

KETERLIBATAN AUDIENS DALAM LIVE STREAMING: PERBANDINGAN GRATIFICATIONS SOUGHT DAN OBTAINED PADA SIARAN LANGSUNG ISHOWSPEED DI INDONESIA

Rully Patria and Nurhayani Saragih

Universitas Mercu Buana

Nurhayani.saragih@mercubuana.ac.id

Abstrak. Penelitian ini menganalisis keterlibatan audiens dalam live streaming iShowSpeed di Indonesia menggunakan teori Uses and Gratifications (U&G). Fokusnya adalah membandingkan Gratifications Sought (GS) atau kebutuhan audiens dengan Gratifications Obtained (GO) atau kepuasan yang mereka peroleh. Penelitian menggunakan metode mixed methods dengan analisis kualitatif dan kuantitatif terhadap komentar penonton dan transkripsi percakapan kreator. Komentar dikategorikan ke dalam empat kebutuhan U&G: hiburan, interaksi sosial, identitas personal, dan informasi. Hasil menunjukkan bahwa kebutuhan hiburan dan interaksi sosial mendominasi, sementara informasi dan identitas personal, meskipun lebih kecil, tetap memberikan kontribusi penting. Tidak ditemukan kesenjangan antara GS dan GO, menunjukkan bahwa interaksi kreator sangat efektif dalam memenuhi kebutuhan audiens. Penelitian ini menegaskan relevansi teori U&G dan memberikan wawasan praktis bagi kreator konten untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan membangun komunitas audiens yang loyal.

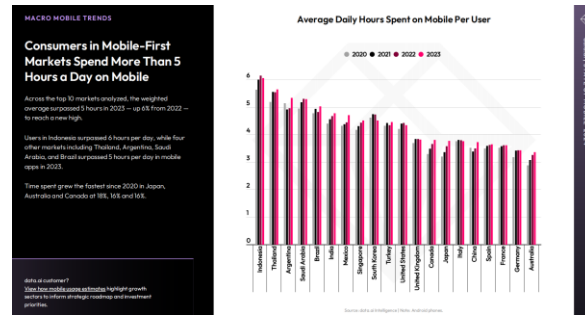
Kata Kunci: Uses and Gratifications; *Live Stream*; *Gratifications Sought*; *Ishowspeed*; Keterlibatan Audiens.

Abstract. This study analyzes audience engagement in iShowSpeed's live streaming in Indonesia using the Uses and Gratifications (U&G) theory. The focus is on comparing Gratifications Sought (GS), or the needs expected by the audience, with Gratifications Obtained (GO), or the satisfaction they experience. A mixed-methods approach was employed, combining qualitative and quantitative analysis of viewer comments and the creator's conversation transcripts. Comments were categorized into four U&G needs: entertainment, social interaction, personal identity, and information. Results show that entertainment and social interaction dominated, while information and personal identity, though less prominent, still contributed significantly. No gap was found between GS and GO, indicating that the creator's interaction effectively fulfilled audience needs. This study reinforces the relevance of U&G theory and provides practical insights for content creators to design engaging experiences and build loyal audience communities.

Keywords: Uses and Gratifications; *Live Stream*; *Gratifications Sought*; *Ishowspeed*; Audience Engagement.

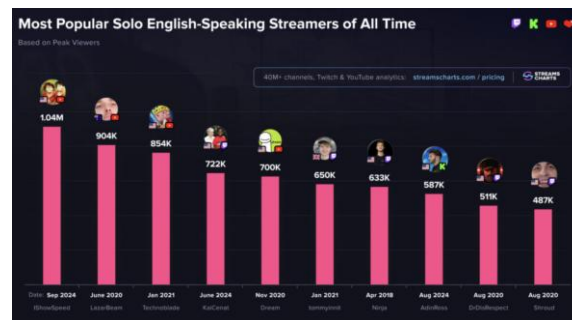
PENDAHULUAN

Menurut laporan "State of Mobile 2024" oleh data.ai, konsumsi aplikasi mobile menunjukkan peningkatan signifikan di Indonesia. Pengguna di Indonesia rata-rata menghabiskan lebih dari 6 jam per hari menggunakan perangkat mobile, menjadikannya salah satu pasar terbesar untuk aplikasi berbasis mobile. Adapun live streaming telah mengalami pertumbuhan signifikan secara global dalam beberapa tahun terakhir, mencerminkan perubahan pola konsumsi media di berbagai negara. Menurut laporan dari Grand View Research, pasar live streaming global bernilai sekitar USD 87,55 miliar pada tahun 2023 dan diproyeksikan tumbuh dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) sebesar 23,0% dari 2024 hingga 2030, selain itu, data dari Statista menunjukkan bahwa pada kuartal keempat tahun 2023, live streaming mencapai jangkauan audiens sebesar 28,5% di antara pengguna internet di seluruh dunia, meningkat 2,8% dari kuartal sebelumnya.



Gambar 1. State of Mobile 2024 data.AI

iShowSpeed, seorang kreator konten internasional, memecahkan rekor sebagai live streamer berbahasa Inggris dengan penonton terbanyak pada saat live streaming di Indonesia dengan menarik lebih dari 1 juta penonton secara bersamaan.

