

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam pola komunikasi dan konsumsi media masyarakat secara global. Internet yang sebelumnya berfungsi sebagai sumber informasi berbasis teks kini berkembang menjadi ekosistem multimedia yang interaktif, dengan konten visual terutama video sebagai bentuk komunikasi yang dominan. Pergeseran ini ditopang oleh meningkatnya akses internet berkecepatan tinggi serta penggunaan *smartphone* yang semakin meluas, termasuk di Indonesia. Audiens tidak lagi berperan sebagai penerima pesan secara pasif, melainkan terlibat aktif melalui interaksi dua arah, partisipasi langsung, dan hubungan yang berlangsung secara *real-time* di media sosial dan platform digital (Fajarini et al., 2025; Salsabila & Wibawa, 2022). Dalam konteks ini, konten video dan platform berbagi video seperti *YouTube* menjadi ruang komunikasi utama karena mampu menggabungkan penyampaian informasi dengan keterlibatan emosional, sekaligus memenuhi minat generasi muda terhadap media yang interaktif dan *on-demand* (Idris et al., 2020).

Di tengah persaingan antarplatform digital, *YouTube* menempati posisi strategis sebagai salah satu ruang komunikasi utama di era media digital. Sebagai platform berbagi video dengan jangkauan audiens yang luas, *YouTube* tidak lagi dipandang sekadar sebagai aplikasi hiburan, melainkan telah menjadi bentuk “televisi baru” yang banyak diakses oleh generasi Milenial dan Generasi Z. Perkembangan ini turut mengubah pola konsumsi media dan cara audiens berinteraksi, di mana *YouTube* tidak hanya menjadi sarana distribusi konten, tetapi juga ruang pembelajaran, hiburan, dan komunikasi yang berlangsung secara aktif dan partisipatif (Rabbani & Wati, 2024).

Perubahan paling menonjol dalam praktik komunikasi di *YouTube* terlihat pada meningkatnya popularitas fitur *live streaming*. Berbeda dari konten video yang telah direkam dan disunting, *live streaming* memungkinkan komunikasi berlangsung secara spontan, *real-time*, dan minim rekayasa, sehingga menciptakan pengalaman keterlibatan yang lebih autentik bagi audiens. Kehadiran *live chat* membuka ruang

interaksi dua arah antara kreator dan penonton, sekaligus antarpemonton, yang mendorong terbentuknya kedekatan sosial dan rasa kebersamaan. Dalam konteks komunitas gim, *live streaming* berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial digital tempat anggota komunitas berkomunikasi, berbagi pengalaman, serta membangun ikatan emosional yang berkelanjutan (Tasidjawa et al., 2025).

Dalam praktik *live streaming*, interaksi langsung seperti penyebutan nama penonton, respons terhadap komentar, dan pembacaan donasi membentuk pengalaman komunikasi yang terasa personal dan partisipatif. Bentuk interaksi ini menumbuhkan perasaan dihargai dan diakui, sehingga penonton tidak hanya hadir sebagai audiens pasif, tetapi sebagai bagian dari peristiwa yang sedang berlangsung. Kehadiran *live chat* memperkuat keterlibatan emosional penonton karena memungkinkan komunikasi berlangsung secara *real-time*, mendorong rasa kebersamaan, serta menciptakan ruang sosial digital yang melampaui fungsi hiburan semata. Kondisi ini menunjukkan bahwa *live streaming* telah berkembang menjadi medium komunikasi yang menekankan kedekatan emosional dan partisipasi aktif audiens (Ramdani et al., 2025).

