

Pemaknaan Interaksi Parasosial dalam *Livestreaming* antara *Membership Youtube* dan *Streamer* di Platform *Youtube Gojek Dota2*

Adam Putra Sandy¹, Ana Fitriana Poerana², Muhammad Ramadhani³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

E-mail: admptrsd@gmail.com , ana.fitriana@fisip.unsika.ac.id, muhammad.ramdhani@fisip.unsika.ac.id

Article History:

Received: 30 Juni 2025

Revised: 03 September 2025

Accepted: 20 September 2025

Keywords: *Parasocial Interaction, Streamer, Youtube Platform*

Abstract: *The purpose of this study is to describe in detail the parasocial interaction between Gojek Dota2 streamers and their fans through the Youtube platform. What motivations do Gojek Dota2 youtube memberships have and their implications for the parasocial interaction between Gojek Dota2 streamers and their youtube memberships. This study uses a qualitative research method to explore the phenomenon of interaction between viewers and streamers in live streaming. The data sources in this study come from two main types of data, namely primary data and secondary data. Data analysis techniques in this study consist of data reduction, data display, and drawing conclusions. Based on the results of the study, the motives for becoming a Gojek Dota 2 YouTube membership are influenced by the desire to support streamers, interest in Dota 2 content, and the need for a community with similar interests. The informant stated that the decision was driven by emotional closeness, the intention to help, and the added value of the educational and entertainment content presented by Bang Fahri. Membership for them is not just a paid subscription, but a symbol of emotional involvement and a form of appreciation. They feel closer, involved in the community, and recognized through direct interactions on live streams and other platforms. Parasocial interactions in this community show strong emotional connections, although not entirely reciprocal, such as through name-calling, chat responses, donations, and play sessions together. Streamers play an important role in building these relationships. Bang Fahri not only presents content, but creates a family atmosphere and pays attention to members, so they feel comfortable, appreciated, and part of something bigger..*

PENDAHULUAN

Pada era digital dewasa ini, hubungan antara individu dengan figur publik telah mengalami perubahan yang mendasar, khususnya melalui media sosial dan platform streaming. Salah satu aktivitas yang berkembang pesat sejalan dengan kemajuan digital adalah *Live Streaming*. Teknologi *Live Streaming* memungkinkan pengguna menayangkan video secara langsung melalui jaringan internet tanpa harus mengunduhnya terlebih dahulu. Ragam konten yang ditayangkan meliputi acara, permainan video, seminar, hingga interaksi langsung dengan audiens secara waktu nyata. *Youtube* telah menjadi salah satu platform utama untuk streaming video, serta mengunggah berbagai video, baik berdurasi panjang maupun pendek. Apriyadi dalam (Ghani et al., 2024) *Youtube* adalah aplikasi baru atau new media yang digunakan untuk melihat unggahan video yang disebar oleh orang lain. *Youtube* merupakan sebuah situs web yang digunakan untuk berbagi video. Para pengguna dapat mengunggah, menonton, berbagi video secara gratis. konten video yang terdapat dalam *Youtube* biasanya seperti video klip, film, tv, serta video buatan para pengguna *Youtube* sendiri.

Keterkaitan antara *Youtube* dan *Live Streaming* sangat erat, sehingga platform *Youtube* kerap dipilih oleh streamer untuk menjadi pintu utama bagi mereka menjalankan *Live Streaming* setiap hari. Orang yang melakukan kegiatan *Live Streaming* biasa disebut dengan *streamer*. Dengan pesatnya perkembangan platform streaming seperti *Youtube*, penggemar kini memiliki akses yang lebih luas untuk memperoleh informasi tambahan mengenai aktivitas idola mereka yang tidak selalu ditampilkan di televisi. Kemudahan akses ini secara tidak langsung mendorong para penonton, khususnya penggemar artis, untuk membentuk keterikatan emosional dengan figur publik yang mereka kagumi.

