

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Dominasi teknologi dalam kehidupan secara konstan membentuk ‘tubuh’, ‘tempat’, ‘identitas’, dan bahkan ‘kebutuhan’ manusia (Kozinets, 2010). Sama halnya dengan partisipasi yang bersifat dinamis dan bentuknya selalu berevolusi sejalan dengan perkembangan masyarakat di masa tertentu. Evolusi partisipasi terlihat dari latar sejarahnya, di mana bentuk partisipasi klasik tergambar melalui kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan proses yang lebih menekankan kepada partisipasi dan persamaan derajat masyarakat. Namun pada era partisipasi klasik, sebuah partisipasi dikaitkan dengan unsur proses politik yang mengarahkan pada partisipasi dan kesetaraan, meskipun pada kenyataannya volume partisipasi masih dalam tahap yang memprihatinkan sehingga terjadi ‘*democratic deficit*’ yang bersifat pasif (Capentier & Dahlgren, 2013). Partisipasi bergerak ke arah posisi dominan adalah pada momen munculnya Web 2.0 eksis ditengah masyarakat. Hadirnya Web 2.0 memberikan dampak peningkatan partisipasi pengguna dalam interaksi sosial yang tercermin dari kemudahan untuk mendapatkan serta membagikan konten (Boomen, Lammes, Lehmann, Raessens, & Schäfer, 2009). Partisipasi pada Web 2.0 menghadirkan karakteristik untuk menjadikan segala sesuatunya menjadi lebih demokratis yang didukung dari sifat aktif dari masyarakat/komunitas.

Munculnya Web 2.0 merupakan fondasi dari partisipasi aktif yang melahirkan budaya dimana pengguna terfasilitasi untuk berinteraksi secara praktis dan dapat memproduksi konten dan informasi secara *online*. Menurut Henry Jenkins, hadirnya eksistensi Web 2.0 dan konvergensi media melahirkan era informasi dan membentuk budaya yang disebut sebagai *participatory culture* (Jenkins, 2006a) dimana garis batasan antara konsumen pasif dan produsen aktif telah dikikis (*blurry*) karena kedua peran tersebut telah disatukan dalam satu aliran budaya. Dalam *participatory culture*, memungkinkan setiap orang dapat memproduksi konten media dan dapat dibagikan kepada orang lain.

Salah satu poin penting yang harus diperhatikan dalam ruang lingkup partisipasi adalah sifat aktif dari penggunaannya. Perspektif demikian merupakan suatu refleksi dari karakteristik partisipasi yakni suatu tindakan bersama dan berkomunikasi satu sama lain (Villi & Matikainen, 2016). Dari kacamata komunikasi, ini merupakan bentuk interaksi yang terjadi antara satu individu dan lainnya dalam konteks tertentu. Sebagai *human collaboration*, budaya partisipatif memunculkan sifat ‘aktif’ yang tumbuh dalam diri pengguna media yang terimplentasi pada aktivitasnya memproduksi media (*participation in media production*) dan berinteraksi dengan konten media (*interaction with media content*) secara mandiri (Carpentier, 2011).

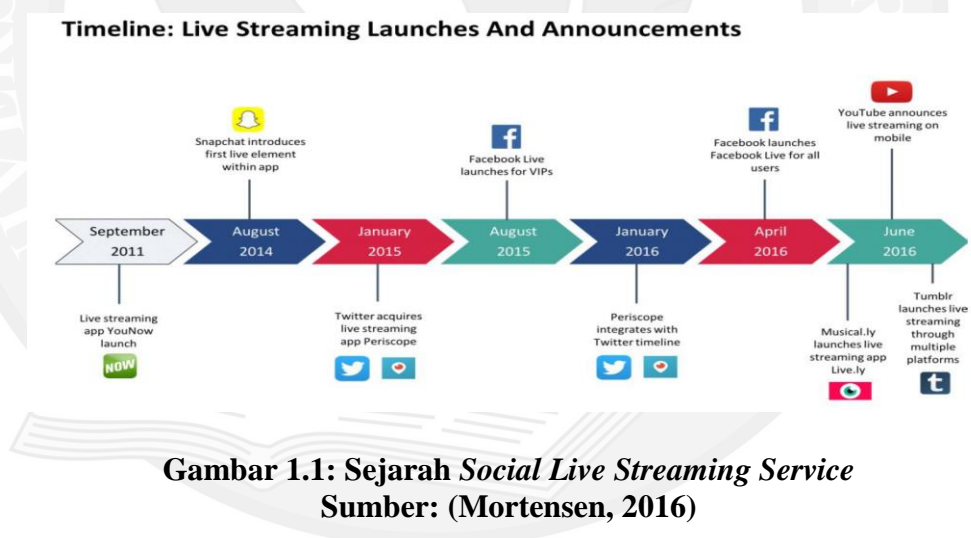
Komunikasi dalam partisipasi pada era internet sangat erat dengan basis ‘keterhubungan’ antara subjek-subjek yang terlibat. Peneliti dalam penelaahannya mengadopsi penelitian dari Villi dan Matikainen yang menyebutkan bahwa konteks ‘*connectedness*’ atau ‘keterhubungan’ melibatkan pengguna media sosial

