perhatian mereka ke *streamer*. Komunikasi asimetris ini dapat mempengaruhi ketentuan dukungan sosial dengan cara yang secara teoritis belum dapat dipahami sepenuhnya (Wohn dkk, 2018). Namun, penonton tetap dapat merasakan kedekatan antara mereka para penonton dan *streamer* karena kapan saja mereka tetap dapat memberikan reaksi via *livechat* secara real-time. Partisipasi aktif penonton memberikan kepuasan tersendiri. Ini yang membedakan rekaman dan *live*.

Penggunaan bahasa yang dekat dan langsung, menarik interaksi dengan menyapa penonton dalam video, menunjukkan bagaimana komunitas virtual remaja secara positif menegaskan kembali sifat-sifat yang memberikan identitas sosial. Jenis komunikasi ini berupaya menghasilkan ikatan afektif dan komitmen emosional, menciptakan hubungan parasosial antara *streamer* dan penonton. Hal ini menjadi penting mengingat tingkat kesepian dan kesulitan sosial saat ini merangsang remaja dan dewasa muda untuk semakin jarang berinteraksi tatap muka dibandingkan di masa lalu, kita sedang menghadapi fenomena baru dalam persahabatan dan hubungan, di mana orang lebih memilih untuk berinteraksi dan menjadi bagian dari budaya digital (Lozano-Blasco dkk, 2021).

NapLive juga sering berkolaborasi dengan beberapa *streamer* dan Vtuber lainnya seperti Luthfi Halimawan, Andhikanug, Ray Restu Fauzi, Rin Moka, Cookie Red, Kaira Shashia, Silvia Valleria, dan Mythia Batford. Mereka sering bermain game atau melakukan aktivitas seru lainnya bersama untuk menghibur penonton. Kolaborasi ini selain membuat siaran lebih seru, juga menyatukan antara

komunitas satu *streamer* dengan komunitas *streamer* lainnya. Sehingga memperluas jangkauan audiens dan memperluas jaringan sosial di dunia virtual.

Bagi penonton yang sibuk dan tidak memiliki banyak waktu menonton *livestreaming* selama berjam-jam, ada fenomena dalam komunitas *livestreaming* yang disebut sebagai *clipper*, tujuannya adalah menyediakan klip atau potongan konten, biasanya bagian yang seru atau yang menjadi isi utama *streaming*. *Clipper-clipper* tidak dibayar, mereka secara sukarela membagikan ulang konten *streaming*. *Streamer* juga tidak mempermasalahkan monetisasi atau keuntungan yang didapat dari pengunggahan ulang konten yang dilakukan para *clipper*, karena *clipper* justru membuat *streaming* mereka dikenal luas. Tidak hanya di YouTube, *clipper* juga membagikan klip-klip yang biasanya sudah diedit ulang ke *platform* lain seperti TikTok.

Daya tarik NapLive adalah keragaman dan interaktivitas konten yang ditawarkan. NapLive menawarkan berbagai jenis konten yang menarik minat penonton dari berbagai kalangan. Mulai dari gaming dengan berbagai genre, hingga sesi *freetalk* dengan berbagai topik, reaksi meme dan *fanart*, dan kegiatan seru lainnya. Setiap siaran menawarkan sesuatu yang berbeda dan segar. Daya tarik inilah yang membuat NapLive menonjol di antara banyak *channel livestreaming* lainnya dan berhasil membangun basis penggemar yang loyal dan aktif. Melalui konten yang variatif, interaksi langsung, kolaborasi, relevansi, dan kreativitas, NapLive menjadi hiburan yang tidak monoton bagi penontonnya.