Dalam ekosistem *Live Streaming* di *Youtube*, peran seorang streamer memiliki signifikansi yang besar, karena mereka tidak hanya berfungsi sebagai penyaji konten secara real-time, tetapi juga sebagai fasilitator dalam membangun hubungan serta interaksi yang erat dengan audiens mereka. Streamer, menurut Gandolfi (2016), adalah individu yang menyiarkan konten secara langsung melalui platform digital dengan tujuan menghibur, mengedukasi, atau berinteraksi dengan penggemar secara instan. Keunikan dari *Live Streaming* terletak pada keterlibatan audiens yang aktif, di mana komunikasi dapat berlangsung secara dua arah, meskipun hubungan yang terbentuk sering kali bersifat parasosial.

Interaksi parasosial, sebagaimana dijelaskan oleh Horton dan Wohl (1956), merupakan hubungan satu arah yang membuat audiens merasa memiliki kedekatan dengan streamer, meskipun tanpa adanya hubungan timbal balik yang nyata. Dalam konteks *Live Streaming*, fenomena ini semakin diperkuat dengan adanya fitur interaktif seperti live chat, donasi, dan keanggotaan eksklusif, yang memungkinkan penggemar untuk lebih terlibat secara emosional dengan streamer favorit mereka (Sjöblom & Hamari, 2017). Dengan demikian, hubungan antara streamer dan penggemar tidak hanya didasarkan pada konsumsi konten semata, tetapi juga pada keterlibatan emosional serta rasa kebersamaan yang dibangun melalui interaksi secara daring.

Dalam *Live Streaming*, penonton dapat memberikan donasi atau hadiah virtual kepada streamer sebagai bentuk dukungan atau apresiasi terhadap konten yang mereka tampilkan. Hadiah tersebut biasanya berupa uang virtual atau item virtual lainnya yang dapat dibeli menggunakan uang asli. Selain itu, penggemar juga memiliki opsi untuk menggunakan fitur Super Chat, yang memungkinkan mereka menyoroti komentar mereka sehingga lebih menonjol dan terlihat jelas, terutama pada perangkat seluler (Rahmayunita, 2018). *Video game streaming* memang telah menjadi fenomena di era internet. Dalam beberapa tahun terakhir, *video game streaming* mampu menarik ratusan ribu penonton tiap harinya (Hidayanto, 2020). Begitu pun di negara berkembang

seperti Indonesia, platform penyedia *video game streaming* yang diminati banyak pemain *game online* saat ini adalah *Youtube*.

Keterlibatan emosional merupakan salah satu faktor kunci dalam interaksi parasosial. Ketika penggemar merasa terhubung secara emosional dengan streamer, mereka lebih mungkin untuk berpartisipasi aktif pada saat *Live Streaming* berlangsung. Ini bisa berupa memberikan donasi, mengirim *super chat* pada saat *Live Streaming* berlangsung, atau lebih ekstrim bahkan menghadiri acara-acara offline jika ada kesempatan. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan loyalitas tetapi juga memperkuat identitas komunitas di sekitar streamer.

Selain menjadi bentuk dukungan kepada streamer, pemberian donasi atau hadiah dalam *Live Streaming* juga bertujuan untuk membangun hubungan antara penggemar dan streamer. Donasi atau hadiah memungkinkan penggemar memberikan apresiasi sekaligus menarik perhatian streamer, karena biasanya setiap donasi akan disertai notifikasi berupa animasi khusus. Streamer sering menyebut diri mereka sebagai selebriti digital dan dituntut untuk mengelola hubungan mereka dengan penggemar. Hubungan antara streamer dan penggemar ini serupa dengan hubungan antara fans dan selebriti. (Ghani dkk., 2024)