yang terhubung satu sama lain dengan berbagai cara serta medium (Villi & Matikainen, 2016). Meskipun penelitian yang dilakukan oleh Villi dan Matikainen terfokus pada partisipasi pengguna pada media sosial mainstream dengan sifat *asynchronous*, Peneliti dalam keyakinannya menilai bahwa konsep tersebut dapat diadopsi pada media sosial dengan konsep *synchronous* dan *real time* seperti *social live streaming service*.

Platform Social Live Streaming Service (untuk selanjutnya disebut “**SLSS**”) adalah medium komunikasi partisipasi yang memungkinkan pengguna melakukan penyiaran atas kontennya secara mandiri kepada khalayak dalam jumlah masif. Hal ini sangat kontras apabila dibandingkan dengan era sebelum eksistensi SLSS muncul ke permukaan, dimana dunia penyiaran masih berada pada tahap konvensional (*conventional broadcasting*) seperti penggunaan televisi dan radio sebagai alat distribusi konten kepada masyarakat. Haryati (2013) pada Prosiding Seminar Penyiaran di Era Digital mencontohkan radio sebagai alat penyiaran konvensional memiliki sifat *one to many broadcasting* dan tertutup, hanya melalui pesawat radio saja, sedangkan pada era internet, radio memiliki sifat *one to one broadcasting* atau *many to many broadcasting*, dan *borderless*. Perbedaan yang kontras tersebut memperlihatkan karakteristik *conventional broadcasting* sebagai sistem penyiaran yang tidak *flexible* untuk menjangkau khalayak.

Eksistensi SLSS dapat dikatakan sebagai inovasi yang signifikan dalam memperkaya varian komunikasi digital. Sebagaimana yang disebutkan pada *BI Intelligence* (Mortensen, 2016), secara historis, SLSS pertama muncul pada

September 2011, aplikasi *YouNow* menjadi pelopor pertama di dunia *live streaming services*, kemudian pada Agustus 2014, aplikasi *Snapchat* diperkenalkan ke publik. Januari 2015 *Twitter* melakukan akuisisi terhadap *Periscope*, dan di tahun yang sama, bulan Agustus, untuk pertama kalinya *Facebook* memperkenalkan *Facebook Live* secara terbatas pada pengguna. Pada bulan April 2016, *Facebook* merilis *Facebook Live* untuk seluruh penggunanya, dan di bulan Juni *Youtube* merilis *Youtube Live Streaming*, kemudian diikuti oleh *musical.ly* dan *tumblr*. Maraknya aplikasi SLSS berdampak pada lalu lintas internet (*internet traffic*) yang tercatat pada tahun 2016, SLSS mengambil dua pertiga lalu lintas internet dunia dan diperkirakan akan menembus persentase 82% di tahun 2020 (Mortensen, 2016).