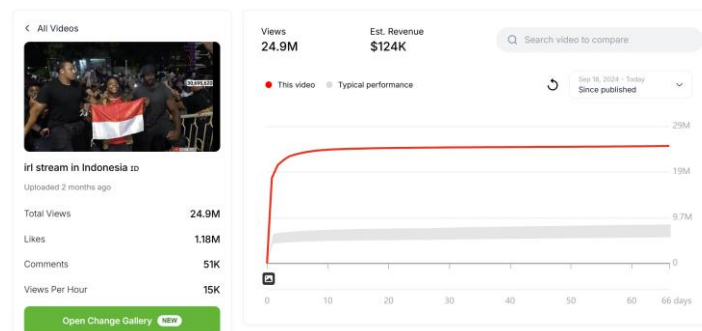


Gambar 2. Most Popular Solo English-Speaking Streamers of All Time (24 November 2024)

Streaming berjudul irl stream in Indonesia berlangsung selama 3 jam 47 menit dan 47 detik, di mana interaksi langsung di tempat dan juga melalui chat serta komentar menjadi fokus utama. sampai dengan 24 November 2024 sudah ditonton 24,8 juta kali, 51.486 komentar dan 1,18 juta likes. Jumlah views pada livestream ini berdasarkan viewstats.com menjadi yang terbesar untuk ishowspeed sepanjang karirnya. Pendapatan diestimasikan mencapai \$124K atau 1,97 miliar rupiah (kurs 1 dollar = Rp15.818,-) .

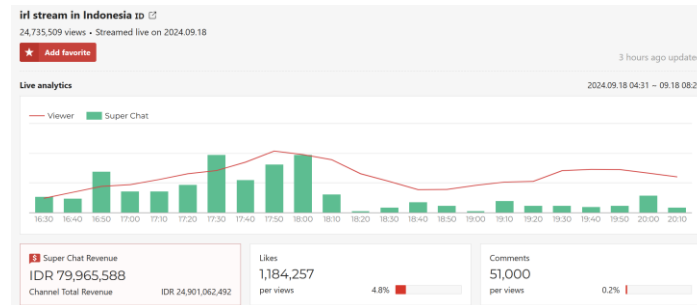


Gambar 3. Tangkapan layar youtube irl stream In Indonesia (24 November 2024)



Gambar 4. Tangkapan layar Viewstat irl stream In Indonesia (24 November 2024)

Berdasarkan pengamatan, pada saat live streaming berlangsung, chat dari penonton dapat menyentuh ribuan chat setiap menitnya berdasarkan perhitungan dari jumlah chat per detik lebih dari 100 chat. Youtube memiliki fasilitas Super Chat dan Super Stickers yang merupakan sarana agar penggemar dapat berinteraksi dengan kreator selama live stream dan Premiere. Penonton dapat membeli Super Chat untuk menandai pesannya dalam Live Chat atau membeli Super Stickers untuk mendapatkan gambar animasi yang muncul di Live Chat. Di Indonesia, harganya bervariasi mulai 10 ribu rupiah hingga 5 juta rupiah. Berdasarkan Playboard.co yang diakses pada tanggal 24 November 2024, pada live streaming ini, iShowSpeed selaku kreator mendapatkan 79 juta rupiah hanya dari fasilitas Super Chat.



Gambar 5. Tangkapan Layar Playboard.co irl stream in Indonesia

Penelitian Sebelumnya.

Tabel 1. Penelitian Sebelumnya

Judul	Metode	Hasil
World of Streaming: Motivation and Gratification on Twitch (2017)	Survei dilakukan terhadap 791 responden di Jerman menggunakan kuesioner berbasis teori Uses and Gratifications (U&G). Penelitian ini mengukur motivasi pengguna berdasarkan tiga kategori utama: hiburan, informasi, dan sosialisasi.	Hasil menunjukkan bahwa hiburan adalah motivasi utama pengguna Twitch. Responden menyebutkan bahwa platform ini memberikan pengalaman menyenangkan melalui konten siaran langsung. Selain itu, motivasi sosial, seperti keinginan untuk terhubung dengan komunitas dan streamer favorit, memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan. Informasi juga menjadi motivasi sekunder, terutama terkait gameplay dan strategi permainan.
Social Live-Streaming: Twitch.tv and Uses and Gratification Theory (2018)	Penelitian menggunakan metode Analisis Jaringan Sosial (Social Network Analysis/SNA) dengan alat Gephi untuk memetakan komunitas pengguna berdasarkan kategori siaran yang mereka pilih.	Penelitian ini menemukan bahwa siaran langsung yang memungkinkan interaksi sosial, baik antar pengguna maupun dengan streamer, cenderung menciptakan tingkat kepuasan yang lebih tinggi. Siaran yang bersifat edukatif, seperti tutorial atau