Dewasa ini, terdapat fenomena menarik di dunia *Live Streaming* pada platform *Youtube*, yaitu fitur *Youtube Membership*. *Youtube Membership* merupakan salah satu fitur monetisasi yang memungkinkan pengguna untuk berlangganan ke kanal tertentu dengan membayar biaya bulanan. Melalui fitur ini, anggota dapat memperoleh berbagai keuntungan eksklusif, seperti rencana khusus, emoji, konten premium, serta akses lebih dekat dengan streamer (Rahmayunita, 2018). Fitur ini tidak hanya menjadi sumber pendapatan bagi kreator konten, tetapi juga membangun keterikatan yang lebih kuat antara streamer dan penggemarnya. Hilvert-Bruce dalam (Hidayanto, 2020) Dalam penelitiannya ditemukan bahwa, jika dibandingkan dengan media massa, penonton yang memilih untuk menikmati hiburan melalui live streaming di saluran yang lebih kecil (dengan kurang dari 500 pemirsa) cenderung memiliki motivasi keterlibatan sosial yang lebih tinggi dibandingkan dengan penonton yang lebih menyukai saluran dengan jumlah pemirsa yang lebih besar.

Selain menjadi bentuk dukungan kepada streamer, pemberian donasi atau hadiah dalam *Live Streaming* juga bertujuan untuk membangun hubungan antara penggemar dan streamer. Donasi atau hadiah memungkinkan penggemar memberikan apresiasi sekaligus menarik perhatian streamer, karena biasanya setiap donasi akan disertai notifikasi berupa animasi khusus. Streamer sering menyebut diri mereka sebagai selebriti digital dan dituntut untuk mengelola hubungan mereka dengan penggemar (Ghani et al., 2024). Hubungan antara streamer dan penggemar ini serupa dengan hubungan antara fans dan selebriti, di mana penggemar merasa memiliki keterikatan emosional dengan figur yang mereka dukung.

Keberadaan fitur *Youtube Membership* memperkuat dinamika interaksi parasosial dalam ekosistem *Live Streaming*. Dengan adanya sistem keanggotaan berbayar, penggemar tidak hanya dapat mendukung streamer secara finansial, tetapi juga mendapatkan pengakuan dan perhatian lebih dari idola digital mereka. Hal ini menciptakan hubungan yang unik, di mana loyalitas penggemar semakin meningkat seiring dengan eksklusivitas interaksi yang diberikan oleh streamer. Oleh karena itu, penelitian mengenai fenomena *Youtube Membership* menjadi relevan untuk memahami bagaimana mekanisme dukungan digital ini membentuk pola interaksi dan keterikatan antara streamer dan penggemar.

Dengan demikian persepsi setiap penonton terhadap interaktivitas dengan streamer akan sangat berbeda-beda. Karena interaksi dengan streamer menambahkan elemen pribadi pada pengalaman penonton, aktivitas 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.(Rabbani & Wati, 2023)

Di Indonesia, terdapat banyak *Youtuber* dan streamer dengan beragam karakteristik serta berbagai jenis konten yang unik. Gojek Dota 2 baru baru ini dikenal karena pembawaannya saat *Live Streaming* yang memberikan reaksi spontan saat bermain game, menggunakan persona gojek atau ojek online, maupun saat memberikan arahan berupa *coaching clinic* bagi para pemain game *Dota 2*.

Gojek Dota 2 kerap memperlihatkan berbagai keunikan saat *Live Streaming*. Hal yang paling menonjol dan memberi kesan lebih kepada penonton adalah Ketika ia sedang bermain dengan anggota *membership Youtube* Gojek Dota2 dan memberikan reaksi spontan terkait game Dota 2. Ia tak jarang memberikan kritik kepada pemain, dalam hal ini *membership Youtube* Gojek Dota2 yang dirasa kurang baik dalam hal performa bermain. Ia juga senang memberi pengetahuan lebih dalam soal game yang sedang ia tonton atau mainkan. Selain itu ia mencoba membangun komunitas dari permainan *Dota 2* dengan cara membuat turnamen Gojek Dota 2 pada tahun 2023. Turnamen ini diikuti oleh 8 tim dengan masing-masing tim mempunyai 5 pemain, dengan total hadiah hingga 40 juta rupiah.

