

BAB I

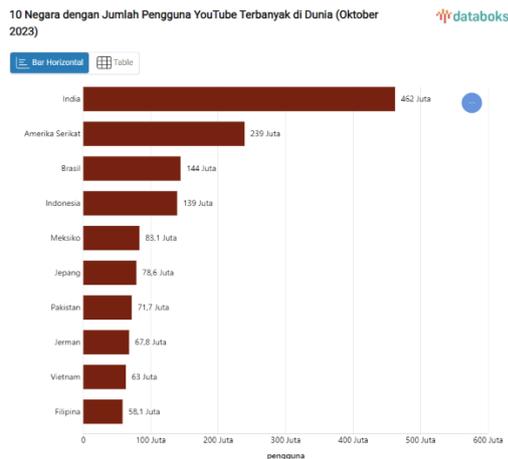
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Live streaming telah berkembang pesat pada industri *gaming* menjadi cara baru bagi para *gamer* serta *content creator* untuk terhubung langsung dengan para penonton. Karine Pires dan Gwendal Simon (2015) mengatakan, layanan *streaming* yang dihasilkan oleh pengguna, khususnya Youtube dan Twitch, telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dan bahkan menjadi pesaing serius bagi televisi kabel tradisional (Pires & Simon, 2015). Youtube menjadi salah satu platform utama yang mendukung tren ini, fitur *live streaming* yang ada pada Youtube dapat menciptakan suatu fenomena yang menonjol yaitu interaksi parasosial.

Media sosial seperti Youtube memberikan ruang yang lebih luas untuk terjadinya interaksi parasosial. Interaksi parasosial ini tidak hanya memberikan rasa keterhubungan semu tetapi juga dapat berkembang menjadi hubungan parasosial yang lebih mendalam. Hubungan ini terjadi ketika penggemar mulai merasa seolah-olah mereka mengenal idola mereka secara personal dan terlibat secara emosional, meskipun hubungan tersebut tetap bersifat satu arah (Kusumadinata & Arianti, 2023).

Interaksi parasosial di Youtube, antara penonton dengan *streamer* dapat terjadi melalui fitur komentar langsung atau memberikan donasi. Sistem donasi seperti ini tidak hanya membantu meningkatkan penghasilan bagi *streamer* tetapi juga menciptakan hubungan yang lebih intens antara *streamer* dan penontonnya (R. Jin et al., 2023). Youtube saat ini menjadi salah satu platform paling populer di Indonesia. Di kutip dari databoks.co.id pengguna Youtube di Indonesia pada Oktober 2023 mencapai angka 139 juta. Hal tersebut membuat Indonesia menjadi negara dengan urutan keempat sebagai pengguna Youtube terbanyak di dunia (Annur, 2023).



Gambar 1. 1 Data Pengguna Youtube Didunia

Sumber: databoks.katadata.co.id, 2023

Dengan basis pengguna sebesar ini tentu saja banyak interaksi parasosial yang sudah terjadi melalui fitur-fitur yang ada pada platform tersebut. Tidak heran jika Youtube live menjadi pilihan bagi para *streamer*. Hubungan antara penggemar dan idola dalam interaksi parasosial di Youtube berkembang seiring dengan seberapa sering dan aktif penggemar berpartisipasi dalam konten yang disajikan oleh *streamer*. Tidak hanya sekadar menonton, penggemar juga terlibat melalui komentar, donasi, atau keanggotaan eksklusif yang memungkinkan mereka mendapatkan konten khusus serta interaksi lebih dekat dengan idola mereka. Partisipasi ini menciptakan perasaan kedekatan, di mana penggemar merasa memiliki hubungan personal dengan *streamer* meskipun interaksi tersebut sebenarnya bersifat satu arah. Hal ini diperkuat oleh cara *streamer* membangun citra diri yang ramah, membuat penggemar semakin terhubung secara emosional (Jin & Muqaddam, 2023). Dengan demikian, YouTube tidak hanya berfungsi sebagai platform hiburan, tetapi juga menjadi ruang bagi penggemar untuk membentuk keterikatan emosional dengan idola yang mereka ikuti.