Bergabung di dalam percakapan *livestreaming* akan menciptakan rasa kedekatan antara penonton dengan *streamer*. Mengobrol bersama, bermain bersama, tertawa bersama, meskipun hanya terhubung di dunia maya, tetap memuaskan kebutuhan bersosialisasi. Rasa kedekatan yang terbentuk mendorong penonton untuk menjadi bagian dari komunitas, terdapat perasaan untuk terus berada dalam percakapan di komunitas *livestreaming* tersebut. Hal ini difasilitasi oleh *platform* YouTube dengan adanya fitur *membership*, yang bertujuan untuk mendukung pembuat konten atau *streamer*. Selain itu fitur *membership* ini juga memberikan pengalaman menonton yang lebih seru dengan keuntungan yang ditawarkan.

Di *channel* NapLive, ada 4 tingkatan *membership* dengan biaya dan keuntungan yang bervariasi. Kiki Rp9.900/bulan, Kraken Rp49.900/bulan, Takoyaki Rp149.900/bulan, dan Impostor Rp1.499.900/bulan. Dengan bergabung menjadi member, penonton mendapat keuntungan berupa *badge* loyalitas di sebelah nama pengguna di komentar dan *livechat*, emoji kustom yang bisa digunakan, Discord Role, akses ke *members-only livechat*, video khusus member, nobar (nonton bareng)/watchalong film atau anime bersama member dan *streamer*, mabar (main bareng) game bersama *streamer*, diskon dan preorder *streamer* khusus, dll. Selain itu, setiap bulan saat memperpanjang *membership*, penonton dapat mengirim notifikasi khusus dan *streamer* akan menyapanya.

Bentuk interaksi penonton *streaming*

Interaksi penonton dilakukan melalui komentar pada fitur *livechat* di *livestreaming*, yang memungkinkan komunikasi dengan *streamer* maupun sesama penonton. *Streamer* sering kali mendorong penonton untuk berkontribusi pada kegiatan *streaming*, seperti bertanya tentang game, mempersilahkan penonton untuk memilih keputusan dalam game, mengajak penonton untuk bermain bersama di game-game *multiplayer*, bertanya pendapat penonton, dll. Penonton juga antusias dalam berpartisipasi di dalam *livestreaming* dengan menjawab *streamer*, memberi saran, merekomendasikan kegiatan untuk stream selanjutnya, membagikan video-video lucu, dll.

Tentu saja, seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Wohn dkk (2018), *streamer* tidak sepenuhnya aktif terlibat dalam percakapan dengan semua penontonnya. Intensitas atau tingkat interaktivitasnya juga tentu bervariasi antar penonton satu dan lainnya. Terutama seiring bertambahnya jumlah penonton, semakin sulit bagi *streamer* untuk berinteraksi satu per satu dengan penonton. Dengan demikian persepsi setiap penonton terhadap interaktivitas dengan *streamer* akan sangat berbeda-beda. Karena interaksi dengan *streamer* menambahkan elemen pribadi pada pengalaman pemirsa, interaktivitas antara *streamer* dan pemirsa akan dikaitkan dengan niat yang lebih besar untuk memberikan dukungan emosional, instrumental, dan finansial. Terdapat patokan tingkat interaktivitas di *streaming*, yakni melalui interaksi verbal langsung antara penonton dan *streamer*, dan frekuensi kontak mata *streamer* dengan kamera.

Selain melalui *livechat*, NapLive kadang menjangkau penontonnya dengan mengajak mereka untuk berkontribusi aktif. Misalkan, ia pernah mengajak penontonnya untuk memakan mie goreng bersama ketika *streaming*, penonton kemudian berfoto dan mengunggahnya ke *Instagram stories* dan *streamer* mengunggah ulang postingan tersebut. Lalu di *livestreaming* saat bulan ramadan, *streamer* membuat Google Form untuk penonton mengunggah menu buka puasa yang akan direview atau dinilai bersama ketika *streaming* pada malam harinya. Pernah juga mereview *desk set up* (penataan meja komputer) penontonnya, *wallpaper*-nya, dll.

