

KAJIAN NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS PENGGEMAR YOUTUBER ISHOWSPEED: INTERAKSI, BUDAYA, IDENTITAS DARING

Rima Ramadhani Nur Hanifah, Chrisna Wahyu, Sri Sucyta Dewi, Yunita Sari

Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) Jakarta, Indonesia

rima.ramadhani83@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Mei, 2025

Revised Mei, 2025

Accepted Mei, 2025

Available online Mei, 2025

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas
Pendidikan Ganesha.

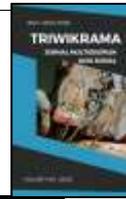
Abstract

The background of this study is conducted based on the phenomenon of live streaming by IShowSpeed, a Youtube content creator, during his visit to Jakarta in September 2024, which attracted over one million live viewers on YouTube, making it one of the largest live streaming events of the year. His achievement illustrates how an influencer can create complex cross-cultural interactions through social media. These interactions reflect the dynamics of digital communication influenced by cultural norms and social identities, with the influence of latest content serving as a catalyst for discussion. The study aims to explore the process of social interaction within the fan community of IShowSpeed on his YouTube live streaming content. The research employs a qualitative approach using the concept of netnography. The data collection techniques of this research use several processes that involve collecting, organizing, and interpreting data obtained from observations, interviews, and various communication artifacts. The findings reveal that IShowSpeed's fans are capable of fostering a culture of interaction among fellow fans based on shared experiences, knowledge, and support expressed in the comments section of his live streaming content. These interactions contribute positively to the social, emotional, and creative development of all fans engaging with his content.

Keywords: Communication, Netnography, Social Media

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya fenomena live streaming YouTuber terkenal, IShowSpeed, saat kunjungannya ke Jakarta pada September 2024, yang berhasil menarik lebih dari satu juta penonton langsung di YouTube dan menjadi salah satu live streaming terbesar tahun itu. Keberhasilannya mencerminkan bagaimana seorang influencer dapat menciptakan interaksi lintas budaya yang kompleks melalui media sosial. Interaksi ini mencerminkan dinamika komunikasi digital yang dipengaruhi oleh norma budaya dan identitas sosial, dengan pengaruh konten terbaru sebagai pemicu diskusi. Tujuan dalam



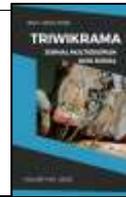
penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses interaksi sosial komunitas penggemar Youtuber IShowSpeed pada konten *live streaming* youtubenanya. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kajian konsep netnografi. Sementara teknik pengambilan data menggunakan beberapa proses yang melibatkan pengumpulan, pengorganisasian, dan interpretasi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan berbagai artefak komunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para penggemar IShowSpeed dapat menciptakan budaya interaksi antar penggemar berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan dukungan di dalam komentar konten *live streaming* Channel Youtube IShowSpeed yang dalam konten tersebut memberikan dampak positif dalam hal pengembangan sosial, emosional, dan kreatif bagi seluruh penggemar yang mengikuti kontennya.

Kata Kunci: Komunikasi, Netnografi, Media Sosial

PENDAHULUAN

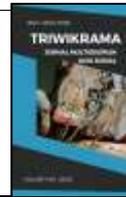
Era digital telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Teknologi internet, media sosial, dan aplikasi pesan memungkinkan individu dari berbagai belahan dunia dan latar belakang budaya yang berbeda untuk saling terhubung secara instan. Budaya dan kebudayaan manusia terus berkembang berdasarkan dinamika kemanusiaan itu sendiri, menjadikannya layak untuk diamati secara terus-menerus karena perubahan yang terjadi tergantung pada konteks ruang dan waktu. Kajian ini penting untuk memahami manusia dengan budaya dan kehidupannya demi terciptanya kehidupan yang harmonis.

Dalam konteks ini, komunikasi antarbudaya menjadi semakin signifikan karena pertemuan dan pertukaran antara nilai, norma, serta perspektif budaya yang berbeda kian sering terjadi. Namun, kemudahan berkomunikasi yang ditawarkan oleh teknologi digital tidak serta-merta menghilangkan tantangan yang muncul dari perbedaan budaya. Kesalahpahaman, interpretasi yang keliru, dan konflik sering terjadi ketika individu atau kelompok dari budaya yang berbeda tidak memiliki pemahaman mendalam tentang nilai-nilai budaya yang mendasari komunikasi mereka. Menurut Charley H. Dood (dalam Mukarom, 2020), komunikasi antarbudaya melibatkan peserta komunikasi yang mewakili pribadi, antarpribadi, dan kelompok dengan menekankan pada perbedaan latar



belakang budaya, seperti antar suku bangsa, etnik, dan ras, serta antar kelas sosial yang memengaruhi perilaku komunikasi para peserta. Di era digital, fenomena komunikasi lintas budaya semakin kompleks karena interaksi tidak lagi terbatas pada ruang fisik tetapi juga di ruang virtual yang memiliki dinamika tersendiri.