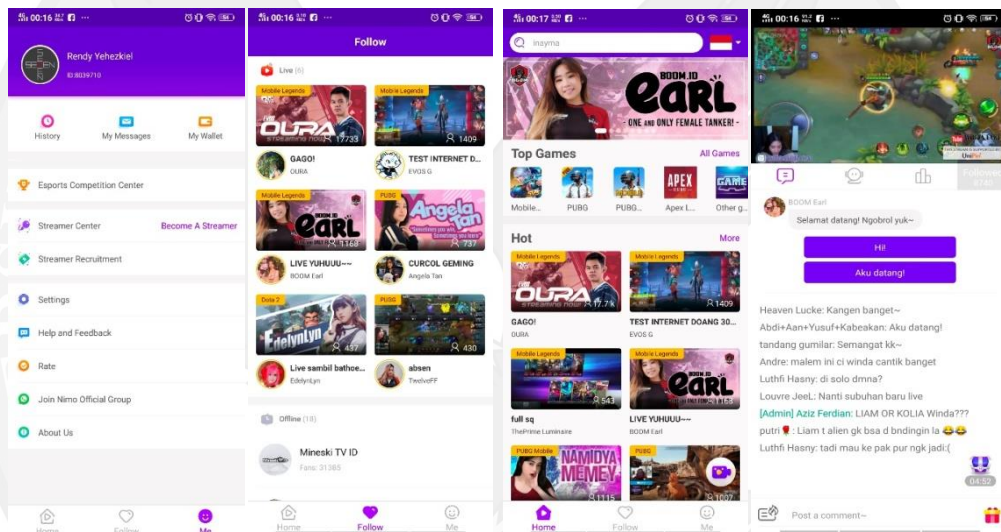


Terdapat dua level interaktor pada SLSS yakni: ‘penyiar’ (untuk selanjutnya disebut sebagai “*streamer*”) sebagai ‘*sender*’ dan ‘penonton’ (untuk selanjutnya disebut sebagai “*viewer*”) sebagai ‘*receiver*’ (Friedländer, 2017). Interaksi keduanya memunculkan bentuk **kepenontonan** (*spectatorship*) secara

real-time tanpa harus bertatap muka meskipun termediasi oleh perangkat elektronik sebagai perantaranya. Ruang lingkup kepenontonan dalam internet pada hakikatnya tercipta sebagai sesuatu yang *real-time*, dan interaksi antar subjek termanifestasi melalui medium perantara dalam berbagai bentuk dan karakteristik.

Konten SLSS beraneka ragam variannya tergantung dari jenisnya masing-masing. SLSS yang mengkhususkan pada segmentasi tertentu disebut *topic-specific live streaming services* (Scheibe, Fietkiewicz, & Stock, 2016). Dari sekian banyak varian *topic-specific live streaming services*, salah satu yang paling menjadi pusat perhatian adalah konten permainan elektronik *online* (untuk selanjutnya disebut “*game online*”) dalam suatu cabang olahraga yang disebut sebagai olahraga elektronik (untuk selanjutnya disebut “**eSport**”) (Edge, 2013). Salah satu aplikasi yang digunakan oleh para penggiat *game online* dan eSport di Indonesia adalah aplikasi Nimo TV. Nimo TV merupakan merek global dan platform *streaming* milik HUYA Inc., aplikasi tersebut menyediakan berbagai versi bagi para pengguna yakni: internet, iOS dan Android. Pada Mei 2018, Nimo TV diluncurkan di Indonesia. Saat ini merupakan aplikasi terpopuler urutan ke #10 di *Google Playstore* untuk kategori *Top Grossing Entertainment*, dan telah diunduh oleh satu juta pengguna Android. Selain menjadi salah satu aplikasi populer di *Google Playstore*, sebagaimana yang dilansir oleh www.mediaindonesia.com, Nimo TV juga melakukan kerjasama-kerjasama dengan tim eSport profesional seperti EVOS eSport untuk menarik perhatian dari masyarakat Indonesia (Mut/S-4, 2018). Selain dari pada hal tersebut, ekspansi

Nimo TV juga ditandai dengan menandatangani *Strategic Cooperation Agreement* dengan Tencent yang merupakan salah satu pengembang *game* terbesar di Asia guna meluaskan layanan *game streaming* di luar negeri. Pimpinan Huya Inc. sebagai pengembang Nimo TV yakni He Wei mengatakan dengan bertumbuhnya angka pemain video *game* serta penggemar eSports yang mencari panggung baru untuk memperlihatkan kecakapan bermain serta keterampilan mereka dalam bersiaran (Aldi, 2018).



Gambar 1.2: Layout Nimo TV
Sumber: (Nimo TV, 2019)

Daya tarik dari SLSS Nimo TV ini adalah kemudahan fitur, kategorisasi genre *game* yang bervariasi, kemudahan untuk melihat broadcaster yang telah diikuti (*follow*), dan fitur melihat jumlah penggemar (untuk selanjutnya disebut "*followers*"). Selain dari pada hal tersebut yang menjadi nilai utama dari aplikasi SLSS ini adalah fitur *live chat* dan sistem *bullet screen* untuk meningkatkan interaksi antara broadcaster dan *viewer*. Fitur *live chat* dalam SLSS memungkinkan *viewer* secara langsung berinteraksi dengan *streamer* melalui

pesan teks secara *real time* saat *live broadcast* untuk membicarakan berbagai hal, baik yang bertemakan *game* ataupun tema lainnya. Sistem *live chat* dan *bullet screen* bertujuan untuk menghidupkan makna dan menciptakan rasa kebersamaan pada saat pengguna menggunakan SLSS (Zhao, 2016). Fenomena ini merupakan gambaran bahwa arah interaksi kepenontonan telah berubah seiring dengan perkembangan media. Kehadiran teknologi yang menjembatani diantara *broadcaster* dan *viewer* tidak dapat disebut jarak/*gap* atau menimbulkan sifat pasif, namun membuat *viewer* dapat berpartisipasi secara *real-time* tanpa ada batasan zona waktu dan tempat. Bahkan *viewer* dapat bersikap lebih ekspresif, terlebih lagi didukung oleh aplikasi yang kaya akan fitur.