Selain dengan berkomentar melalui *livechat*, penonton dapat berinteraksi dengan *streamer* melalui pemberian hadiah atau donasi. Hal ini merupakan fenomena yang muncul dalam *livestreaming*, termasuk menyemangati, berlangganan, atau cara lain untuk berdonasi dan memberi. Pemberian hadiah ini, meskipun sepenuhnya bersifat sukarela, telah menjadi model bisnis unik dalam *livestreaming* dan sangat memengaruhi interaksi dan hubungan antara *streamer* dan penontonnya. Di *channel* NapLive, *streamer* menggunakan aplikasi pihak ketiga yang dikembangkannya bersama dengan tim yang berasal dari penontonnya.

Penggunaan aplikasi pihak ketiga telah lumrah dalam budaya *livestreaming* di YouTube. Program tersebut memungkinkan penonton dapat lebih imersif dalam berpartisipasi di *livestreaming*. Penonton tidak hanya dapat mengirim pesan teks, tapi juga bisa mengirim pesan audio-visual dengan *mediashare*. Beberapa layanan yang banyak digunakan *streamer* Indonesia diantaranya adalah Saweria, Trakteer, Nyawer, Streamlabs, SociaBuzz, dll. Pada 2023, NapLive bersama tim dari penontonnya mengembangkan Tako.id program sejenis yang disesuaikan dengan kebutuhan *streaming* di *channel*nya.

Tako adalah *platform* monetisasi bagi para konten kreator untuk mendapatkan penghasilan lebih dari sekedar kreasi kontennya saja. Dengan Tako, Konten kreator dapat berinteraksi lebih dekat dengan para penggemarnya sekaligus mendapatkan pendapatan lebih untuk mendukung kreativitas dalam berkarya. Melalui pembelian koin di Tako, penonton dapat mengirim overlay soundboard dan voice note, text-to-speech, *mediashare* yang dilengkapi filter NSFW di berbagai media (Tiktok, Instagram, dan Youtube), dan masih banyak lagi. Dengan demikian, interaksi di *livestreaming* dapat lebih seru dan menyenangkan.

Dari menonton dan saling berinteraksi di *livestreaming*, penonton NapLive memiliki koneksi emosional kepada *streamer* dan penonton lain di *channel* tersebut. Untuk itu, dibentuklah komunitas di Discord yang diberi nama NapCafe, tujuannya adalah menciptakan wadah untuk penonton saling berkomunikasi dan berinteraksi secara lebih terstruktur. Anggota-anggota NapCafe dapat saling

mengenal satu sama lain dan memiliki kedekatan karena memiliki kesukaan yang sama, suka menonton *livestreaming* di *channel* NapLive. Mereka bisa melakukan banyak kegiatan bersama di sana.

Ada beberapa ruang virtual di NapCafe, mulai dari ruang chat yang memungkinkan semua anggota berkomunikasi dan berdiskusi, ruang membagikan meme (*cafememe*), ruang membagikan *fanart* atau karya penggemar, ruang berbagi video tiktok, berbagi karya, ruang mengobrol audio, panggung cafe, ruang berbagi info game, ruang bermain game bersama, ruang jual beli, promosi, ruang musik, ruang belajar bersama, dll. Biasanya, ada sesi khusus di *livestreaming* untuk *me-review* karya-karya penonton yang dibagikan di ruang *cafememe* dan *share-fanart*. Karyanya yang diunggah beragam, mulai dari gambar, video, dan animasi.

Ada yang mengunggah karya hanya sekedar untuk lucu-lucuan, ada juga yang membuat karya dengan serius. Biasanya memang profesional di bidangnya atau menjadikan ruang virtual tersebut sebagai tempat membagikan hasil latihan gambarnya, karena karya yang diunggah akan dinilai dan dikomentari bersama oleh *streamer* dan penonton lainnya pada saat *streaming*. *Streamer* biasanya menanggapi dengan respon tawa gambar atau video yang lucu, sampai juga memberi saran terkait teknik produksi.