Hal ini yang membuat perbedaan antara streamer lain dengan Gojek Dota2. Memulai karir *Youtube* sejak 27 September 2020, Per hari ini kanal *Youtube* Gojek Dota2 memiliki lebih dari 9 ribu subscriber, dengan total 1.108 video yang telah diunggah dan telah ditonton lebih dari 2,9 juta kali. Mas Jawe, atau yang lebih dikenal sebagai Gojek Dota2, secara rutin membuat konten *Live Streaming* setiap hari, yang menarik banyak perhatian dari para subscriernya. Banyak di antara mereka memberikan donasi untuk berinteraksi langsung dengan streamer. Interaksi semacam ini dapat memunculkan pengalaman parasosial, di mana penggemar merasa memiliki kedekatan emosional dengan Mas Jawe.

Di Indonesia, beberapa streamer *Youtube* mulai mengadopsi konsep ini untuk mempererat hubungan dengan penggemar dan menciptakan pengalaman yang lebih imersif. Donasi adalah salah satu bentuk filantropi yang dilakukan individu atau organisasi untuk mendukung suatu tujuan sosial atau kemanusiaan tanpa mengharapkan keuntungan finansial sebagai balasannya(Kotler, 2016). Melalui subathon atau donathon, penonton tidak hanya sekadar menyaksikan konten, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam memperpanjang durasi siaran atau mencapai target donasi tertentu. Interaksi semacam ini memperkuat hubungan parasosial antara streamer dan audiens, di mana penonton merasa lebih dekat secara emosional dengan streamer meskipun hubungan tersebut tetap bersifat satu arah (Cohen, 2014)

Fenomena ini menunjukkan bagaimana *Youtube* bukan hanya sekadar platform berbagi video, tetapi juga menjadi wadah bagi streamer untuk membangun komunitas yang erat dengan penggemarnya. Melalui subathon dan donathon, streamer dapat meningkatkan engagement, memperoleh sumber pendapatan tambahan, serta membangun hubungan yang lebih kuat dengan audiens mereka. Studi lebih lanjut mengenai dampak interaksi ini dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai dinamika hubungan antara streamer dan penonton dalam konteks media digital (Friscillia et al., 2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayanto menunjukkan bahwa interaksi parasosial dapat menimbulkan motif utilitas antarpribadi, di mana pencarian informasi dan pemenuhan kebutuhan hiburan menjadi alasan utama para gamer dalam menyaksikan siaran langsung permainan video.

Utilitas antarpribadi ini mencakup aktivitas seperti menjalin pertemanan dengan sesama *gamer*, ikut berdiskusi, bergabung dalam komunitas penggemar game tertentu, serta berinteraksi langsung dengan streamer. Oleh karena itu, penelitian ini memusatkan perhatian pada motivasi serta kepuasan yang dirasakan gamer ketika menonton video *game streaming*. Meskipun begitu, penelitian yang secara spesifik membahas interaksi parasosial antara streamer dan penggemar dalam konteks *Live Streaming* di *Youtube* masih tergolong minim, terutama yang mempertimbangkan aspek pemberian donasi atau hadiah virtual. Oleh karena itu, studi yang mendalami interaksi parasosial antara streamer dan penggemar melalui pemberian donasi atau hadiah di platform *Youtube* dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana fenomena ini memengaruhi budaya digital di era sekarang.

Penelitian lebih lanjut tentang dinamika interaksi parasosial ini akan memberikan wawasan berharga tentang bagaimana memahami makna di balik pemberian donasi dan relasi seperti apa yang terjalin antara streamer dan penggemar dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang motivasi penggemar dalam mendukung streamer favorit mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan secara mendetail pemaknaan antara *streamer* Gojek Dota2 dan *membership youtube* nya melalui platform *Youtube*.

LANDASAN TEORI

Makna

Emile Durkheim dalam karya yang dikutip oleh Iskandar dan Jacky (2015) memperkenalkan konsep kesadaran kolektif (*conscience collective*) serta konsep gambaran kolektif (*representations collective*). Gambaran kolektif merujuk pada simbol-simbol yang memiliki arti yang serupa bagi seluruh anggota suatu kelompok, sehingga memungkinkan mereka merasakan kebersamaan dan persamaan sebagai bagian dari kelompok tersebut.