Judul	Metode	Hasil
		pembelajaran strategi tertentu, memberikan nilai tambah khusus bagi pengguna yang ingin mendapatkan manfaat di luar sekadar hiburan. Selain itu, studi ini menunjukkan bahwa ukuran komunitas dalam platform live streaming memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat keintiman dan keterlibatan pengguna. Dalam komunitas yang lebih kecil, interaksi antara anggota komunitas dan streamer menjadi lebih personal dan langsung, karena jumlah pesan dan respons yang diterima tidak terlalu banyak sehingga lebih mudah untuk dikelola. Hal ini menciptakan atmosfer yang lebih akrab, memungkinkan pengguna merasa lebih "dikenali" oleh streamer atau anggota komunitas lainnya. Sebaliknya, komunitas yang lebih besar cenderung memiliki interaksi yang lebih ramai dan dinamis, tetapi sering kali kehilangan elemen keintiman karena aliran pesan yang terus menerus dapat membuat pengguna merasa kurang diperhatikan. Namun, komunitas besar juga memiliki daya tarik tersendiri, seperti menyediakan ruang bagi lebih banyak sudut pandang, diskusi yang beragam, dan potensi untuk membangun jaringan yang

Judul	Metode	Hasil
		lebih luas. Oleh karena itu, komunitas besar lebih efektif dalam menarik pengguna yang mencari hiburan dan koneksi sosial dengan berbagai macam orang, sementara komunitas kecil lebih menarik bagi mereka yang mencari hubungan yang lebih personal dan interaksi yang lebih mendalam.
How Social Media Live Streams Affect Online Buyers: A Uses and Gratifications Perspective (2023)	Menganalisis data dari 795 konsumen yang mengikuti live streaming di platform e-commerce. Penelitian fokus pada faktor-faktor motivasi belanja dan interaksi sosial.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial dengan pembawa acara (host) live streaming memainkan peran penting dalam meningkatkan kepercayaan konsumen. Konsumen cenderung lebih percaya pada produk yang dijelaskan secara langsung melalui interaksi real-time. Selain itu, kualitas informasi produk dan keunikan penyampaian konten menjadi faktor yang memperkuat keputusan pembelian.
Live Streaming Commerce: Uses and Gratifications Approach to Understanding Consumers' Motivations (2019)	Penelitian ini dilakukan melalui survei online dengan tiga skenario utama: menonton umum, pencarian produk, dan interaksi dengan selebriti internet. Fokus pada empat motivasi utama: interaksi, substitusi, kebutuhan komunitas, dan tren.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi langsung dengan selebriti atau influencer melalui siaran langsung menjadi daya tarik utama dalam skenario hiburan. Dalam skenario pencarian produk, penonton merasa lebih percaya diri dalam membeli produk setelah mendapatkan informasi secara langsung.

KAJIAN TEORI

Teori Uses and Gratifications (U&G) berkembang dari penelitian komunikasi massa sejak tahun 1940-an dan kemudian dirumuskan secara lebih terperinci oleh Elihu Katz, Jay Blumler, dan Michael Gurevitch pada tahun 1974. Teori ini hadir sebagai alternatif dari pandangan efek media yang cenderung

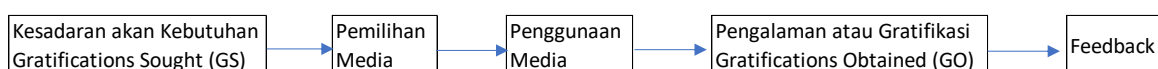
memosisikan audiens sebagai pihak yang pasif dan mudah terpengaruh oleh pesan media. Dalam teori U&G, audiens dianggap sebagai pihak yang aktif, yang secara sadar memilih media tertentu untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka.

Asumsi Dasar Teori Uses and Gratifications. Menurut Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974), terdapat tiga asumsi utama yang menjadi dasar teori ini:

Pilihan Media yang Beragam. Audiens memiliki banyak pilihan media. Ragam pilihan ini muncul untuk menjawab berbagai kebutuhan, baik yang bersifat psikologis maupun sosial. Sebagai contoh, seseorang yang ingin mendapatkan hiburan mungkin akan memilih menonton video komedi, sementara orang lain yang membutuhkan informasi mungkin akan memilih membaca berita.

Identifikasi Kebutuhan Audiens. Setiap audiens memiliki kebutuhan yang berbeda, sehingga media mencoba memahami dan memenuhi kebutuhan tersebut. Proses ini melibatkan identifikasi kebutuhan, seperti keinginan untuk memperoleh informasi, mencari hiburan, atau memperkuat hubungan sosial.

Persaingan Antar Media. Media saling bersaing untuk menarik perhatian audiens dan memenuhi kebutuhan mereka. Dalam era digital, persaingan ini semakin terlihat, terutama dengan hadirnya platform baru yang menawarkan konten yang lebih interaktif dan personal .