Dalam konteks *live streaming* gim, Imatuh berperan bukan hanya sebagai penyaji konten, tetapi sebagai figur komunikatif yang secara konsisten membangun relasi dengan audiens melalui sapaan personal, candaan, dan tanggapan langsung terhadap interaksi penonton. Pola komunikasi yang bersifat akrab dan informal ini mengurangi jarak antara kreator dan audiens, sehingga menciptakan suasana percakapan yang terasa setara dan inklusif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan penonton tidak lagi semata-mata pada permainan yang disajikan, melainkan pada keterhubungan emosional dengan karakter *streamer* serta rasa kebersamaan yang terbentuk dalam komunitas penonton. Fenomena ini menegaskan bahwa *live streaming* gim berfungsi sebagai ruang sosial interaktif yang membentuk ikatan emosional dan loyalitas audiens melalui praktik komunikasi yang personal dan berulang (Munawwaroh et al., 2025).

Dengan demikian, pola komunikasi yang digunakan oleh Imatuh tidak hanya berfungsi sebagai upaya untuk meningkatkan tingkat keterlibatan audiens, tetapi juga memiliki peran penting dalam membangun ikatan sosial dengan penonton. Ikatan tersebut kemudian menjadi dasar bagi munculnya bentuk interaksi lanjutan yang berlangsung secara lebih intens dan mendalam, bahkan melampaui ruang publik *live streaming*.

Kedekatan sosial yang terbentuk melalui aktivitas *live streaming* mendorong audiens untuk mencari bentuk interaksi yang bersifat lebih intens dan berkelanjutan. Namun, *live chat YouTube* sebagai ruang komunikasi publik memiliki sejumlah keterbatasan, seperti arus percakapan yang berlangsung sangat cepat, pesan yang mudah terlewat, serta terbatasnya ruang untuk melakukan diskusi secara mendalam. Situasi tersebut mendorong sebagian audiens yang ingin membangun kedekatan dan keterlibatan yang lebih aktif untuk beralih ke platform lain yang menyediakan ruang komunikasi yang lebih privat, salah satunya adalah *Discord*.

Discord menyediakan fitur komunikasi yang lebih personal dan terorganisasi, seperti kanal tematik, *voice chat*, dan forum diskusi, sehingga memungkinkan audiens membangun interaksi yang lebih stabil dan berkelanjutan. (Rahayu & Sukendro, 2024a) menemukan bahwa pola komunikasi virtual di *Discord* melibatkan aktivitas diskusi tema tertentu melalui teks dan suara, serta aturan komunitas yang memperkuat struktur sosial dan dinamika interaksi antar anggota sehingga platform ini menyediakan ruang yang lebih beragam dibandingkan sekadar pesan publik. Peralihan audiens ke platform ini mencerminkan kebutuhan untuk menjalin hubungan yang tidak hanya terbatas antara penonton dan *streamer*, tetapi juga antar anggota komunitas. Keberadaan ruang yang relatif privat tersebut membentuk suasana komunitas yang lebih eksklusif, di mana anggota merasa memiliki identitas dan peran sosial tertentu. Misalnya, penelitian yang mengkaji pemanfaatan *Discord* dalam komunitas *Studystream* menyatakan bahwa *Discord* mendukung efektivitas penyampaian pesan dan partisipasi anggota melalui berbagai bentuk pesan, meningkatkan iklim komunikasi yang mendalam dan personal di dalam komunitas (Jennifer & Priliantari, 2025). Dalam perkembangannya, *Group Discord* yang

terbentuk dari komunitas live streaming tidak lagi sekadar berfungsi sebagai media pendukung, melainkan menjadi ruang sosial mandiri yang memungkinkan audiens berinteraksi di luar waktu siaran, berbagi pengalaman, berdiskusi, hingga menjalin kedekatan yang lebih intens dibandingkan interaksi di *live chat* yang bersifat sementara dan terbatas durasi.

Hadirnya ruang privat digital seperti *Discord* tidak sekadar dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi tambahan, melainkan juga berkembang menjadi ruang sosial virtual yang mendukung terbentuknya hubungan sosial antaranggota komunitas. Interaksi yang berlangsung secara intens dan berkelanjutan, baik melalui percakapan teks, *voice chat*, maupun berbagai aktivitas komunitas lainnya, turut membangun rasa kebersamaan serta kedekatan sosial di antara para anggota komunitas. Dengan demikian, pergeseran interaksi ke ruang privat digital tidak dapat dipahami semata-mata sebagai perkembangan teknologi, melainkan sebagai proses sosial yang turut membentuk pola komunikasi dan dinamika kehidupan audiens (Jennifer & Priliantari, 2025).