Youtube

Apriyadi (2013) dalam Ghani dan rekan-rekan (2024) menyebutkan bahwa YouTube merupakan salah satu bentuk media baru atau *new media* yang dimanfaatkan untuk menonton video yang diunggah oleh pengguna lain. YouTube sendiri adalah situs web yang berfungsi sebagai platform berbagi video, di mana para penggunanya dapat mengunggah, menonton, dan membagikan video secara gratis. Konten video yang tersedia di YouTube umumnya mencakup video klip musik, film, acara televisi, serta karya video yang dibuat sendiri oleh para penggunanya.

Live Streaming

Live Streaming adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk menyiarkan video secara langsung melalui internet tanpa perlu mengunduhnya terlebih dahulu. Konten yang disiarkan dapat berupa acara, permainan video, seminar, atau interaksi dengan audiens secara real-time. *Live Streaming* banyak digunakan di berbagai platform seperti *Youtube*, Facebook, Twitch, dan

Instagram. “*Live Streaming* memungkinkan komunikasi dua arah antara penyiar (streamer) dan audiens, menciptakan pengalaman interaktif yang lebih mendalam dibandingkan media tradisional.” (Pires dan Simon, 2015)

Membership Youtube

Penggemar adalah orang yang terobsesi dengan bintang, selebritas, film, acara TV, atau grup. Penggemar adalah seseorang yang dapat memberikan banyak informasi tentang hal-hal yang disukainya. (Hills, 2002 dalam Kariono, 2023) Keanggotaan *Youtube* adalah layanan berlangganan berbayar yang memungkinkan

Pengguna memperoleh berbagai keuntungan, seperti akses ke konten eksklusif dan kesempatan untuk berinteraksi dengan kreator *Youtube*. Dengan berlangganan channel melalui situs web atau aplikasi utama *Youtube*, pengguna dapat membeli lencana publik, emoji, serta menikmati berbagai manfaat yang ditawarkan oleh kreator. Biaya berlangganan dapat bervariasi tergantung pada negara dan platform yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendalami fenomena interaksi antara penonton dan *streamer* 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 kanal *Youtube* Gojek Dota2. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, melibatkan keikutsertaan peneliti pada komunitas atau *membership Youtube* itu sendiri.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari dua jenis data utama, yaitu data primer dan data sekunder.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan berbagai metode, termasuk wawancara, observasi, dan studi pustaka, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap objek penelitian. Wawancara akan digunakan untuk menggali perspektif dan pengalaman informan yang relevan, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih kaya mengenai fenomena yang diteliti. Sementara itu, observasi langsung di lapangan memungkinkan peneliti untuk mengamati serta menganalisis dinamika yang terjadi secara lebih akurat.

Teknik Analisa data dalam penelitian ini terdiri dari reduksi data, Display data, dan penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Makna Bagi Membership Youtube Gojek Dota2

Dari informan yang telah menjabarkan makna sebagai *membership youtube* Gojek Dota2, mereka memiliki pandangan tersendiri pada pengalamannya dalam menonton *livestreaming* dari kanal *youtube* Gojek Dota2. Hal ini sejalan dengan pernyataan Schutz bahwa makna adalah cara tertentu untuk mengarahkan pandangan suatu individu pada sebuah pengalamannya (Djajasudarman, 2009). Pada analisis ini, para informan memaknai apa yang dilakukan oleh *streamer* pada saat *livestreaming* terhadap para *membership youtube* Gojek Dota2 adalah suatu bentuk interaksi parasosial. Pembawaan pada saat *livestreaming* memberikan hiburan kepada *membership youtube* merasakan kesenangan dan secara tidak langsung mereka merasakan interaksi parasosial saat menontonnya. Merasakan kedekatan dan ikatan emosional dengan *streamer*. Menurut Schutz, manusia secara aktif memberikan makna pada pengalamannya. Dalam konteks ini, menjadi anggota *membership* dimaknai lebih dari sekadar transaksi finansial; ia adalah sebuah tindakan sosial yang penuh arti. Penciptaan Dunia Intersubjektif: Interaksi yang terus-menerus antara *streamer* dan anggota menciptakan sebuah "dunia kehidupan" (lifeworld) yang dipahami bersama. Mereka mengembangkan bahasa dan simbol khas penggunaan julukan seperti "Pemenang IEL Datang" atau istilah unik seperti "Kampung Balong" untuk hero tertentu menjadi simbol yang hanya dipahami oleh anggota komunitas.