Gambar 6. Tahapan uses and gratification menurut Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974)

Kategori Kebutuhan Menurut Denis McQuail. Denis McQuail (2010) memperdalam teori Uses and Gratifications dengan membagi kebutuhan audiens ke dalam empat kategori utama, yang dikenal sebagai Gratifications Sought (GS). Teori ini menekankan bagaimana audiens secara aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka:

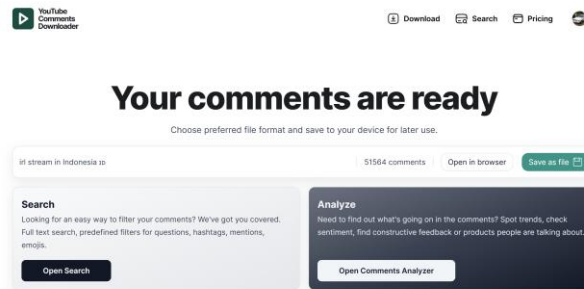
1. Kebutuhan Informasi (Information Needs): Mencakup keinginan untuk mengetahui apa yang terjadi di sekitar, memahami dunia, atau mendapatkan wawasan baru
2. Kebutuhan Identitas Personal (Personal Identity Needs): Kebutuhan ini melibatkan keinginan untuk memahami diri sendiri atau memperkuat identitas pribadi
3. Kebutuhan Integrasi dan Interaksi Sosial (Integration and Social Interaction Needs): Keinginan untuk mempererat hubungan dengan orang lain atau merasa terhubung dengan kelompok tertentu
4. Kebutuhan Hiburan (Entertainment Needs): Keinginan untuk menghibur diri, mengurangi stres, atau melarikan diri dari rutinitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods untuk menganalisis teori Uses and Gratifications (U&G) dalam konteks live streaming iShowSpeed. Pendekatan ini menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memahami kebutuhan (Gratifications Sought atau GS) dan kepuasan yang diperoleh (Gratifications Obtained atau GO) oleh audiens selama live streaming.

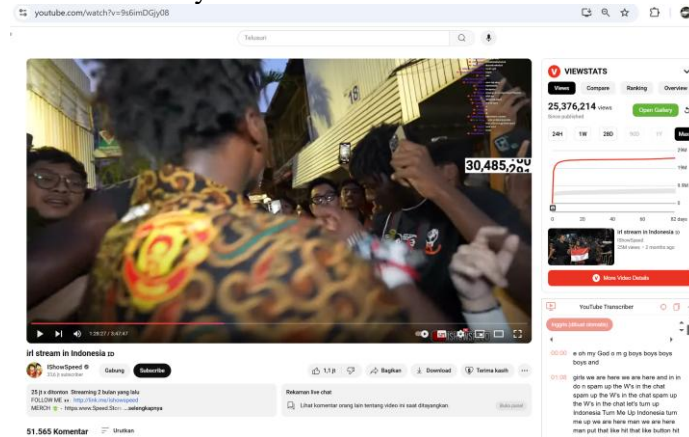
Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.

Komentar Penonton melalui Web Scraping. Komentar penonton dikumpulkan menggunakan YouTube Comment Downloader untuk menggambarkan kebutuhan dan motivasi audiens baik yang menonton secara langsung maupun yang menonton tayangan ulang (on-demand). Jumlah komentar pada tanggal 09 Desember 2024 yang diunduh sebanyak 51.564 komentar.



Gambar 7. Tangkapan Layar Penggunaan YouTube Comments Downloader Premium

Percakapan Kreator. Transkrip dari ucapan langsung iShowSpeed selama siaran dikumpulkan menggunakan YouTube Transcriber untuk menganalisis bagaimana kreator memenuhi kebutuhan audiens melalui konten dan interaksinya.



Gambar 8. Tangkapan Layar Penggunaan YouTube Transcriber untuk mengunduh transkrip live stream

Analisis Data.

Analisis Kuantitatif (Word Cloud).

- Analisis 50 komentar teratas diurutkan berdasarkan komentar yang paling banyak mendapatkan tanda suka (like)
- Membuat visualisasi kata-kata yang paling sering muncul dalam komentar dan percakapan menggunakan perangkat lunak dari <https://wordart.com/> lalu dilakukan analisis terhadap 50 kata teratas
- Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi tema atau pola dominan yang mencerminkan motivasi dan kebutuhan audiens.

Analisis Kualitatif.

- Menggunakan Kerangka U&G: Komentar dan percakapan dikategorikan ke dalam empat kebutuhan utama: hiburan, interaksi sosial, identitas personal, dan informasi.
- Pengategorian dilakukan terhadap:
 - 50 komentar teratas yang paling banyak mendapatkan tanda suka (like)
 - 5 contoh komentar dari masing-masing 50 kata teratas hasil word cloud (250 komentar)
 - 50 kata teratas dari transkrip percakapan selama live stream berlangsung
 - Adekan maupun situasi yang terjadi selama live stream berlangsung

Identifikasi Gap GS-GO.