Salah satu contoh *streamer* Youtube yang populer di Indonesia dari tren ini adalah Jonathan Liandi, seorang *streamer* dan kreator konten Mobile Legends yang memanfaatkan fitur-fitur interaktif Youtube untuk menciptakan hubungan dekat dengan penggemarnya melalui interaksi parasosial. Hubungan ini menunjukkan bagaimana siaran langsung dapat menjadi media yang efektif dalam membangun interaksi parasosial antara *streamer* dan penggemar. Fenomena interaksi parasosial dapat dilihat pada penggemar Jonathan Liandi, yang membangun kedekatan melalui konten *live streaming* di Youtube. Penonton tidak hanya sekadar menyapa atau berkomentar, tapi ada yang menyumbangkan donasi agar Jonathan melakukan hal

tertentu, seperti “Bang Jo, coba pakai hero ini, plis!” atau “Bang, sebut nama aku dong, biar makin semangat.” Permintaan semacam ini menunjukkan bahwa penonton merasa terlibat langsung dan ingin diperhatikan oleh Jonathan. Selain itu, ada juga yang curhat tentang kesehariannya atau masalah pribadi, berharap mendapatkan tanggapan atau sekadar dukungan moral. Jonathan sering merespons secara langsung komentar-komentar ini selama *live streaming*. Ketika dia menyebut nama atau menanggapi cerita mereka, para penonton merasa diperhatikan, seolah-olah mereka benar-benar mengenal Jonathan secara pribadi. Hal ini membuat keterikatan emosional semakin kuat, meskipun interaksi yang terjadi tetap satu arah. Fenomena ini menunjukkan bahwa interaksi parasosial bisa terasa seperti komunikasi dua arah dan membantu menciptakan hubungan yang mendalam antara penggemar dan idola.

Jonathan Liandi jika dibandingkan dengan Youtuber *gaming* lain seperti Windah Basudara atau MiawAug fokus kontennya yang berbeda dan keterkaitannya yang lebih kuat dengan komunitas Mobile Legends. Windah Basudara lebih dikenal karena kontennya yang humoris dan sering memainkan berbagai *game* retro atau *game* yang tidak biasa, sedangkan MiawAug berfokus pada permainan *single-player* yang lebih naratif. Jonathan Liandi relevan untuk dikaji dari perspektif interaksi parasosial karena hubungan emosional yang kuat dan loyalitas yang ditunjukkan penggemarnya terhadap konten Mobile Legends yang ia buat. Sebagai mantan pemain profesional, Jonathan bukan hanya dikenal sebagai pemain berpengalaman, tetapi juga sebagai sosok yang sangat dekat dengan komunitas Mobile Legends.

Jonathan maupun Windah sama-sama berinteraksi dengan penggemar *saat live streaming*. Namun, bentuk interaksi yang dilakukan memiliki perbedaan. Windah lebih terbatas pada interaksi melalui kolom komentar, di mana ia sesekali membaca dan merespons pesan dari penontonnya. Sementara itu, Jonathan lebih interaktif karena menggunakan fitur donasi sebagai bagian dari komunikasinya dengan penggemar. Fitur donasi ini memungkinkan pesan dari penggemar lebih mudah diperhatikan dan mendapat respons langsung dari Jonathan, sehingga membentuk kedekatan yang lebih personal antara dirinya dan para penggemarnya. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai posisi Jonathan Liandi di antara kreator konten *gaming* lainnya di Youtube dibuatlah tabel perbandingan yang menyajikan perbandingan beberapa Youtuber *gaming* populer di Indonesia berdasarkan jumlah pengikut, nama akun, dan bidang yang mereka tekuni.