Bahkan, ada juga yang mengunggah karyanya yang berupa cerita tentang *streamer* ke platform lain. Misalnya @juleqe di YouTube yang membuat serial "Is You" yang merupakan *alternative universe* tentang *streamer*, @legendaVEVO di YouTube yang membuat lagu-lagu yang menyindir *streamer* lengkap dengan video klipnya, dan ada juga Yufa ID di WebToon yang membuat serial "Naplive: Me and 300 Years Ago" yang menceritakan cerita-cerita karangan yang dibuat *streamer* saat sesi *livestreaming*.

Komunitas ini menjadikan kegiatan menonton *livestreaming* jadi tidak sia-sia, karena selain jadi terhibur, penonton juga dapat menuangkan kreativitas, membangun relasi, membagikan dan mendapat informasi, dan memiliki tempat untuk berkegiatan di luar jam *livestreaming*. Anggota komunitas cenderung suportif dan mendukung sesama penonton yang berkarya. Saling memberi semangat dan mengapresiasi. Komunitas NapCafe membawa dampak positif bagi anggotanya. Ini menjadi salah satu alasan komunitas terbentuk dan terus aktif.

Selain komunitas virtual di NapCafe, penonton-penonton juga bisa berinteraksi langsung dengan *streamer* NapLive (Alfachri) di agenda atau event yang diikutinya. Ia kadang membawakan lagu ciptaannya di event-event seperti Mukashi Festival atau Motion Ime, ia juga biasa mengikuti acara seperti Comifuro, dll. Alfachri juga sering mengadakan agenda basket bersama, ia dan penontonnya yang sering bermain bersama bahkan membuat tim basket bernama Ephemeral, kegiatan tim basket tersebut dapat diupdate melalui akun instagram @bocahanbasket. Penonton yang berlokasi jauh dari domisi *streamer* di Depok, dapat juga merasakan koneksi melalui benda fisik dengan pembelian *streamer* yang didesain langsung oleh *streamer*. Pembelian *merchandise* dapat melalui tokopedia Napwear.

Komunitas NapLive di *livechat* dan Tako, discord NapCafe, *Clipper*, tim basket Ephemeral, dan Napwear secara tidak langsung membawa dampak pada penguatan ikatan sosial antar penonton, interaksi yang terjadi dalam komunitas *livestreaming* memperkuat ikatan sosial di antara anggotanya, menciptakan rasa kebersamaan dan solidaritas. Selain itu komunitas juga menciptakan budaya partisipatif, mendorong penonton untuk aktif bersosialisasi secara daring. Memberikan ruang bagi anggota untuk berkontribusi secara aktif, baik melalui kegiatan bersama, pembuatan konten fan, atau partisipasi dalam diskusi.

Motivasi partisipasi viewer dalam streaming

Berdasarkan penelitian Hilvert-Bruce dkk (2018) motivasi sosial dari keterlibatan penonton di *streaming* dan alasan utama keterlibatan orang-orang menonton siaran langsung adalah kebutuhan untuk interaksi sosial, rasa kebersamaan, bertemu orang baru, hiburan, pencarian informasi, dan kurangnya dukungan eksternal dalam kehidupan nyata. Memahami mengapa jutaan orang menghabiskan begitu banyak waktu dan uang untuk menonton, berlangganan, dan menyumbang ke *livestreamer*. Menurutnya, *livestreaming* merupakan cara penontonnya memenuhi kebutuhan sosial.

Jenis konten yang ditawarkan NapLive sifatnya menghibur, sejalan dengan penelitian Aini & Nugraha (2024), yang mendasari beberapa penonton menyukai *streaming* di *channel* NapLive adalah pelarian dari dunia nyata. Pelarian (*escapism*) didefinisikan sebagai suatu proses dimana seseorang mencari pengalaman yang lebih memuaskan melalui aktivitas orang lain, untuk melarikan diri dari tekanan kenyataan yang ada dalam dirinya.