- Gratifications Sought (GS): Motivasi awal audiens dianalisis berdasarkan komentar.
- Gratifications Obtained (GO): Kepuasan aktual yang diberikan oleh iShowSpeed diidentifikasi dari transkrip percakapan.
- Perbandingan GS dan GO dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana kebutuhan audiens terpenuhi atau tidak terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengategorian Komentar dengan Like Terbanyak

1. Buka <https://youtubecommentsdownloader.com/> lalu daftar menjadi member premium untuk mendapatkan akses unduhan maksimal 500 ribu komentar dalam 1 bulan
2. Masukkan alamat video YouTube yang ingin diunduh dan tunggu hingga selesai
3. Mengambil 50 komentar teratas dengan jumlah like terbanyak dan melakukan pengategorian sesuai GS
4. Pengategorian dilakukan sebagai berikut:
 - a. Komentar dari warga non-Indonesia (misalnya: "IM FILIPINO BIG RESPECT FOR INDONESIA") dikategorikan sebagai kebutuhan Interaksi Sosial, karena fokusnya adalah pada hubungan lintas negara, bukan identitas pribadi.
 - b. Komentar umum seperti "Stay Safe! ID" dikategorikan sebagai kebutuhan di Interaksi Sosial, karena konteksnya bersifat hubungan langsung antara individu dan audiens