Seperti MR yang merasakan kesenangan ketika menonton *livestream* pada kanal *youtube* Gojek Dota2 manakala sedang membahas seputar *game Dota 2*. Baik itu pemilihan *hero* yang baik dan benar maupun cara *laning* disetiap *lane* yang ada. Ini merupakan makna yang dapat ia

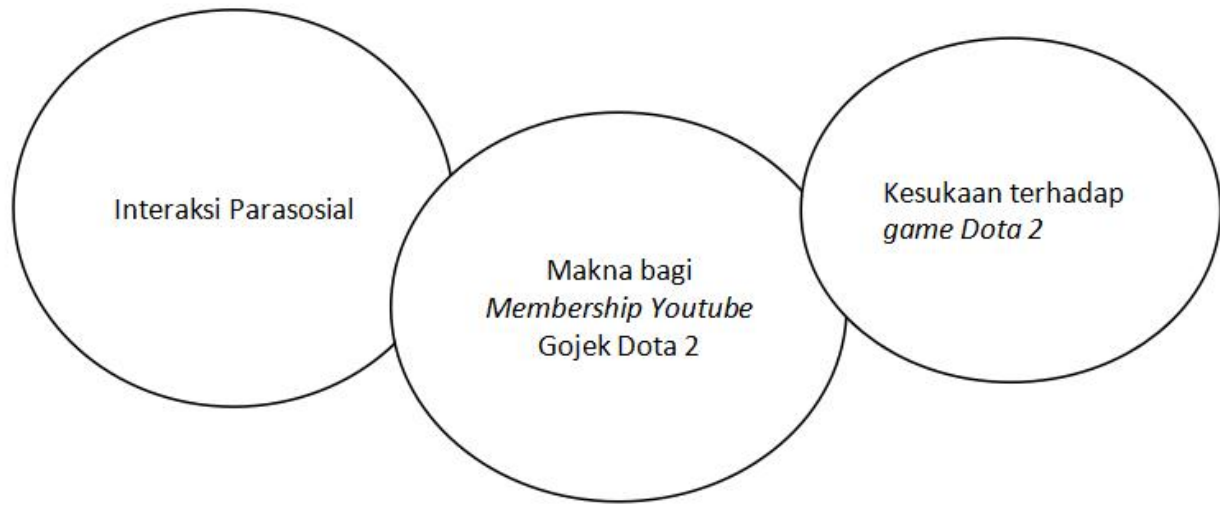
ungkapkan sendiri. Mereka belajar banyak hal tentang *game Dota 2* melalui interaksi pada saat *livestreaming* pada kanal *youtube* Gojek Dota2 berlangsung. Tidak hanya sebagai pemain *game Dota 2* saja, hal ini juga mereka maknai dengan menjadi bagian *membership youtube* Gojek Dota2 sebagai pemberi dampak yang baik bagi mereka. Jawe mengutarakan bahwa ini tidak hanya dimaknai sekedar apresiasi saja, namun ada kontribusi yang dilakukan untuk mendapat respon yang baik.