TABEL 1. 1 PERBANDINGAN YOUTUBER GAMING

Nama	Pengikut Youtube	Akun Youtube	Bidang
Jonathan Liandi	6,7 juta	@JonathanLiandi	Mobile Legends, <i>e-sport</i>
Windah Basudara	14,5 juta	@WindahBasudara	Beragam <i>game</i>
MiawAug	22,9 juta	@Miawaug	Beragam <i>game</i>
Deankt	1,24 juta	@deandeankt	<i>Game e-sport</i> , beragam <i>game</i>

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Jonathan Liandi layak untuk diteliti karena pengaruhnya yang besar dan kedekatannya dengan komunitas Mobile Legends. Sebagai mantan pemain profesional, Jonathan dikenal bukan hanya karena keterampilannya dalam bermain, tetapi juga karena cara dia membangun hubungan yang kuat dengan penggemarnya. Jonathan lebih menarik karena kontennya yang lebih relevan dengan komunitas Mobile Legends dan interaksinya yang lebih personal. Selain itu, Jonathan juga mampu memimpin pengikutnya dengan baik. Kepribadiannya yang lucu dan ramah membuatnya tak hanya dihargai sebagai seorang pemain profesional, tetapi juga sebagai sosok yang bisa dijadikan panutan oleh penggemarnya (Indriana & Indriastuti, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Jin (2023) menunjukkan bahwa sistem donasi *real-time* seperti *superchat* atau melalui pihak ketiga di Youtube *live* berperan penting dalam membangun keterlibatan penggemar dengan *streamer*. Namun, penelitian ini hanya berfokus pada aspek teknis dari donasi tersebut dan belum menyentuh alasan utama para penggemar untuk membentuk interaksi parasosial dengan *streamer*. Penelitian ini akan memperluas pemahaman tentang bagaimana interaksi parasosial dapat mempengaruhi motivasi penggemar dalam memberikan komentar dan donasi khususnya dalam konteks *streamer* Youtube *game* di Indonesia.

Penelitian ini penting dilakukan karena perkembangan fenomena *live streaming* yang semakin pesat di Indonesia, khususnya di kalangan *gamer* dan kreator konten. Interaksi parasosial yang terbentuk melalui platform ini perlu dipahami karena dapat mempengaruhi perilaku penggemar, termasuk loyalitas dan tingkat keterlibatan mereka terhadap konten yang disajikan (Wulandari et al., 2023). Penelitian ini juga relevan untuk melihat bagaimana penggemar terhubung secara emosional dengan

tokoh figur publik di media digital, serta bagaimana hal ini bisa dikelola untuk memperkuat komunitas *streamer* dan penggemarnya.

Gap literatur dalam penelitian ini terletak pada kekurangan dalam kajian teoritis dan studi-studi sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian. Dalam hal ini, meskipun sudah ada penelitian terdahulu yang telah dilakukan terkait interaksi parasosial, kebanyakan penelitian masih hanya berfokus pada selebritas di dunia hiburan, khususnya musik K-Pop. Contohnya pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sumirna (2023), penelitian ini membahas tentang bagaimana hubungan parasosial antara fangirl dan selebriti K-Pop terbentuk menggunakan teori parasosial dari Stever (2013). Penelitian semacam ini lebih banyak meneliti selebritas tradisional, bukan figur seperti *streamer game*. Selain itu, studi yang membahas interaksi parasosial di platform seperti Youtube juga masih sangat sedikit dibandingkan platform lain, seperti Instagram atau Twitter. Oleh karena itu, ada kekurangan dalam literatur yang perlu diisi untuk memahami interaksi parasosial pada *streamer game* di platform seperti Youtube.

Gap penelitian merujuk pada keterbatasan dalam studi langsung yang pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tentang interaksi parasosial pada *streamer game* masih sangat jarang, terutama di Indonesia. Jonathan Liandi, sebagai salah satu *streamer* terkenal, membuka peluang untuk memahami bagaimana interaksi parasosial berkembang di antara penggemar *game*. Interaksi ini mungkin memiliki karakteristik berbeda dibandingkan dengan penggemar K-Pop atau selebritas hiburan lainnya. Selain itu, penelitian yang secara khusus membahas interaksi parasosial di platform Youtube juga masih jarang, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut.