Media sosial, terutama YouTube, memungkinkan individu dari latar belakang budaya yang berbeda untuk berinteraksi, bertukar ide, dan membentuk komunitas global. Pendekatan Etnografi Komunikasi Virtual atau Netnografi berfokus pada cara komunikasi dalam konteks sosial dan budaya tertentu di dunia digital. Menurut Spradley (2006, dalam Rezhi et al., 2023), etnografi merupakan kegiatan mempelajari kebudayaan lain yang melibatkan teknik studi, teori etnografis, dan deskripsi kebudayaan. Kozinets (1998, dalam Sari, 2024) mendefinisikan netnografi sebagai adaptasi etnografi untuk dunia virtual. Dengan mempelajari interaksi di platform seperti YouTube, kita dapat mengidentifikasi norma, nilai, dan praktik komunikasi yang muncul dalam konteks lintas budaya. Darren Watkins Jr., atau IShowSpeed, adalah Youtuber asal Amerika yang mendapatkan perhatian dunia melalui konten streaming yang sering kali bersifat interaktif. Pada 18 September 2024, IShowSpeed melakukan live streaming di Jakarta sebagai bagian dari tur Asia-nya, menarik lebih dari satu juta penonton secara langsung di YouTube. Kasus ini menunjukkan bagaimana seorang influencer dapat menciptakan interaksi lintas budaya yang kompleks. Dengan menganalisis reaksi penggemar, penggunaan bahasa, dan simbol dalam komunikasi, kita dapat memahami bagaimana identitas dan norma budaya memengaruhi cara pesan diterima dan diinterpretasikan. Berdasarkan latar belakang yang ada, terdapat pola dan budaya komunikasi tertentu dari subscriber IShowSpeed di kolom komentarnya serta terdapat peluang dan tantangan dari keberagaman latar belakang anggota komunitas penggemar IShowSpeed. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses interaksi sosial komunitas penggemar Youtuber IShowSpeed pada konten live streaming YouTube-nya.



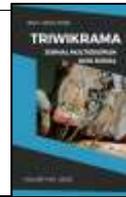
STUDI LITERATUR

Beberapa penelitian sejenis sebelumnya yang mendasari penelitian ini adalah penelitian yg dilakukan oleh Cindi Purnama Sari, berjudul Budaya Penggemar Di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual Pada Penggemar NCT Di Instagram) (C. P. Sari, 2023), berfokus pada bagaimana penggemar NCT membentuk identitas kolektif mereka di Instagram. Melalui metode kualitatif, penelitian ini menganalisis empat konteks penting dalam budaya penggemar di Instagram, yaitu komunikasi, kreativitas, pengetahuan, dan organisasi serta kekuatan sipil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggemar NCT di Instagram tidak hanya berperan sebagai konsumen konten, tetapi juga sebagai produsen yang aktif menciptakan dan menyebarkan konten. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Aulia Sakina dan Wulan Widyasari, dengan judul Budaya Penggemar di Twitter: Etnografi Virtual pada Penggemar NCT di Twitter (Sakina & Widyasari, 2023), meneliti bagaimana penggemar NCT berinteraksi satu sama lain di Twitter, serta bagaimana interaksi tersebut membentuk komunitas mereka. Salah satu temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa budaya penggemar NCTzen di Twitter dapat dikategorikan sebagai budaya partisipatif, yang memenuhi empat unsur budaya partisipatif menurut Henry Jenkins, yaitu afiliasi, ekspresi, pemecahan masalah kolaboratif, dan sirkulasi. NCTzen tidak hanya mengonsumsi konten dari NCT, tetapi juga memproduksi dan membagikan karya kreatif seperti fan art, fan edit, serta informasi terkait NCT, yang semakin mempererat hubungan sosial di antara mereka.

Secara keseluruhan, kedua penelitian ini memberikan gambaran yang mendalam tentang bagaimana penggemar membentuk dan mengembangkan identitas serta budaya mereka di dunia maya melalui media sosial. Budaya penggemar yang terbentuk menunjukkan bahwa penggemar tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam produksi dan distribusi konten yang mendukung komunitas mereka.

METODELOGI PENELITIAN

Paradigma dapat didefinisikan sebagai serangkaian keyakinan atau kepercayaan dasar yang menuntun individu dalam bertindak. Dalam penelitian ilmu sosial,