Tabel 2. Pengategorian 50 Komentar Teratas

Kata	Komentar	Jumlah Like	Kategori GS
Indonesia	Indonesia is actually insane. Broke yo	53.039	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indonesia	INDONESIA IS UNBELIEVABLE! I MIL	14.083	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indonesia	IM FILIPINO BIG RESPECT FOR INDO	5.438	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indonesia	INDONESIA IS F*CKING CRAZY! 1M	5.333	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indonesia	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
Speed	ishowspeed stats this stream: 1.05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
Speed	# Best & Funny moments of speed	3.718	Informasi
Speed	58:30 the coolest moment to remem	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
Speed	Crazy! Congrats on 1 Million views of	1.998	Hiburan
Bro	5:23 bro win the fastest stream snip	1.897	Integrasi dan Interaksi Sosial
Bro	Bro is the greatest streamer of all tim	3.735	Informasi
Bro	# Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
Bro	5:24 bro surprised them just came out	1.585	Hiburan
Bro	5:20 bro just spawned out of nowhere	1.433	Hiburan
Stream	Indonesia is actually insane. Broke yo	53.039	Integrasi dan Interaksi Sosial
Stream	5:23 bro win the fastest stream snip	1.493	Hiburan
Stream	ishowspeed stats this stream: 1.05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
Stream	this stream BROKE the record. the m	4.074	Informasi
Stream	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
Country	Lafuyh I Always remember KING IND	47.056	Integrasi dan Interaksi Sosial
Country	this stream BROKE the record. the m	2.074	Informasi
Country	This country is W broke the record of	5.845	Informasi
Country	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
Country	Ranking Southeast asian country as	837	Integrasi dan Interaksi Sosial
Go	INDONESIA IS UNBELIEVABLE! I MIL	14.083	Integrasi dan Interaksi Sosial
Go	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
Go	Finally, gonna go always remember	210	Integrasi dan Interaksi Sosial
Go	Go Indonesia to hari ini 25 septembe	76	Hiburan
Go	1.1 MILLION VIEWERS WHILE DOING	67	Integrasi dan Interaksi Sosial
Come	Those who didn't come from TIKTOK	1.046	Integrasi dan Interaksi Sosial
Come	maaf speed kalau ada tindakan rakye	482	Hiburan
Come	19 million viewers, thank you for vis	218	Hiburan
Come	As a Malaysian I see alot of hate con	195	Hiburan
Come	Indonesia is crazy. I thought it would	154	Hiburan
Live	Indonesia is actually insane. Broke yo	53.039	Integrasi dan Interaksi Sosial
Live	INDONESIA IS UNBELIEVABLE! I MIL	14.083	Integrasi dan Interaksi Sosial
Live	ishowspeed stats this stream: 1.05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
Live	INDONESIA IS F*CKING CRAZY! 1M	5.333	Integrasi dan Interaksi Sosial
Live	this stream BROKE the record. the m	2.074	Informasi
Indonesian	70% zombie indonesian 30% nam!	18.035	Hiburan
Indonesian	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
Indonesian	# Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indonesian	speed i beg you not to hate indonesi	787	Hiburan
Indonesian	The Indonesian stream broke a huge	550	Hiburan
Million	INDONESIA IS UNBELIEVABLE! I MIL	14.083	Integrasi dan Interaksi Sosial
Million	ishowspeed stats this stream: 1.05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
Million	congrats for 1 million livestreams!	1.303	Integrasi dan Interaksi Sosial
Million	# Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
Million	Crazy! Congrats on 1 Million views of	1.897	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indo	Lafuyh I Always remember KING IND	47.056	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indo	I'm impressed with you guys indo br	421	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indo	as an indonesian i am terribly sorry fo	285	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indo	Finally, gonna go always remember	210	Integrasi dan Interaksi Sosial
Indo	Philippines big respect for indo pvc	205	Integrasi dan Interaksi Sosial
Malaysia	Ranking Southeast asian country as	837	Integrasi dan Interaksi Sosial
Malaysia	15:00 BATIK FROM INDONESIA NOT	538	Hiburan
Malaysia	best stream so far Best gileri INDO	496	Hiburan
Malaysia	I'm impressed with you guys indo br	421	Integrasi dan Interaksi Sosial
Malaysia	AGAR TIDAK TERJADI KESALAHAN	198	Hiburan
Nami	70% zombie indonesian 30% nam!	18.035	Hiburan
Nami	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
Nami	Imao its like a disney movie, the earl	1.334	Hiburan
Nami	DAY 1 INDONESIA TIME STAMP <000	786	Informasi
Nami	00% Zombie. 20% Boring. 10% Ronal	714	Hiburan
ishowspeed	ishowspeed stats this stream: 1.05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
ishowspeed	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
ishowspeed	ishowspeed made history in indonesia	1.549	Informasi
ishowspeed	DAY 1 INDONESIA TIME STAMP <000	786	Informasi
ishowspeed	dari kunjungan ishowspeed terbukti	695	Hiburan
Best	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
Best	26:26 the best moment and very hap	3.038	Hiburan
Best	# Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
Best	19:28 Best Part EL KECEPATAN	1.852	Hiburan
Best	Best europe iri Poland pl Best asia ir	1.756	Hiburan
Love	No doubt, Indonesia is the new "So	2.196	Hiburan
Love	People! As a Filipino, Indonesia is re	1.145	Integrasi dan Interaksi Sosial
Love	28:10 I LOVE THIS PART	559	Hiburan
Love	The Indonesian stream broke a huge	550	Hiburan
Love	best stream so far Best gileri INDO	496	Hiburan
Batik	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
Batik	# Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
Batik	DAY 1 INDONESIA TIME STAMP <000	786	Informasi
Batik	15:00 is batik original from indonesi	592	Hiburan
Batik	15:00 BATIK FROM INDONESIA NOT	538	Hiburan
Crazy	INDONESIA IS F*CKING CRAZY! 1M	5.333	Integrasi dan Interaksi Sosial
Crazy	Crazy! Congrats on 1 Million views of	1.897	Integrasi dan Interaksi Sosial
Crazy	Imao its like a disney movie, the earl	1.334	Hiburan
Crazy	IS THIS A YOUTUBE WORLD RECORD	547	Integrasi dan Interaksi Sosial
Crazy	It's so crazy THIS ONE SINGLE STREA	258	Integrasi dan Interaksi Sosial
Thank	Thank you for visiting Indonesia, spe	869	Hiburan
Thank	Thank you Speed for visiting Indones	388	Hiburan
Thank	3:44:00 speed said this his best stre	294	Hiburan
Thank	19 million viewers, thank you for vis	218	Hiburan
Thank	Thank you Speed for coming to Indo	207	Hiburan
People	Imao its like a disney movie, the earl	1.334	Hiburan
People	speed i beg you not to hate indonesi	787	Hiburan
People	The Indonesian stream broke a huge	550	Hiburan
People	00:03 Excited to be in Indonesia and	432	Integrasi dan Interaksi Sosial
People	Indonesian 1.9 million km sq area. 2	417	Hiburan
Viewer	True, udah top viewer tapi fans nya	133	Hiburan
Viewer	7 Minutes... 8.5 Million Viewer. Just	52	Hiburan
Viewer	W INDONESIA! W haunted house, fo	22	Hiburan
Viewer	1. Overproud 2. Bantay yang main in	17	Identitas Personal
Welcome	WELCOME TO INDONESIA to CONGR	475	Hiburan
Welcome	Welcome to Indonesia bruh!	319	Hiburan
Welcome	WELCOME TO INDONESIA. ENJOY	111	Hiburan
Welcome	Welcome to Indonesia mr speed	86	Hiburan
Welcome	Welcome to Indonesia Speed to big	77	Hiburan
Bali	TIME STAMP day 1, JAKARTA, INDO	3.718	Informasi
Bali	00:03 Excited to be in Indonesia and	432	Integrasi dan Interaksi Sosial
Bali	bro literally 30,280,000 to 31,000	266	Hiburan
Bali	00:03 Excited to be in Indonesia and	154	Integrasi dan Interaksi Sosial
Bali	Bro, it's only been 23 hours and 19 m	123	Hiburan
Bang	halo bang kello	25	Hiburan
Bang	Apalagi bang kalau bukan buat valid	146	Hiburan
Bang	8:34 merit awal iri pegawainya lebi	117	Hiburan
Bang	13:14 respect buat bang arap, berus	100	Identitas Personal
Bang	lu ngapain disini bang	92	Hiburan
Jangan	Please untuk siapapun yang ketemu	525	Hiburan