Secara prinsip, interaksi yang terjadi pada SLSS memiliki sistem *one to many* broadcast, dimana *streamer* melakukan penyiaran konten kepada *multiple-viewer* secara *real-time*. Peneliti pada observasinya menemukan bahwa interaksi antara manusia pada ruang lingkup SLSS memiliki dua unsur utama yakni “verbal dan teks” yang terjadi sepanjang rentang waktu *streaming*, dan secara faktual tercermin dari bagaimana seorang *streamer* melakukan interaksi dan direspon oleh *viewer*. Posisi *streamer* memberikan respon secara verbal kepada *viewer*, sedangkan *viewer* sendiri hanya dapat memberikan respon dalam bentuk pesan teks pada kolom *live-chat*. Fokus penelitian ini adalah sudut pandang *viewer* dengan komentar-komentarnya pada batasan budaya virtual dan dimensi geografis yang berada Indonesia.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Maria (2018) dalam artikel di detik.com yang menyebutkan bahwa budaya masyarakat digital Indonesia dalam

penyampiannya condong merugikan orang lain secara tidak langsung, dan masih banyak netizen yang tidak kapabel dalam menyaring penggunaan kata dan kalimat dalam penyampaian di media sosial. Namun terdapat juga tipe komentar netizen yang bersifat positif seperti tipe peminta informasi, dan dalam penyampiannya masih menggunakan etika berkomunikasi yang baik (Nurrachmi & Puspita, 2018). Budaya di Indonesia inilah yang akan menjadi salah satu fondasi bagi peneliti dalam melakukan penelitian ini khususnya sebagai rentang penelitian dengan batasan geografis.

Dalam pembahasan mengenai partisipasi pengguna dalam bentuk komentar-komentar pada platform Nimo TV, Peneliti mencoba untuk menggali dan menelusuri secara kepustakaan mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki korelasi dengan SLSS guna menemukan *gap of knowledge*. Jika melihat dari penelitian SLSS terdahulu, Peneliti berpendapat hanya terdapat dua penelitian yang memiliki relevansi terdekat yakni penelitian Gifford Cheung dan Jeff Huang dalam *conference paper* mereka yang berjudul *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator* (Cheung & Huang, 2011) dan Joerik van Ditmarsch dalam tesisnya yang berjudul *Video Games as a Spectator Sports: How Electronic Sports Transforms Spectatorship* (Ditmarsch, 2013). Keduanya mengambil aspek kepenontonan sebagai objek penelitian.

Penelitian Gifford Cheung dan Jeff Huang (2011) membahas ruang lingkup kepenontonan pada *game* berjudul *Starcraft*. Penelitian tersebut memberikan penjelasan mengenai tiga hal yakni: 1) sembilan persona/personaliti dari penonton dari apa yang mereka tonton atau disebut sebagai *spectator*

persona, 2) pengaruh dari para stakeholder/peran-peran yang terkait seperti: komentator, pemain, desainer *game* dalam pembentukan pengalaman kepenontonan, 3) mengambil kesimpulan dari ekspresi penonton, membangun teori dari asimetris informasi yang ditunjukkan dan disembunyikan terhadap penonton untuk membangun suasana. Dari tiga hal tersebut diatas, Peneliti akan menjadikan konsep sembilan *persona* sebagai fondasi dalam penelitian ini yakni: *The Bystander, The Curious, The Inspired, The Pupil, The Unsatisfied, The Entertained, The Assistant, The Commentator, The Crowd* (Cheung & Huang, 2011).

Sedangkan Joerik van Ditmarsch (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Video Games as a Spectator Sports: How Electronic Sports Transforms Spectatorship* melakukan analisis bagaimana eSport mengubah perspektif kepenontonan melalui partisipasi media. Secara prinsip, '*eSport spectatorship*' memiliki kemiripan dengan '*traditional spectatorship*', namun adanya peran partisipasi media pada '*eSport spectatorship*' mentransformasi perspektif penonton dari *active interpreters* menjadi *active participant*. Maksud dari transformasi *interpreters* menjadi *participant* disini adalah penonton tidak hanya berposisi sebagai penonton saja, melainkan juga berposisi menjadi pemain *game* itu sendiri, serta menjadi *fans*. Ditmarsch menyebut hal ini sebagai '*Player/Spectator Hybrid*' dikarenakan posisi peran penonton, pemain dan fans dapat dilakukan secara simultan serta mengaburkan (*blurry*) batas-batas diantaranya.