Penelitian ini dibuat untuk menjawab kekurangan yang sudah disebutkan. Penelitian ini akan berfokus dalam memahami bagaimana penggemar Jonathan Liandi di Youtube mengartikan dan merespons kontennya. Penelitian ini juga akan melihat bagaimana interaksi parasosial mempengaruhi keterlibatan emosional dan loyalitas penggemar. Dengan begitu, penelitian ini tidak hanya menambah pemahaman mengenai interaksi parasosial pada *streamer game*, tetapi juga membantu mengisi kekosongan penelitian tentang platform Youtube di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan oleh peneliti, pemahaman akan pentingnya interaksi parasosial dalam membentuk dan mempertahankan loyalitas penggemar dapat dimanfaatkan oleh industri hiburan, termasuk dunia *gaming*, untuk

mengembangkan interaksi yang lebih efektif dan memperkuat hubungan ini. Hal ini memberikan nilai tambah bagi penggemar serta menciptakan pengalaman yang lebih bermakna antara penggemar dan *streamer* yang mereka dukung. Adapun penelitian sebelumnya telah membahas interaksi penggemar di berbagai platform media sosial secara umum. Maka dari itu, penelitian ini mengidentifikasi adanya gap literatur mengenai interaksi parasosial dalam konteks Youtube sebagai platform video daring yang unik dan pengaruhnya terhadap loyalitas penggemar. Peneliti merumuskan judul dari penelitian ini, yaitu: “INTERAKSI PARASOSIAL PADA PENGGEMAR STREAMER YOUTUBE JONATHAN LIANDI.”

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami apa yang menjadi alasan penggemar *streamer* Jonathan Liandi untuk menjalin interaksi parasosial dengan dirinya melalui platform Youtube.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penggemar membentuk interaksi parasosial dengan Jonathan Liandi melalui platform Youtube?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi untuk pengembangan teori interaksi parasosial dengan memperluas pemahaman pada konteks media sosial, khususnya pada platform Youtube. Secara lebih jelas, penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana elemen-elemen dalam interaksi parasosial, seperti ketertarikan pada bakat idola, rasa kesamaan dengan idola, dan keinginan untuk membangun hubungan yang lebih dengan idola atau ketertarikan secara fisik idola, dapat menjadi motivasi bagi penggemar untuk melakukan interaksi dengan idolanya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pedoman bagi kreator konten, terutama *streamer* di Youtube, untuk membangun strategi yang lebih efektif dalam menciptakan dan memelihara interaksi parasosial dengan penggemar atau penonton mereka. Dengan memahami preferensi dan harapan penggemar, *streamer*

dapat menciptakan konten yang lebih personal dan relevan, sehingga mampu meningkatkan loyalitas penggemar sekaligus memperluas basis penonton.

1.5 Waktu Penelitian dan Lokasi Penelitian

1.5.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama lima bulan, dimulai dari bulan September 2024 hingga Januari 2025 di mana waktu tersebut terdiri dari tahap penetapan topik penelitian hingga sidang skripsi.

TABEL 1. 2 WAKTU PENELITIAN

No.	Jenis Kegiatan	September 2024				Oktober 2024				November 2024				Desember 2024				Januari 2025			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penetapan topik penelitian	■	■																		
2	Penulisan Bab 1-3			■	■	■	■	■	■												
3	Desk Evaluation										■										
4	Pengumpulan Data											■	■								
5	Penulisan Bab 4-5													■	■	■	■	■	■		
6	Sidang																			■	■

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

1.5.2 Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di kota Bandung. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena ketersediaan fasilitas penunjang yang mendukung kelancaran

penelitian. Selain itu, Bandung merupakan kota yang memiliki keragaman populasi dan karakteristik demografi yang relevan dengan topik penelitian ini. Kondisi tersebut memungkinkan penelitian untuk mendapatkan hasil yang representatif, mencerminkan lingkungan urban yang dinamis, dan sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengeksplorasi interaksi parasosial antara penggemar dan figur publik dalam konteks digital.