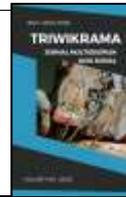
paradigma memberikan cara pandang terhadap dunia dan metode untuk memahaminya (Salim, 2006). Penelitian ini mengadopsi paradigma konstruktivis yang menekankan interpretasi dan pemahaman terhadap pengalaman individu dalam komunitas daring. Dengan pendekatan netnografi, yang memungkinkan analisis interaksi di platform digital dalam konteks sosial-budaya. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami pola dan budaya komunikasi di kolom komentar kanal YouTube iShowSpeed sebagai konstruksi sosial yang dihasilkan bersama oleh para subscriber. Penelitian ini dilakukan dengan mengakses laman YouTube iShowSpeed untuk mengamati komunikasi dari subscriber iShowSpeed di kolom komentarnya yang berlangsung selama lima bulan, dari September 2024 hingga Januari 2025. Subjek penelitian adalah penggemar atau subscriber yang berkomentar pada konten live streaming iShowSpeed dan objek penelitian yaitu proses interaksi penggemar dalam kanal YouTube iShowSpeed. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi virtual partisipatif di kolom komentar YouTube, analisis konten, dan wawancara mendalam dengan penggemar. Teknik analisis data dengan analisis tematik untuk menggali pola komunikasi dan identitas daring komunitas penggemar. Dengan pendekatan netnografi ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang dinamika interaksi, budaya, dan identitas daring komunitas penggemar iShowSpeed di platform YouTube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi partisipatif yang telah dilakukan oleh peneliti, Youtube dapat dikatakan sebagai *new public sphere* yang memungkinkan terjadinya budaya daring, di mana sebagai *public sphere*, Youtube memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk menjadi konten kreator, berekspresi, dan hal-hal interaksi seperti berkomentar, menyukai, maupun tidak menyukai.

Profil Channel Youtube IShowSpeed

Penelitian ini meneliti tentang kajian netnografi, di dalam penelitian ini peneliti mengkaji akun youtube IShowSpeed. IShowSpeed, atau dikenal dengan nama asli Darren Watkins Jr., adalah seorang streamer dan YouTuber terkenal dari Amerika Serikat. Ia lahir pada 21 Januari 2005, di Detroit, Michigan. IShowSpeed mulai terkenal di platform YouTube karena konten gamingnya, terutama permainan seperti FIFA dan Fortnite, yang diiringi oleh kepribadian yang



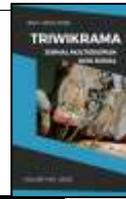
energik dan sering kali lucu. IShowSpeed mulai mengunggah video pada 2019 dan cepat mendapatkan perhatian berkat gaya bercandanya yang unik serta momen-momen lucu dalam streaming-nya. Selain streaming, dia juga aktif di media sosial lainnya, termasuk TikTok dan Instagram, di mana ia berbagi momen-momen menarik dari hidupnya sehari-hari. IShowSpeed, yang dikenal dengan konten *live streaming* gamingnya, dalam beberapa kesempatan telah melakukan streaming dari Indonesia, meskipun dia lebih aktif di platform seperti YouTube yang menjangkau audiens internasional. IShowSpeed memiliki basis penggemar yang besar di Indonesia. Ketika dia melakukan streaming, banyak penggemar yang menantikan siarannya, dan interaksi di chat biasanya sangat aktif. Ini menciptakan suasana yang ramai dan penuh energi. Biasanya, IShowSpeed berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Meskipun demikian, penggemar Indonesia umumnya dapat mengikuti dan menikmati kontennya, meskipun terdapat beberapa batasan bahasa. IShowSpeed kadang menampilkan perilaku yang kontroversial, yang bisa memicu reaksi beragam dari penonton. Hal ini mungkin menimbulkan perdebatan di kalangan penggemar, tetapi juga menambah daya tarik bagi banyak orang.

Dalam Channel Youtube IShowSpeed memiliki total 1513 video, diantaranya ada *live streaming*, video keseharian, dan *shorts*. Pada penelitian ini, peneliti hanya fokus mengkaji 3 video yang menjadi sampel dari 1513 video yang di unggah oleh Channel Youtube IShowSpeed. Pada 3 video tersebut mencakup konten *live streaming* IShowSpeed di Indonesia. Adapun tema konten *live streaming* yang diusung IShowSpeed yaitu berisi tentang kunjungannya ke Indonesia, menunjukkan keberagaman budaya di Indonesia.

Komunitas Penggemar IShowSpeed

Penelitian ini ingin menganalisis interaksi dari budaya daring (komunikasi) yang diciptakan oleh penggemar pada konten *live streaming* youtube IShowSpeed di Indonesia. Berikut data temuan yang berhasil peneliti temukan berdasarkan hasil wawancara, observasi virtual, dan dokumentasi pada channel Youtube IShowSpeed.

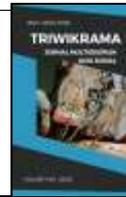
“@yosboem99 “speed play it (angklung) very well fire af”,
@ZFareIX “Yeah IShowSpeed Thank you for coming to Indonesia. I like you so much men go”, @febrieliyanto8803 “OMG ISHOWSPEED



I'M YOUR BIG FAN", @abronilo v "IShowSpeed made history in Indonesia friends, Bravoo", @cellosxz "Lafyuh! Always remember KING INDO STRONGEST COUNTRY ON EARTH!" (Youtube: IRL Stream Indonesia)

Hasil beberapa kalimat komentar di atas menjelaskan penggemar yang berkomentar dalam konten *live streaming* yang berjudul IRL Stream Indonesia di unggah oleh IShowSpeed pada channel Youtubenanya. Berdasarkan observasi peneliti, penggemar yang berkomentar pada konten tersebut telah menciptakan budaya yang dalam mengomentari selalu memberikan huruf kapital dan emoji. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan temuan dari salah satu penggemar yang berkomentar "*Yeah IShowSpeed Thank you for coming to Indonesia. I like you so much men go*" dengan username @ZFarelX bahwa dia mengatakan "lebih baik melihat IShowSpeed dari jarak jauh/ *live streaming* daripada harus bertemu langsung, karena apabila bertemu langsung pasti aku tidak dapat bernafas". Dia juga mengucap terima kasih serta pujian pada konten *live streaming* tersebut.