Schutz memiliki perhatian dari kesadaran ke dunia kehidupan intersubjektif, namun ia masih mengemukakan hasil pemikirannya tentang kesadaran. Terutama pemikirannya tentang makna tindakan individual (Hamzah, 2020). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, para informan berikut memaparkan makna-maknanya sebagai bentuk kesukaan mereka terhadap *game Dota 2*. Hal yang sebagaimana mereka lakukan ketika sedang menonton *livestream*, dapat digambarkan dibawah berikut ini:

1. Interaksi Parasosial, dengan menonton *livestreaming* pada kanal *youtube* Gojek Dota2, informan mengatakan maknanya dapat memberikan dampak positif terutama kepada *membership youtube*. Memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri apabila dapat berinteraksi dengan *streamer* pada saat *livestreaming* berlangsung. Terkhusus untuk *streamer*, dengan hadirnya *membership youtube* pada saat *livestreaming* berlangsung memberikan semangat dan sensasi berbeda ketika melakukan kegiatannya.
2. Kesukaan terhadap Dota2, daya tarik *game Dota2* ada pada kesulitan bermain dan penguasaan pemain terhadap banyak aspek didalam *game* nya. Ketika menonton *livestream* Gojek Dota2, *streamer* kerap kali berbagai tips dan ilmu tentang bagaimana *membership youtube* mengatasi kesulitan yang ditemui ketika bermain *Dota2*.

Mengutip kembali dari Fisher tentang makna, terdapat 3 unsur pokok yang mencakup pada sebuah makna, jika dikaitkan pada hasil penelitian ini adalah peran mereka sebagai penggemar *game Dota2* sekaligus *membership youtube* Gojek Dota2 dengan berbagai caranya membangun interaksi parasosial pada saat *livestream* berlangsung merupakan hubungan tindakan atau perilaku dalam membangun makna. Makna dinilai sebagai konsep komunikasi, karena itu apa yang dibangun oleh mereka dalam kesadarannya merupakan bagian dari *membership youtube* Gojek Dota2, yang memberikan penafsiran atas pengalamannya. Maka *membership youtube* Gojek Dota2 sendiri berperan aktif mencari makna dari apa yang dilakukannya menurut sudut pandang mereka.

Pada gambaran diatas, disesuaikan dengan pemikiran Schutz bahwa *membership youtube* dan *streamer* berbagi pengalamannya dalam sebuah makna yang dihasilkan dari situasi dan waktu yang sama. Masing-masing keduanya menjelaskan kedekatan interaksi parasosial seperti apa yang mereka maknai dan rasakan. Gambaran makna ini dapat digambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 2. Makna Bagi Membership Youtube Gojek Dota2 dan Interaksi Parasosial Diantaranya

(Sumber: Dokumen Peneliti, 2025)

Pada pembahasan diatas, pemaknaan yang diberikan para informan yaitu pemaknaan masing-masing sebagai bentuk kesukaan terhadap *game Dota2*, dan kesadarannya sebagai *Membership Youtube* untuk memberikan pengaruh dan dampak positif. Dengan kegiatan yang dilakukan dalam hal ini interaksi parasosial pada saat *livestreaming* di kanal *youtube* Gojek Dota2 berlangsung. Tentu saja pada pemikiran fenomenologi Alfred Schutz melalui penafsiran atas pengalaman yang dialami maka akan terlihat makna secara jelas.

Konstruksi Makna Membership Youtube Gojek Dota2

Pengalaman interaksi parasosial memberikan makna bagi individu atas apa yang dilakukan dan dialaminya. Kedekatan dan merasa saling terhubung menjadi kunci dari pengalaman yang dirasakan *membership youtube* Gojek Dota2. Seperti yang dialami oleh *Membership youtube* Gojek Dota2 dalam memaknai mereka sebagai bagian dari *streamer* yang hidup dan aktif dalam ekosistem *livestreaming* pada kanal *youtube* Gojek Dota2, menjadi cerita dan pengetahuan bagi masing-masing.