Jika ditarik dari sudut pandang penelitian terdahulu, Peneliti menilai bahwa penelitian SLSS tidak begitu membahas secara spesifik mengenai bagaimana mengkategorikan komentar secara tematik, khususnya pada sudut pandang '*viewer center*'. Oleh karenanya, Peneliti akan menggali posisi dan tipikal komentar *viewer* pada SLSS yang mana merupakan salah satu aspek kebaruan dari penelitian ini. Hal lain yang mendorong Peneliti untuk mengambil SLSS sebagai topik penelitian adalah kebaruan dari sisi objek penelitian, dan belum adanya keberadaan penelitian SLSS melalui pendekatan komunikasi.

Dari paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan analisis percakapan di Nimo TV sebagai aplikasi SLSS, yang hasil penelitian dituangkan dalam tesis yang berjudul: **tipologi komentar penonton pada social live streaming service (analisis netnografi pada teks komentar penonton nimo tv).**

1.2 Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah

Lahirnya SLSS sebagai platform baru dalam lintas komunikasi digital membawa interaksi baru dalam berkomunikasi. Hal ini sejalan dengan munculnya segmentasi *eSport* dan *game online* yang berkembang begitu pesat saat sehingga membuat SLSS dapat difungsikan secara *dedicated* untuk menyiarkan konten permainan. Salah satunya aplikasi SLSS di Indonesia adalah NimoTV yang mengorientasikan platformnya pada *gaming*.

Sungguhpun yang menjadikan interaksi kepenontonan pada SLSS khususnya pada konten gaming adalah berkembangnya eSport di Indonesia yang begitu pesat. Hal ini terlihat dari masuknya eSport sebagai salah satu cabang

olahraga yang dipertandingkan di Asian Games 2018 dalam format eksibisi (Pertiwi, 2018). Berkembangnya peminatan akan eSport berbanding lurus dengan pertumbuhan minat *live streaming gaming* yang begitu tinggi. Hal ini tercermin dari Nimo TV yang mencatatkan pertumbuhan total pengguna sebanyak 300% (tiga ratus persen) dari bulan September hingga Oktober 2018 sebagai aplikasi SLSS berbasis gaming (Ramadhan, 2018). Selain dari pada hal tersebut, data statistik di Google Playstore menunjukkan bahwa aplikasi Nimo TV dirilis pada 2 May 2018 dan telah di unduh sebanyak lebih dari 10,000,000+ pengguna Android di Indonesia dengan rating 4.7, menjadikan aplikasi ini menjadi salah satu *live streaming service* berbasis gaming terbaik di Indonesia.

Selain dari latar belakang pertumbuhan peminatan akan *live streaming game*, Peneliti dalam keyakinannya berpandangan bahwa hingga saat ini belum adanya penelitian berkaitan dengan hal tersebut karena sifat kebaruan aplikasi dari *livestreaming* khususnya di Indonesia. Adapun Peneliti akan berfokus pada komentar teks *viewer*, yang terspesifik pada tipikal komentar-komentar selama interaksi dengan *streamer* dalam rentang waktu *streaming*. Interaksi-interaksi antara *streamer* dan *viewer* terjadi melalui fitur *live chat* dan *bullet screen*. Kedua fitur tersebut disematkan oleh pengembang platform satu tujuan yakni menghidupkan makna dan menciptakan rasa kebersamaan pada saat pengguna menggunakan platform NimoTV.

Dari gambaran bentuk aktivitas *viewer* pada kolom *chat*, dapat diketahui bahwa terjadi berbagai varian percakapan. Pentingnya tipologi percakapan

ditunjukkan pada saat terjadinya *turn* antara *streamer* dan *viewer*, maupun *turn* antara *viewer* yang sebelumnya memberikan komentar.

Peneliti akan melakukan analisis untuk memetakan tipologi komentar yang terjadi antara *streamer* dan *viewer* di *live chat* dan *bullet system* pada salah satu *streamer* NimoTV yang memiliki *viewer* dalam jumlah signifikan, yakni di kanal *streamer* EVOS Jess No Limit. Penelitian ini akan fokus pada interaksi partisipasi ‘*viewer*’ dalam rentang waktu streaming pada Nimo TV dengan rumusan masalah sebagai berikut: **Bagaimana tipe-tipe komentar *viewer* pada aktivitas di *Social Live Streaming Nimo Tv*?**

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk menggambarkan (*to describe*) dan mengungkapkan (*to explore*). Adapun penelitian ini akan bermuara pada suatu hasil analisa dengan menggunakan perspektif dasar *participatory culture* dalam interaksi selama waktu *streaming* di SLSS. Oleh karenanya, Peneliti akan melakukan pengintegrasian dari berbagai interpretasi terhadap fakta penelitian, serta melihat menggunakan multi-perspektif untuk menggali komentar *viewer* di SLSS sehingga dapat dipetakan tipologi komentar *viewer*.