Komentar	Jumlah Like	Kategori GS
ishowspeed made history in Indonesia friends, bravo ID ID	2.549	Informasi
congrats for 1 million livestreaming views	2.303	Integrasi dan Interaksi Sosial
No doubt, Indonesia is the new "Social Media Capital of the World".	2.196	Informasi
Love from PH # Best & Funny moments of speed in Indonesia	2.015	Informasi
5:23 bro appeared out of nowhere		
19:35 Speed was given a batik shirt by his fans (W)		
23:32 speed trying Indonesian food for the first time		
25:03 speed trying "nasi padang"		
26:30 speed enjoying "angklung" (Indonesian traditional musical instrument)		
48:53 first jumpscared		
49:39 jumpscared by the cupboard		
51:42 jumpscared again		
50:00 jumpscared for the 2nd times		
54:44 jumpscared by henry (Imfao)		
58:03 speed jumpscared the ghost (payback, lol)		
58:25 Speed with his all fans in Indonesia (👀)		
1:24:42 Broke the record (1 MILLION VIEWS)		
1:27:50 Legendary backflip		
2:58:08 Speed meet CellosZxZ		
2:58:46 Speed and Cellos funny moment		
2:59:19 Speed and Cellos doing boxing		
3:05:08 Speed meet Medy Renaldi and medy give speed the "wrong" Ronaldo figures		
3:23:58 "Neuron Activations"		
3:46:58 green apples		
58:30 the coolest moment to remember speed	1.998	Hiburan
Crazy! Congrats on 1 Million views on stream, Speed. Hope you enjoy your stay in Indonesia	1.897	Integrasi dan Interaksi Sosial
19:28 Best Part EL KECEPATAN	1.852	Hiburan
Best europe iri Poland pl Best asia iri Indonesia pl ID	1.756	Integrasi dan Interaksi Sosial
Two countryhave 20v1		
This is a world record	1.619	Informasi
5:24 bro surprised them just came out	1.585	Hiburan
53:00 epic moment	1.553	Hiburan
Pls take care of my mini Ronaldo. And dont forget to kiss it every night	1.478	Hiburan
15:00 he's tell the truth	1.456	Hiburan
5:20 bro just spawned out of nowhere	1.433	Hiburan
Imao its like a disney movie, the early stream so chill, calm, mid stream pure chaos, crazy people, but ending with nami numbers	1.334	Hiburan
28:09 very impressive by speed	1.214	Hiburan
W Indonesia. 1M live viewers and broke the live chat	1.192	Informasi
Deyum! As a Filipino, Indonesia is really special! 1 million views during live and broke Youtube chats, and likes! Love from Philippines, Indonesia. Congrats and let's spread love and peace.	1.142	Integrasi dan Interaksi Sosial
27:54 FIRE	1.059	Hiburan
3:06:21 is insaneee i feel bad for Ronaldo	1.037	Hiburan
50:38 prison escape	1.027	Hiburan
49:40 The best part	1.020	Hiburan
28:30 NEW MEME	1.001	Hiburan
He deserves all of it man!	987	Hiburan
50:24 bro rescue the zombie	956	Hiburan
51:19 Kamar Jenazah means Mortuary	950	Informasi

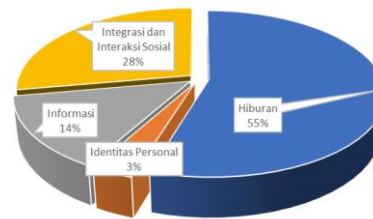
Tabel 3. Pengategorian berdasarkan Kata Terbanyak dalam Komentar