Dalam hasil wawancara yang dilakukan peneliti, seluruh informan telah memberikan jawaban bahwa makna yang mereka tuturkan sebagai *membership youtube* Gojek Dota2 berdasar dari pengalaman interaksi parasosial yang terjadi antara mereka dengan *streamer*. Dengan terus memberikan pengalaman-pengalaman yang berbeda di setiap *livestreaming*, akan timbul perasaan loyalitas dari *membership youtube* Gojek Dota2 itu sendiri. Menjadi *membership youtube* memberikan pengalaman yang berbeda dari segi keaktifan, keintiman, serta loyalitas terhadap *streamer*. Fenomena *membership youtube* pada kanal Gojek Dota2 adalah sebuah dunia sosial yang kompleks. Dengan menggunakan kerangka fenomenologi Alfred Schutz, dapat dipahami bahwa tindakan para anggota didorong oleh motif masa lalu dan tujuan masa depan. Mereka secara aktif memaknai pengalaman mereka, menciptakan sebuah realitas intersubjektif yang kaya akan simbol dan norma, serta membangun hubungan yang melampaui batas-batas interaksi digital. Untuk mendapatkan konstruksi makna, karena itu dilakukan penelitian langsung kepada informan, sebagaimana hal ini merupakan penting dalam kajian fenomenologi. Berikut gambaran konstruksi makna pada model dibawah ini.



Gambar 3. Gambaran Konstruksi Makna Membership Youtube Gojek Dota2

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa makna membership YouTube bagi para narasumber tidak sekadar status langganan berbayar, melainkan simbol keterlibatan emosional dan bentuk apresiasi terhadap streamer. Para membership merasa memiliki kedekatan yang lebih dengan streamer, merasa dilibatkan secara aktif dalam komunitas, dan bahkan merasa diakui eksistensinya melalui interaksi langsung, baik di live stream maupun di luar platform seperti Discord atau pesan pribadi.

Bentuk interaksi parasosial yang terjadi dalam komunitas Gojek Dota 2 menunjukkan hubungan emosional yang kuat meskipun tidak bersifat timbal balik secara penuh. Para narasumber mengalami bentuk interaksi seperti pembacaan nama, tanggapan terhadap chat dan donasi, hingga keterlibatan dalam sesi permainan bersama. Hal ini memperkuat eksistensi hubungan parasosial sebagai bagian dari dinamika komunikasi di era digital.

Peran streamer sangat penting dalam membentuk dan menjaga hubungan parasosial tersebut. Bang Fahri tidak hanya menjadi penyedia konten, tetapi juga bertindak sebagai figur sentral yang membentuk atmosfer kekeluargaan, mendorong interaksi yang sehat, serta memberikan perhatian personal kepada para member-nya. Ini menciptakan perasaan nyaman, dihargai, dan menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar dari sekadar tontonan.

DAFTAR REFERENSI

- Cohen, J. (2014). Mediated relationships and social life: Current research on fandom, parasocial relationships, and identification. *Media and Social Life*, 142–156.
- Friscillia, A. P., Nugraha, Y. R., & Vevis, V. (2025, February 5). *Interaksi Parasosial Sawer pada Live Instagram Bunda Corla* [Https]. Warta Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia. <https://warta-iski.or.id/index.php/WartaISKI/article/download/203/118>
- Ghani, M. A. F., Kusuma, A. S., & Kom, S. I. (2024). *INTERAKSI PARASOSIAL STREAMER DEANKT DAN PENGGEAR MELALUI PLATFORM YOUTUBE*.
- Kotler, P. (2016). *Et Keller, KL (2016) Marketing management*. Pearson.
- Rabbani, F. Z., & Wati, R. (2023). Komunitas Dan Interaksi Penonton Pada Siaran Langsung Di

Kanal Youtube Naplive. *HUMANUS : Jurnal Sosiohumaniora* Nusantara, 1(3), 406–415. <https://doi.org/10.62180/7x0vdr35>

Rahmayunita, H. (2018). 4 Fitur Baru Ditawarkan Youtube Live Streaming, Makin Mantap! [Http]. *4 Fitur Baru Ditawarkan Youtube Live Streaming, Makin Mantap!* <https://nextren.grid.id/read/0128784/4-fiturbaru-ditawarkan-Youtube-live-streaming-makin-mantap>