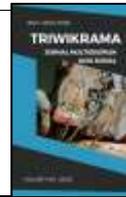
"@cg.man_aka_kevin "Thinking back to the past, Speed was live and didn't know there was a country called Indonesia, and now he's here!", @Yulida_Jasmine "Amazing. Very Beautiful Indonesia. Thank you so much Speed", @TheKevinfarell "INDONESIA THE BEST COUNTRY"- ISHOWSPEED THANK YOU FOR SAYING THAT, @aguslumirat_abdullah "I positioned myself, looking from the audience's angle Actually, I think Bali is a beautiful city, there will definitely be lots of interesting things here. Unfortunately, you follow the fan's words/requests too much to go from one place to another. I remember one sentence "without a thorough plan the results will not be optimal" Speed", @mute.d5539 "Im malaysian and i gotta say damnnn Indonesia ... You guys did it better than us as host for Speed and im too enjoyed Speed stream in indonesia more than he did at Malaysia, in Indonesia Speed got alot of activity and more proper visitation to each place and not some random places like Malaysia, its so sad because Malaysia also got an awesome places to visit too just poor ability as host i guess ...W FOR INDONESIA" (Youtube: IRL Stream in Indonesia Part II Bali)



Beberapa kutipan komentar diatas menjelaskan penggemar yang berkomentar dalam konten *live streaming* yang berjudul IRL Stream in Indonesia Part II Bali di unggah oleh IShowSpeed pada channel Youtubenya. Berdasarkan observasi peneliti, penggemar yang berkomentar pada konten tersebut telah menciptakan budaya yang dalam mengomentari selalu memberikan huruf kapital dan emoji.

"@Slipyogs"INDONESIA PEOPLE IS REALLY LOVE SPEED, EVERY CITY THAT SPEED GO IN INDONESIA THERE MUST BE ALWAYS SO MANY PEOPLE SURROUNDING HIM, INDONESIA PEOPLE IS CRAZY AF", @agnis2617 "KEBANYAKAN YANG FOMO DARIPADA FANS SPEED ASLI, KALO FANS ASLI SPEED PASTI PAHAM APA YANG DI OMONGIN SPEED MINIMAL KASIH JALAN, JANGAN MAKSA SELFIE. SENYUM KE KAMERA AJA CUKUP GUYS KALO MAU FOTO BARENG, CUKUP BERSIKAP RAMAH & KALEM NANTI NONTON ULANG LIVE NYA TERUS SCREENSHOT BAGIAN MUKA KALIAN, SESIMPEL ITU DARIPADA MAKSA MAKSA GITU.", @stevenchandrasusanto69"i'm indonesian, and currently live in yogyakarta. i'm so sorry for u speed for what happend. that city really not ready for u. i mean probably about 70% of them just can't respect you, swarming u like crazy", @vultureplayz0786 "Finally 10% Zombie Apocalypse 90% Good stream W Indonasia", @pinkajoumc4923 "As an Indonesian, I'm so sorry if you didn't have a really good time in Yogyakarta... the crowds are insane, maybe because it's saturday night, people are hanging out outside. Thanks a lot for visiting though" (Youtube: IRL Stream in Indonesia Part III Yogyakarta)

Kutipan kalimat diatas menjelaskan penggemar yang berkomentar dalam konten *live streaming* yang berjudul IRL Stream in Indonesia Part III Yogyakarta di unggah oleh IShowSpeed pada channel Youtubenya. Berdasarkan observasi peneliti, penggemar yang berkomentar pada konten tersebut telah menciptakan budaya yang dalam mengomentari selalu memberikan huruf kapital dan emoji. Peneliti mendapatkan temuan bahwa pada konten tersebut terdapat beberapa konflik mengenai penggemar di Yogyakarta yang terlalu antusias dengan kedatangan IShowSpeed sehingga menyebabkan komentar kurang baik oleh



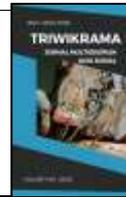
para penggemar di youtube dengan menggunakan tulisan yang berisi huruf kapital.