Individu memiliki kebutuhan untuk melepaskan ketegangan dengan melakukan pembebasan, sebagaimana bahwa *tension release* sebagian besar berkaitan dengan meredakan dan mengalihkan perhatian dari rutinitas sehari-hari dan/atau kesulitan hidup. Untuk berhasil mengalihkan diri, seseorang perlu merasa terlibat dalam media dan memiliki perasaan kehadiran saat menggunakan media (Hartmann, T.; Klimmt, C.; Vorderer, 2010). Untuk itu, penonton *streaming* umumnya melakukan interaksi ringan dengan *streamer* melalui *livechat* atau media lainnya.

Penonton NapLive umumnya berdonasi atas dasar saling memberi hiburan melalui *mediashare* (membagikan video lucu) dan ingin berinteraksi langsung dengan *streamer*. Penonton secara aktif berpartisipasi dalam mengisi siaran tersebut dengan video yang mereka kirimkan dan video tersebut akan ditanggapi dengan reaksi dari *streamer* yang menghibur penonton. Hal ini sejalan dengan penelitian Zheng (2023) yang menyatakan bahwa kehadiran sosial membuat pengalaman pengguna menyenangkan dan imersif, sehingga membuat pengguna lebih asyik. Daya tarik *streamer* dan keahlian *streamer*, seperti yang disebutkan Wohn & Freeman (2020), tidak mempengaruhi aliran secara signifikan.

Pada suatu *livestreaming*, *livechat* bisa saja dipenuhi dengan puluhan komentar setiap detik, tentu tidak semua chat dapat terbaca oleh *streamer*. Untuk itu, penonton yang ingin lebih menjangkau *streamer* dapat melakukannya dengan berdonasi di aplikasi pihak ketiga. Penonton bisa menyampaikan pesannya dengan notifikasi khusus, dan bisa juga membagikan video atau audio dan menampilkannya di *streaming*. Dengan demikian, pesan kiriman penonton dapat lebih dilihat oleh *streamer*.

Motivasi keterlibatan atau partisipasi penonton dalam *membership* didasarkan oleh perasaan FOMO (*fear of missing out*) sebab *streamer* seringkali mempromosikan *membership* di setiap *streaming*nya. Penonton yang tidak bergabung menjadi *membership* kadang disindir dengan sebutan "hantu" dan chatnya cenderung diabaikan dan tidak dibaca. Untuk mendapat perhatian *streamer*, maka penonton umumnya melakukan *membership*. Dengan bergabung menjadi member, penonton mendapat keuntungan seperti emoji khusus dan terlihat beda di *livechat* dengan badge khusus member. Sehingga penonton *membership* cenderung merasa lebih unggul dibanding penonton yang tidak menjadi member.

Muslimah (2020) mengungkapkan terdapat motif utama dari penggunaan media donasi online bagi generasi milenial, meliputi motif sosial, motif perasaan, dan motif ekspresi. Dengan berdonasi, penonton merasa terlibat dan memiliki peran dalam mendukung pertumbuhan saluran dan konten yang

mereka sukai, memperkuat loyalitas dalam komunitas penonton. *Streamer* sering kali mengucapkan terima kasih secara khusus kepada penonton yang memberikan donasi, baik secara langsung selama siaran atau dalam konten berikutnya. Ini memberikan rasa puas dan kebanggaan kepada penonton yang mendukung *streamer* (Nafi', 2023).