1.4 Signifikansi Penelitian

Sebuah penelitian harus memiliki signifikansi atau manfaat. Oleh karenanya peneliti akan membagi dua signifikansi dari penelitian ini yakni manfaat akademis dan manfaat sosial.

1.4.1 Manfaat Akademis

Salah satu unsur dari sebuah penelitian adalah kebaruan/*novelty*. Latar belakang peneliti memilih topik partisipasi pengguna pada SLSS adalah dikarenakan masih sedikit penelitian-penelitian komunikasi yang menggunakan pendekatan ini khususnya pada konten *livestreaming*. Peneliti berharap pada akhirnya dapat ditemukan konsep tipologi komentar *viewer* di komunitas partisipasi digital pada konteks Indonesia.

Peneliti menilai bahwa penelitian ini memiliki *state of the art* dalam memperkuat konsep *viewer* khususnya pada media baru yang berbasis SLSS. Mengingat kebaruan dari SLSS sebagai menjadi fenomena baru sejak berkembangnya eksistensi eSport dan *game online* di Indonesia, dan memiliki korelasi pembentukan budaya partisipasi antara *streamer* dan *viewer*, baik dalam statusnya sebagai penggemar maupun *viewer* biasa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sedangkan manfaat dari sisi sosial, yakni peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi pengetahuan dan masukan bagi penyedia jasa SLSS dalam pengembangan sistem serta mekanisme platform khususnya pada bagian komentar *viewer*. Hal ini ditujukan agar platform SLSS memiliki lingkungan yang baik dan kondusif dalam ruang lingkup komentar *viewer*.

1.5 Objek dan Lokasi Penelitian

Salah satu observasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah membahas realitas dan fenomena yang terjadi pada percakapan di SLSS Nimo TV

sehingga dapat diketahui tipe-tipe komentar penonton *livestreaming* pemain dan penggiat eSport.

Nimo TV sendiri adalah salah satu SLSS di Indonesia yang secara *dedicated* menyiarkan konten *game* dan banyak digunakan oleh pro *gamer* dari tim eSport besar. Nimo TV merupakan merek global dan platform streaming di luar negeri milik HUYA Inc. Aplikasi tersebut menyediakan berbagai versi bagi para pengguna yakni: internet, iOS dan Android, dan mendedikasikan platformnya sebagai *topic-specific live streaming services* khusus untuk *game*.

Sebagaimana yang dikutip dari <http://www.asiaone.com>, NIMO TV memiliki sumber daya yakni Sumber Daya di Industri Nimo TV memiliki sumber daya resmi dan eksklusif, meliputi macam-macam gim Tencent yang digemari dunia, seperti PUBG MOBILE dan *Arena of Valor*. Di samping itu, Nimo TV telah bekerja sama dengan Tencent di bidang kegiatan gim, *game* lives streaming dan berbagai aktivitas resmi lainnya. Nimo TV juga mendukung dan membina sejumlah tim eSports guna meningkatkan keseluruhan industri eSports. Sumber Daya *streamer*. Agensi profesional terkemuka di beragam negara, Berbagai tim eSports yang terkemuka dan terkenal di dunia, KOL dan broadcasters potensial, populer dan menarik, Interaksi dalam bentuk yang unik (berinteraksi lewat "*Bullet Screen*") Sumber Daya Konten: Program pelatihan yang lengkap bagi *streamer*; Tayangan *live streams* yang lengkap dan eksklusif serta berbagai kegiatan terkait IP terkenal dan diadakan sendiri; Membangun model live + variety + *game* + KOL, menyediakan berbagai acara yang terkini dan unik bagi para pengguna berusia muda

Keunggulan Nimo TV (Widiastuti, 2018) sebagaimana yang dilansir oleh <https://www.tek.id>, adalah sebagai berikut: Fitur mudah digunakan dimana aplikasi langsung menampilkan berbagai macam video streaming dari berbagai macam *genre* termasuk *sub genre* yang paling diminati, contohnya: *Mobile Legends, PUBG, AOV, Dota 2* yang tersusun pada beranda. Untuk melihat riwayat video yang telah ditonton dapat dilakukan dengan menekan ikon “jam” yang terletak pada kiri atas layar. Untuk melihat *broadcaster* yang di *follow*, bisa diakses melalui fitur Mengikuti. Sedangkan untuk setting atau *profile*, pengguna bisa mengaksesnya melalui fitur “Me”. Pada fitur “Me” ini, pengguna dapat melakukan perubahan setting menjadi *streamer*, atau melihat pendapatan, melihat jumlah penggemar, mengatur setting, dan lainnya. Untuk menonton *video streaming*, cukup memilih *game* yang diinginkan. Setelah Anda memilih *game* yang ingin ditonton, kemudian pilih *video streaming* yang ada. Bukan hanya menonton, namun juga bisa berkomentar pada kolom komentar dan melihat profil *streamer*.