Peluang dan Tantangan dalam Keberagaman Penggemar

Keberagaman penggemar IShowSpeed di Indonesia membawa berbagai peluang yang potensial, baik untuk penggemar itu sendiri, IShowSpeed, maupun bagi industri hiburan digital secara keseluruhan. Terdapat temuan berdasarkan observasi peneliti bahwa keberagaman penggemar dari berbagai negara, termasuk Indonesia, memberi kesempatan bagi penggemar satu sama lain untuk saling berbagi pengetahuan tentang budaya masing-masing. IShowSpeed, yang memiliki audiens internasional, dapat menjadi jembatan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada penggemarnya yang berasal dari luar negeri, dan sebaliknya, penggemar Indonesia dapat belajar lebih banyak tentang budaya negara lain. Dari konten *live streaming* saat di Indonesia, para penggemar memperkenalkan makanan khas, tradisi, atau tempat wisata populer di Indonesia melalui komentar, dan IShowSpeed bisa berinteraksi dengan mereka, serta memberikan *spotlight* pada hal-hal menarik tersebut dalam *live streaming*.

Keberagaman *audiens* membuka peluang bagi IShowSpeed untuk meningkatkan popularitasnya lebih jauh lagi. Jika ia bisa menyesuaikan konten untuk mencakup audiens internasional dengan tetap menghormati budaya lokal (seperti Indonesia), ia bisa menarik lebih banyak penggemar dan memperluas jangkauannya di pasar yang lebih besar. Peneliti mendapat temuan bahwa IShowSpeed mencoba untuk belajar Bahasa Indonesia, Bahasa daerah salah satunya Bahasa Jawa sedikit demi sedikit atau mengadakan sesi interaktif dalam bahasa Indonesia, yang akan membuat penggemar Indonesia merasa lebih dihargai dan terhubung dengan dirinya. Tidak hanya mempelajari Bahasa, namun juga menggunakan baju batik serta blangkon saat *live streaming* di Yogyakarta.

Keberagaman penggemar ini memberi kesempatan bagi IShowSpeed untuk menciptakan lebih banyak variasi dalam kontennya. Dengan berinteraksi dengan penggemar yang berasal dari berbagai latar belakang budaya yang berbeda, IShowSpeed juga menambahkan elemen-elemen unik dalam *live*



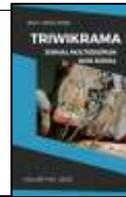
streamingnya, seperti mencoba makanan lokal yaitu nasi padang pada saat *live streaming* di Jakarta, mengunjungi tempat-tempat wisata, serta berpartisipasi dalam aktivitas khas Indonesia, hal ini akan memicu penggemar yang tidak mengetahui Indonesia menjadi tahu. Menurut salah satu penggemar IShowSpeed yaitu Farel bahwa ia menyukai *live streaming* saat di Indonesia yang mengatakan

“Dari situ, orang yang tidak tahu menjadi tahu tentang Indonesia, terlebih kepada penggemar yang berada di luar negeri, secara tidak sengaja *live streaming* IShowSpeed ini mempromosikan budaya negara kita ke negara lain, supaya penonton atau penggemar ingin mengunjungi Indonesia karena memiliki keragaman budaya.”

(Farel, 2024)

Dengan adanya penggemar dari berbagai negara dan latar belakang, IShowSpeed dapat menciptakan komunitas yang saling mendukung, menghargai perbedaan, dan berinteraksi secara positif, kesempatan untuk membangun komunitas yang lebih inklusif dan toleran sangat tinggi karena dengan menghormati perbedaan budaya dapat memperkuat hubungan antar penggemar dan menciptakan lingkungan yang positif di platformnya.

Dibalik beberapa peluang yang ada, keberagaman yang terbentuk oleh penggemar IShowSpeed, khususnya yang berkomentar pada konten *live streamingnya* saat berada di Indonesia, tentu dapat membawa tantangan tersendiri. Terdapat temuan bahwa penggemar IShowSpeed berasal dari berbagai belahan dunia dengan latar belakang budaya yang sangat beragam. Hal ini dapat menimbulkan kesalahpahaman atau perbedaan interpretasi terhadap apa yang dianggap sebagai humor, perilaku yang pantas, atau topik sensitif. Salah satunya yaitu saat IShowSpeed atau penggemar lainnya mengungkapkan hal-hal yang terkait dengan stereotip atau generalisasi mengenai Indonesia, ini bisa menyinggung sebagian penggemar yang berasal dari Indonesia atau bahkan dari negara lain contohnya saat IShowSpeed menggunakan batik, ada yang berkomentar bahwa batik adalah asli Malaysia, ada pula yang berkomentar asli Indonesia. Maka dari hal itu perlunya meningkatkan kesadaran tentang budaya lokal dan sensitivitas terhadap isu-isu lokal dapat membantu mengurangi kesalahpahaman, baik bagi IShowSpeed maupun penggemarnya.



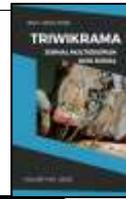
IShowSpeed dikenal dengan gaya bercandanya yang sering kali kontroversial dan ekspresif. Ini bisa memicu komentar negatif atau tidak sensitif dari penonton, terutama ketika ia berinteraksi dengan penggemar Indonesia. Beberapa penggemar bisa saja membuat komentar yang kurang pantas atau bahkan merendahkan budaya Indonesia. Penggemar yang sangat terpengaruh oleh tingkah laku IShowSpeed bisa saja meniru atau mengadopsi perilaku yang kontroversial atau tidak pantas dalam interaksi mereka. Hal ini bisa memengaruhi dinamika komunitas dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain, baik dalam sesi *live streaming* atau di media sosial.