KESIMPULAN

Livestreaming diminati sebagai pelarian atau sarana eskapisme orang dari kesibukan dunia nyata. NapLive menunjukkan bagaimana *platform livestreaming* seperti YouTube dapat digunakan untuk membangun komunitas yang dinamis dan interaktif. Melalui berbagai bentuk interaksi dan konten yang beragam, Alfachri sebagai *streamer* berhasil menciptakan lingkungan yang menghubungkan *streamer* dan penonton secara psikologis dan emosional. *Livechat* dan donasi via koin Tako menciptakan pengalaman imersif ketika menonton *livestreaming* dan *streamer* dengan penonton menjadi lebih interaktif. Pembentukan komunitas di Discord NapCafe memperkuat ikatan ini dan memberikan ruang bagi anggota untuk berinteraksi secara lebih terstruktur dan mendalam. Ruang cafememe dan sharefanart di Discord NapCafe mendorong anggota komunitas untuk berkarya dan saling suportif. *Clipper* yang membagikan konten dalam durasi yang lebih pendek memperluas jangkauan antar *platform*. Tim basket Ephemeral membuka kesempatan bagi penonton untuk lebih dekat dengan komunitas dan saling berinteraksi secara langsung. *Merchandise* dari Napwear dapat membuat penonton memiliki koneksi fisik dengan *streamer* dan komunitas.

REFERENSI

- Aini, S. H., & Nugraha, S. (2024). Mekanisme Pelarian: Alasan Orang Dewasa Menonton *Streaming Video Game*. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 4(1), 479–487.
- Endraswara, S. (2006). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan: Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*. Pustaka Widyatama.
- Gjestang, R., Interaction, A., & Environment, P. W. (2020). *Working as a Live Streamer Effect of Audience Interaction on Psycho-Social*. May.
- Hartmann, T.; Klimmt, C.; Vorderer, P. A. (2010). Telepresence and entertainment. In C. Bracken, & P. Skalski (Eds.). *Immersed in media. Telepresence in everyday life*, 137–157. Routledge. <https://hdl.handle.net/1871/39731>
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of *live-streaming viewer engagement* on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 84, 58–67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>
- Lozano-Blasco, R., Latorre-Martínez, M. P., & Cortes-Pascual, A. (2021). Analyzing teens an analysis from the perspective of gamers in youtube. *Sustainability (Switzerland)*, 13(20). <https://doi.org/10.3390/su132011391>
- Mohammad, W., Saifurrahman, H., Fiqrussalam, J. R., Sulthoni, A. U., & Austi, D. F. (2023). Pengaruh Jumlah Subscribers dan Jumlah Penayangan terhadap Pendapatan Super Chat pada Virtual YouTuber Kobo Kanaeru. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(3), 31–40.
- Muslimah, F. (2020). Donasi Online sebagai Budaya Siber Generasi Milenial. *Jurnal Public Relations (J-PR)*, 1(2), 102–107. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jpr/article/view/244>

- Nafi', M. R. (2023). Budaya Donasi Online di Youtube Melalui Fitur Superchat. *HUMANUS: Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, 1(1), 93–100. <https://doi.org/10.62180/2zk3tr46>
- Octoramonth, F. (2023). *Al NapKing! Streamer Kecil Paling Anti Gimmick ~ OPM #ObrolanPapaMuda*. YouTube. https://youtu.be/AReMKtQ33Uc?si=QSBKKjHn_tD2B-1D
- Putra, R. A. (2023). Analisa Media Siber pada Tayangan Langsung Virtual Youtube Mythia Batford. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i1.1914>
- Sheng, J. T., & Kairam, S. R. (2020). From Virtual Strangers to IRL Friends: Relationship Development in *Livestreaming* Communities on Twitch. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(CSCW2). <https://doi.org/10.1145/3415165>
- Wohn, D. Y., & Freeman, G. (2020). *Live Streaming*, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports. *Games and Culture*, 15(1), 73–88. <https://doi.org/10.1177/1555412019859184>
- Wohn, D. Y., Freeman, G., & McLaughlin, C. (2018). Explaining *viewers'* emotional, instrumental, and financial support provision for *live streamers*. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 2018–April*, 1–13. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174048>
- Zheng, S., Chen, J., Liao, J., & Hu, H. L. (2023). What motivates users' viewing and purchasing behavior motivations in *live streaming*: A stream-streamer-viewer perspective. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 72(August 2022), 103240. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2022.103240>