Fitur live chat dalam SLSS memungkinkan *viewer* secara langsung berinteraksi dengan *streamer* melalui pesan teks secara *real time* pada saat *live broadcast*, guna mendiskusikan berbagai hal, baik dengan *streamer* sendiri maupun berkomunikasi dengan *viewer* lainnya secara langsung. Bentuk dari percakapan tergantung dari komunitas, terkadang percakapan terfokus pada hal taktik dan strategi *gameplay*, dan disaat tertentu dapat bersifat saran bahkan diskusi komikal (Smith, Obrist, & Wright, 2013). Sedangkan *bullet screen* mengacu kepada fitur yang memungkinkan *viewer* untuk berbagi komentar secara

real time, kemudian komentar tersebut dihamparkan dan disinkronkan langsung ke video. Hal ini ditujukan untuk menghidupkan makna dan menciptakan rasa kebersamaan pada saat pengguna menggunakan SLSS (Zhao, 2016). Terjadinya interaksi dalam bingkai *live chat* dan *bullet screen* pada aplikasi menciptakan suatu aktivitas kepenontonan.

Untuk berpartisipasi sebagai penonton menggunakan Nimo TV, pengguna harus melalui beberapa tahapan yakni melakukan pendaftaran yang diikuti oleh pengisian identitas seperti nama dan *email*.

Setelah melakukan pendaftaran, pengguna dapat memilih dan mengikuti kanal *streamer* yang ingin ditonton. Nimo TV juga memberikan rekomendasi *streamer* dengan pengikut (*fans*) terbanyak. Dalam kanal *streamer*, *viewer* akan menemukan *layout* seperti berikut:

Nimo TV memiliki dua area yakni *broadcaster/streamer* area dan *viewer/spectator* area. *Broadcaster/streamer area* memiliki akses audio visual untuk berinteraksi sekaligus memperlihatkan konten gaming dari perspektif player. Sedangkan *viewer/spectator* area hanya memiliki akses *textuality* dalam *live chat room*, dimana *viewer/spectator* dapat berinteraksi dengan *broadcaster/streamer* maupun dengan *viewer/spectator* lainnya.

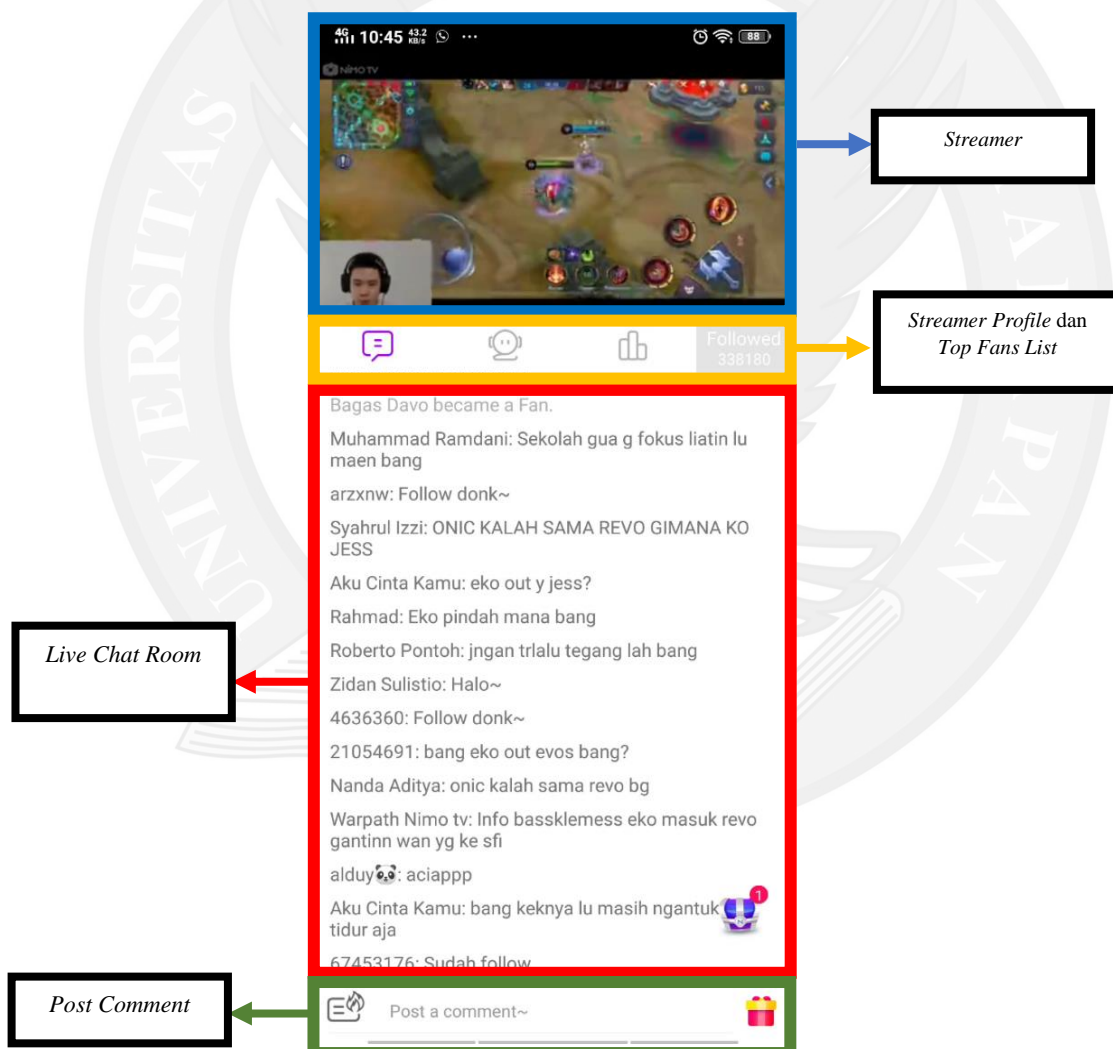
Adapun objek dari penelitian ini adalah Nimo TV yang merupakan aplikasi SLSS berbasis *mobile* maupun *web based*, sehingga Peneliti akan melakukan observasi di salah satu kanal *streamer*, lalu akan dilakukan analisa dan *coding* pada setiap percakapan khususnya dari sudut pandang *viewer*.