Mengingat Indonesia memiliki banyak bahasa daerah selain bahasa Indonesia, perbedaan bahasa ini bisa menjadi tantangan dalam komunikasi antara penggemar internasional dan penggemar Indonesia. Terkadang, bahasa yang digunakan dalam komentar atau percakapan di *live streaming* bisa menjadi penghalang bagi beberapa orang untuk sepenuhnya terlibat atau memahami percakapan yang terjadi. Maka dari hal itu penggunaan bahasa internasional seperti bahasa Inggris dalam *live streaming* atau menyediakan subtitle dalam bahasa Indonesia dan bahasa lainnya dapat membantu penggemar dari berbagai negara berpartisipasi dalam percakapan.

Dari beberapa peluang dan tantangan yang ada, penting bagi para penggemar untuk memiliki kontrol dan wawasan terhadap cara berkomentar pada konten *live streaming* IShowSpeed, supaya dapat terciptanya budaya penggemar yang lebih dapat diterima oleh penggemar lain.

Penggunaan Komputer Dalam Berinteraksi Secara Daring

Ditinjau dari hasil serta kajian pustaka yang telah dijabarkan, maka dalam penelitian ini, para penggemar berhasil menerapkan penggunaan Teori Computer Mediated Communication. Suatu bentuk komunikasi yang sangat berbeda dengan bentuk komunikasi yang lain seperti komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, organisasi dan komunikasi massa, dalam CMC ini proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan komputer yaitu dengan melibatkan seseorang di dalam proses komunikasi tersebut, dalam penelitian ini dengan melibatkan penggemar dan konten live streaming IShowSpeed. Sesuai dengan hasil wawancara oleh salah satu penggemar “waktu itu aku dirumah, jadi pakai komputer, sinyalnya oke banget, live streaming lancar” yang



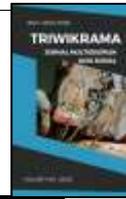
menyatakan bahwa ia menonton live streaming IShowSpeed dengan jarak jauh menggunakan komputer dan adanya sinyal yang mendukung. Hal ini, ia telah menggunakan aspek penting dalam teori ini yaitu menggunakan komputer yang dialiri sinyal untuk berkomunikasi, tidak harus berada di satu tempat yang sama, tidak harus berkomunikasi dalam waktu bersamaan.

Penerapan Komunikasi Antarbudaya Penggemar

Adanya komunikasi antarbudaya yang terjadi dalam komentar konten live streaming, dimana para penggemarnya memiliki perbedaan latar belakang budaya dan keberagaman budaya, termasuk keberagaman penggemarnya yang memiliki tempat tinggal berbeda negara serta berbeda Bahasa yang menyebabkan komunikasi menjadi suatu hal mutlak dalam mewujudkan suatu integrasi sosial. Sesuai dengan hasil wawancara oleh salah satu penggemarnya bahwa keragaman budaya dari penggemarnya memberikan peluang yang menjanjikan untuk konten kreatornya, IShowSpeed serta untuk Indonesia:

“orang yg gatau jadi tau tentang Indonesia, terlebih fans-fansnya yang di luar negeri, secara ga sengaja live streaming IShowSpeed ini mempromosikan budaya negara kita ke negara lain, biar orang-orang pada pengen ke Indonesia karena budayanya beragam”. (Farel, 2024)

Hal tersebut menciptakan interaksi dengan komunikasi antarbudaya karena kolom komentar IShowSpeed diisi oleh penggemar yang memiliki perbedaan budaya, sehingga membuat satu kesatuan budaya penggemar pada kolom komentar konten live streaming channel YouTube IShowSpeed. Interaksi ini tidak hanya memperkuat hubungan antar anggota, tetapi juga membantu membentuk budaya komunitas yang khas. Penggemar sering kali berbagi pengalaman dan pengetahuan terkait konten yang dihasilkan oleh Youtuber, menciptakan lingkungan di mana semua anggota merasa terlibat dan memiliki peran. Dalam berinteraksi pada komentar konten tersebut, masing-masing individu memiliki sikap, yaitu adanya sikap kognitif yang berkaitan dengan apa yang dipelajari dan tentang apa yang diketahui konten live streamingnya, ada sikap afektif sebagai faktor emosional yang berkaitan dengan perasaan, serta sikap psikomotorik atau konatif yang terlihat melalui suatu tindakan.