Interaksi yang berlangsung di *Discord* juga berperan dalam membentuk relasi sosial dan memperkuat keterikatan antaranggota komunitas. Platform ini menjadi ruang komunikasi virtual yang memungkinkan anggota komunitas membangun kedekatan melalui aktivitas diskusi, bermain gim bersama, *voice chat*, serta berbagai aktivitas komunitas lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa komunikasi virtual tidak hanya berfungsi sebagai pertukaran pesan, tetapi juga menjadi sarana pembentukan hubungan sosial dalam komunitas digital (Wijaya & Suprihatin, 2024).

Fenomena interaksi virtual yang terjadi dalam komunitas *Discord* dari *live streaming YouTube @Imatuh* menarik untuk diteliti karena menunjukkan bagaimana komunikasi digital dapat berkembang menjadi hubungan sosial antaranggota komunitas. Interaksi yang awalnya berlangsung melalui *live streaming* dan *live chat YouTube* kemudian berlanjut ke dalam *group Discord* sebagai ruang komunikasi yang lebih intens, partisipatif, dan berkelanjutan. Dalam ruang virtual tersebut, anggota komunitas tidak hanya berinteraksi dengan *streamer*, tetapi juga membangun

kedekatan sosial antaranggota melalui percakapan, aktivitas bersama, serta komunikasi sehari-hari yang berlangsung secara terus-menerus.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami dinamika interaksi virtual dalam pembentukan relasi sosial pada *group Discord* yang terbentuk dari *live streaming YouTube @Imatuh*. Intensitas komunikasi yang berlangsung melalui percakapan teks, *voice chat*, serta berbagai aktivitas komunitas menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana pertukaran pesan, tetapi juga sebagai ruang pembentukan hubungan sosial di era digital. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi digital, khususnya mengenai interaksi sosial virtual, komunitas daring, dan karakter komunikasi partisipatif dalam media baru.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana dinamika interaksi virtual dalam *group Discord* yang terbentuk dari *live streaming YouTube @Imatuh*?
2. Bagaimana proses pembentukan relasi sosial antaranggota dalam *group Discord* yang berasal dari komunitas *live streaming YouTube @Imatuh*?
3. Apa faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya relasi sosial dalam *group Discord* dari *live streaming YouTube @Imatuh*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis dinamika interaksi virtual dalam *group Discord* yang terbentuk dari *live streaming YouTube @Imatuh*.
2. Untuk mendeskripsikan proses pembentukan relasi sosial antaranggota dalam *group Discord* yang berasal dari komunitas *live streaming YouTube @Imatuh*.
3. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya relasi sosial dalam *Discord* yang berasal dari komunitas *live streaming YouTube @Imatuh*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menambah Landasan keilmuan dalam bidang ilmu komunikasi, khususnya pada kajian komunikasi digital dan komunitas virtual. Melalui penelitian ini, pemahaman mengenai dinamika interaksi sosial serta proses terbentuknya relasi sosial antaranggota komunitas *Discord* yang muncul melalui aktivitas *live streaming YouTube @Imatuh*. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengangkat fenomena sejenis dengan pendekatan maupun objek kajian yang berbeda.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi *streamer* dan kreator konten, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam merancang serta menerapkan strategi komunikasi yang lebih efektif, sehat, dan seimbang guna membangun keterlibatan audiens. Bagi audiens atau anggota komunitas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pola interaksi dan hubungan sosial yang terbentuk dalam ruang digital. Sementara itu, bagi akademisi dan praktisi media, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memahami perkembangan pola interaksi sosial di era media digital, khususnya yang berkaitan dengan komunitas virtual dan praktik komunikasi berbasis partisipasi.