Perlu untuk diketahui bahwa Peneliti memilih platform *social live streaming service* Nimo TV dengan kanal *streamer* EVOS Jess No Limit dengan pertimbangan bahwa Nimo TV adalah platform SLSS *dedicated* untuk *eSport* dan *online gaming*, merupakan Platform SLSS *online gaming* dan *eSport* dengan rating terbaik dan jumlah unduhan terbanyak dibandingkan Nonolive (10,000,000+ download/rating 4.1), Cube TV (5,000,000+ download/rating 4.2), salah satu platform SLSS *online gaming* dan *eSport* yang bekerjasama dengan tim *eSport* profesional seperti EVOS, Louvre dan Aerowolf; aktif dalam sebagai *streamer* salah satu turnamen *eSport* besar yakni *Indonesia Pride Weekdays Challenge*; dan EVOS Jess No Limit adalah salah satu *streamer* dengan *viewer* terbanyak yang memiliki *fans* sejumlah 343,549 *fans*.

Peneliti memilih Nimo TV sebagai objek penelitian dikarenakan platform tersebut memenuhi persyaratan sebagai komunikasi online dan juga adanya elemen interaktif. Dibandingkan SLSS lainnya, jumlah unduhan dan rating Nimo TV jauh lebih baik serta memiliki segala fitur yang dibutuhkan oleh *viewer* guna melihat serta memberikan komentar terhadap *streamer* favorit mereka.

Dari sisi lainnya, Nimo TV juga turut berperan aktif dalam memajukan *eSport* di Indonesia dengan menyelenggarakan turnamen-turnamen seperti *Indonesia Pride Week Challenge* (IPWC). Nimo TV juga tidak membatasi platform serta genre pada *game* dengan segmented tertentu saja, tetapi hampir kebanyakan *game* populer dan dari berbagai platform diakomodir sehingga *streamer* dan *viewer* memiliki kebebasan untuk menikmati konten gaming.

Berikut adalah layout kanal *stream* Nimo Tv, dan terdapat empat bagian inti dalam aktivitas *streaming* yakni: *streamer area*, *streamer profile*, *live chat room* dan *post comment*. *Streamer area* adalah tempat dimana *streamer* melakukan aktivitas *livestreamingnya*, *streamer profile* adalah bagian dimana *viewer* dapat mengakses *profile streamer*, *live chat room* adalah bagian yang menunjukkan komentar *viewer*, dan *post comment* adalah tempat dimana *viewer* menuliskan komentarnya.



Gambar 1.3: Layout Kanal Streaming Nimo TV
Sumber: (Nimo TV, 2019)