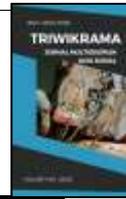
Dalam proses penerimaan konten yang disajikan dari akun tersebut, terdapat hasil wawancara dari narasumber yaitu salah satu penggemar IShowSpeed yang menceritakan awal mula dia mulai menjadi penggemar:

“Ini cerita aja ya, jujur, ga tertarik bahasa inggris sama sekali, cuma gatau kenapa ada streamer luar lucu banget, punya karakter beda banget, dari situ aku emang ga ngerti dia ngomong apa, makin kesini aku udah 2 tahun ngikutin dia, jadi bisa bahasa inggris dan aku suka banget. Speed beda kepribadian di camera sama pas off camera, jauh, pas off lebih humble kayak orang pada umumnya, itu yang bikin aku interest sama dia, I love speed”. Dia menjawab wawancara seperti itu karena terdapat komentarnya yang “Indonesia people is really love speed, every city that speed go in Indonesia there must be always so many people surrounding him, Indonesia people is crazy af (emoji api)”. (Yoggi, 2024)

Maka dapat disimpulkan dari jawaban yang terlampir, bahwa penggemar tersebut berkomentar dengan memberikan semangat serta pujian karena memang ia menyukai Speed. Disamping pemberian semangat dan pujian, terdapat respon negatif dari penggemarnya yang telah berkomentar, dikutip dari hasil observasi virtual jawaban dari akun @stevecandrasusanto69 “i'm indonesian, and currently live in yogyakarta. i'm so sorry for u speed for what happend. that city really not ready for u. i mean probably about 70% of them just can't respect you, swarming u like crazy”. Dimana salah satu penggemar itu memberikan permintaan maaf namun dengan merendahkan para penggemar yang berada di Yogyakarta saat sedang live streaming di salah satu kota tersebut kepada IShowSpeed karena terlalu banyaknya penggemar yang datang.

Berdasarkan hasil observasi virtual dari konten live streaming IShowSpeed saat di Indonesia, peneliti dapat menemukan bahwa para penggemar IShowSpeed melakukan interaksi pada kolom komentar konten live streaming Youtube, dengan isi yang mempromosikan kota yang perlu dikunjungi oleh IShowSpeed, komentar pemberian semangat dan pujian, serta komentar yang menciptakan budaya dimana dalam sebagian besar komentar selalu memberikan huruf kapital dan emoji.

Dengan adanya interaksi tersebut maka channel youtube IShowSpeed dapat menciptakan suasana komunitas yang lebih interaktif, di mana penonton merasa

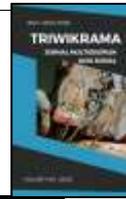


lebih terhubung satu sama lain dan dengan pembuat konten. Ini dapat memperkuat rasa kebersamaan di antara penggemar, interaksi penggemar pada kolom komentar IShowSpeed dapat memberikan wawasan mengenai apa yang disukai atau diharapkan oleh penggemarnya. Umpan balik yang positif tentang apa yang berhasil atau apa yang harus diperbaiki dapat memberi inspirasi bagi pembuat konten untuk terus berkembang, berinovasi, dan menghadirkan konten yang lebih menarik kedepannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian, maka dapat ditemukan bahwa Channel YouTube IShowSpeed memiliki sejumlah manfaat bagi para penggemarnya, terutama dalam hal hiburan. IShowSpeed dikenal dengan konten yang menghibur, baik berupa siaran langsung (*live stream*), tantangan, atau reaksi terhadap berbagai situasi. Konten yang penuh energi dan humor dapat memberikan hiburan bagi penonton yang mencari cara untuk menghilangkan kebosanan atau stres. Jenis konten *live streaming* IShowSpeed juga bermanfaat sebagai Interaksi Sosial dengan para pengikutnya melalui komentar *live chat*-nya. Ini memberikan kesempatan bagi para penonton untuk merasa lebih terhubung dengan *creator* tersebut, serta saling berinteraksi dalam komunitas online yang luas. Serta bermanfaat untuk menciptakan komunitas besar yang saling mendukung dan berbagi kesenangan. Hal ini bisa memberi rasa kebersamaan dan solidaritas, terutama di kalangan para penggemarnya yang memiliki minat serupa. Disamping itu konten *live streaming* di Channel YouTube IShowSpeed yang di Indonesia memiliki banyak peminat. Pada konten tersebut terdapat banyak respon positif dan komentar pujian dari para penggemarnya, kredibilitas IShowSpeed yang memiliki daya tarik tersendiri membuat ia memiliki fans yang jumlahnya jutaan. Dari keseluruhan penelitian ini terdapat temuan bahwa para penggemar IShowSpeed dapat menciptakan budaya interaksi antar penggemar berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan dukungan di dalam komentar konten *live streaming* Channel Youtube IShowSpeed yang dalam konten tersebut memberikan dampak positif dalam hal pengembangan sosial, emosional, dan kreatif bagi seluruh penggemar yang mengikuti kontennya.

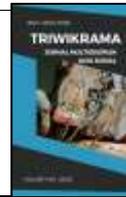
Terdapat saran dalam penelitian ini yaitu bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya, akan



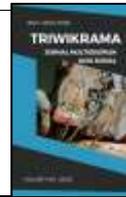
lebih baik jika wawancara, observasi dan dokumentasi dilakukan lebih mendalam. Lalu bagi penggemar Channel YouTube IShowSpeed, perlu memahami karakter dan persona IShowSpeed yang memiliki persona yang sangat enerjik dan kadang kontroversial. Pahami bahwa ini adalah bagian dari gaya hiburannya. Penggemar yang dapat mengikuti alur konten dengan rasa humor yang baik, dan tidak terlalu sensitif terhadap lelucon atau tindakan berlebihan, akan merasa lebih terhubung dengan komunitasnya dan mengikuti tren, referensi dalam komunitas bergabung dalam chat live stream atau komentar di video adalah cara langsung untuk berinteraksi. Namun, penting untuk tetap menjaga sopan santun dan saling menghargai. Jangan hanya fokus pada konten, tetapi juga pada hubungan sosial yang terjadi dalam chat dan diskusi dengan sesama penggemar. Serta saran peneliti bagi pembaca untuk dapat mengkritisi lebih detail terkait penelitian ini dan di bandingkan dengan hasil-hasil penelitian yang lain untuk menambah refrensi terkait dengan netnografi, interaksi budaya virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2024). *Penelitian Netnografi Digital pada Masyarakat Modern*. LPPM Tazkia Publishing. <https://lppm.tazkia.ac.id/berita/penelitian-netnografi-digital-pada-masyarakat-modern#:~:text=Netnografi> digital adalah metodologi penelitian, alat utama dalam riset kualitatif
- Azifa Salsabila, D. C. (2023). NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA AKUN KOMUNITAS @DISCITE. INSTITUTE SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN DIRI (Studi Etnografi Virtual Pada Akun Tiktok Komunitas @Discite.Institute) 1. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(7), 3320–3329. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>
- Dwi Lailatul Fajri. (2022). *Studi Pustaka*. Katadata.Id. <https://katadata.co.id/agung/berita/62e773e3da762/studi-pustaka-adalah-referensi-penelitian-ini-penjelasan-lengkapnya>
- Galvin, K. M., Braithwaite, D. O., Schrodtt, P., & Bylund, C. L. (2018). Family Communication Theories. In *Family Communication*. <https://doi.org/10.4324/9781315228846-3>



- Hadi S, I. B., Kurniawan, E. P., & Irwansyah, I. (2021). Pengungkapan Diri di Situs Media Sosial Youtube. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 5(1), 42–51. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v5i1.1526>
- Kemp, S. (2023). *YouTube Users, Stats, Data & Trends*. Datareportal. <https://datareportal.com/essential-youtube-stats?rq=youtube>
- Lianjani, A. (2017). CMC. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/lianjania/590b4e8eb67e61f6469174d5/cmc#:~:text=Tiga fokus utama dari CMC adalah Communication%2C Mediated,sebagai perantara untuk sesuatu. ... 3 3. Computer>
- Liliwiri, A. (2005). *Prasangka dan Konflik: Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultural*. 197.
- Manan, A. (2021). METODE PENELITIAN ETNOGRAFI. In C. I. Salasiyah (Ed.), *AcehPo Publishing* (1st ed.). AcehPo Publishing.
- Mukarom, Z. (2020). Komunikasi Antarbudaya. In *Teori-teori Komunikasi Berdasarkan Konteks* (p. 253). PT Remaja Rosdakarya.
- Nardi, B., & Harris, J. (2006). *Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft*. Proceedings of the 2006 20th Anniversary Conference on Computer Supported Cooperative. <https://doi.org/10.1145/1180875.1180898>
- Nugraha, A. (2024, September 22). IShowSpeed dan Bagaimana Bisa Terkenal. RRI. <https://www.rri.co.id/hiburan/992117/siapakah-IShowSpeed-dan-bagaimana-dia-bisa-terkenal>
- Papacharissi, Z. (2010). *A Private Sphere: Democracy in a Digital Age*. Polity Press.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). ALFABETA.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). ALFABETA.
- Rezhi, K., Yunifar, L., & Najib, M. (2023). Memahami Langkah-Langkah dalam Penelitian Etnografi dan Etnometodologi. *Jurnal Artefak*, 10(2), 271. <https://doi.org/10.25157/ja.v10i2.10714>
- Sakina, R. A., & Widyasari, W. (2023). Budaya Penggemar di Twitter: Etnografi Virtual pada Penggemar NCT di Twitter. *Proceedings The 4th UMYGrace*, 3(1), 1.



- Sari, C. P. (2023). Budaya Penggemar di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual pada Penggemar NCT di Instagram). *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(8), 4109–4114.
- Sari, Y. (2024). Netnografi. In S. Helmi (Ed.), *Metodologi Penelitian Komunikasi Kualitatif* (1st ed., p. 180). CV Mitra Edukasi Negeri.
- Sobarudin, K. (2019). Konsep Dan Dinamika Komunikasi Antarbudaya di Indonesia. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.29240/jdk.v4i1.886>
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Book.
- Wheaton, B., & Beal, B. (2003). "Keeping It Real": Subcultural Media and the Discourses of Authenticity in Alternative Sport. *International Review for the Sociology of Sport*.