Komentar	Jumlah Like	Kategori GS
Indonesia is actually insane. Broke yo	53.039	Integrasi dan Interaksi Sosial
NDONESIA IS UNBELIEVABLE! 1 MILL	14.083	Integrasi dan Interaksi Sosial
M FILIPINO BIG RESPECT FOR INDON	5.438	Integrasi dan Interaksi Sosial
NDONESIA IS F*CKING CRAZY!! 1M L	5.333	Integrasi dan Interaksi Sosial
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
showspeed stats this stream: 1,05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
8:30 the coolest moment to remem	1.998	Hiburan
Crazy! Congrats on 1 Million views o	1.897	Integrasi dan Interaksi Sosial
3:23 bro win the fastest stream snip	8.493	Hiburan
bro is the greatest streamer of all ti	3.735	Informasi
Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
3:24 bro surprised them just came ou	1.585	Hiburan
3:20 bro just spawned out of nowhe	1.433	Hiburan
Indonesia is actually insane. Broke yo	53.039	Integrasi dan Interaksi Sosial
3:23 bro win the fastest stream snip	8.493	Hiburan
showspeed stats this stream: 1,05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
this stream BROKE the record. The m	4.074	Informasi
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
anking Southeast asian country as a	837	Integrasi dan Interaksi Sosial
NDONESIA IS UNBELIEVABLE! 1 MILL	14.083	Integrasi dan Interaksi Sosial
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
inally, gonna go always remember k	210	Integrasi dan Interaksi Sosial
30 Indonesia 30 hari ini 25 septembe	76	Hiburan
1 MILLION VIEWERS WHILE DOING	67	Integrasi dan Interaksi Sosial
those who didn't come from TIKTok	3.046	Integrasi dan Interaksi Sosial
maaf speed kalau ada tindakan rakya	482	Hiburan
19 million viewers, thank you for visi	218	Hiburan
As a Malaysian I see alot of hate com	195	Hiburan
Indonesia is crazy. I thought it would	154	Hiburan
Indonesia is actually insane. Broke yo	53.039	Integrasi dan Interaksi Sosial
NDONESIA IS UNBELIEVABLE! 1 MILL	14.083	Integrasi dan Interaksi Sosial
showspeed stats this stream: 1,05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
NDONESIA IS F*CKING CRAZY!! 1M L	5.333	Integrasi dan Interaksi Sosial
this stream BROKE the record. The m	4.074	Informasi
70 % zombie Indonesian 30 % nami	18.035	Hiburan
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
speed I beg you not to hate Indonesi	787	Hiburan
The Indonesian stream broke a huge	550	Hiburan
NDONESIA IS UNBELIEVABLE! 1 MILL	14.083	Integrasi dan Interaksi Sosial
showspeed stats this stream: 1,05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
ongrats for 1 million livestreaming	2.303	Integrasi dan Interaksi Sosial
Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
Crazy! Congrats on 1 Million views o	1.897	Integrasi dan Interaksi Sosial
afyuh! I Always remember KING IND	47.056	Integrasi dan Interaksi Sosial
'm impressed with you guys Indo bro	421	Integrasi dan Interaksi Sosial
as an Indonesia I am terribly sorry fo	285	Integrasi dan Interaksi Sosial
inally, gonna go always remember k	210	Integrasi dan Interaksi Sosial
Philippines big respect for Indo m	205	Integrasi dan Interaksi Sosial
anking Southeast asian country as a	837	Integrasi dan Interaksi Sosial
15:00 BATIK FROM INDONESIA NOT	539	Hiburan
est stream so far Best gillerrr INDON	496	Hiburan
'm impressed with you guys Indo bro	421	Integrasi dan Interaksi Sosial
AGAR TIDAK TERJADI KESALAHPAHA	198	Hiburan
70 % zombie Indonesian 30 % nami	18.035	Hiburan
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
mao its like a disney movie, the earl	1.334	Hiburan
DAY 1 INDONESIA TIME STAMP x000	786	Informasi
30% Zombie 20% Boxing 10% Ronal	714	Hiburan
showspeed stats this stream: 1,05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
showspeed made history in Indonesi	2.549	Informasi
DAY 1 INDONESIA TIME STAMP x000	786	Informasi
Jari kunjungan ishowspeed terbukti	695	Hiburan
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
26:26 the best moment and very hap	3.038	Hiburan
Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
19:28 Best Part EL KECEPATAN	1.852	Hiburan
best europe Irl Poland Pl Best asia Irl	1.756	Hiburan
No doubt, Indonesia is the new "Soc	2.196	Hiburan
Yeyum! As a Filipino. Indonesia is rea	1.142	Integrasi dan Interaksi Sosial
28:10 I LOVE THIS PART	559	Hiburan
The Indonesian stream broke a huge	550	Hiburan
est stream so far Best gillerrr INDON	496	Hiburan
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
DAY 1 INDONESIA TIME STAMP x000	786	Informasi
15:00 is batik original from Indonesia	592	Hiburan
15:00 BATIK FROM INDONESIA NOT	539	Hiburan
NDONESIA IS F*CKING CRAZY!! 1M L	5.333	Integrasi dan Interaksi Sosial
Crazy! Congrats on 1 Million views o	1.897	Integrasi dan Interaksi Sosial
mao its like a disney movie, the earl	1.334	Hiburan
S THIS A YOUTUBE WORLD RECORD	547	Integrasi dan Interaksi Sosial
ts so crazy THIS ONE SINGLE STREA	258	Integrasi dan Interaksi Sosial
Thank you for visiting Indonesia, Spe	869	Hiburan
Thank you Speed for visiting Indones	388	Hiburan
3:44:00 speed said this his best stre	294	Hiburan
19 million viewers, thank you for visi	218	Hiburan
Thank you Speed for coming to Indon	207	Hiburan
mao its like a disney movie, the earl	1.334	Hiburan
speed I beg you not to hate Indonesi	787	Hiburan
The Indonesian stream broke a huge	550	Hiburan
20:03 Excited to be in Indonesia and	432	Integrasi dan Interaksi Sosial
NDONESIA, 1,9 million km sq area, 2	417	Hiburan
ak kenal speed gak pernah nonton,	133	Hiburan
True, udah top viewer tapi fans nya f	75	Hiburan
7 Minutes... 8,5 Million Viewer... Just	52	Hiburan
W INDONESIA! W haunted house, fo	22	Hiburan
L Overproud 2. Banyak yang main in	17	Identitas Personal
WELCOME TO INDONESIA TO CONGR	475	Hiburan
Welcome to Indonesia bruhh!	319	Hiburan
WELCOME TO INDONESIAAA, ENJOY	111	Hiburan
Welcome to Indonesia mr speed	86	Hiburan
IME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
20:03 Excited to be in Indonesia and	432	Integrasi dan Interaksi Sosial
ro literally get 30,280,000 to 31,000	154	Integrasi dan Interaksi Sosial
20:03 Excited to be in Indonesia and	123	Integrasi dan Interaksi Sosial
3ro, it's only been 23 hours and 19 m	251	Hiburan
nalo bang celloz	146	Hiburan
Apalagi bang Kalau bukan buat vali	117	Hiburan
3:34 menit awal itu pegawainya lebi	100	Identitas Personal
11:14 respect buat bang Arap, berus	92	Hiburan
u ngapain disini bang	525	Hiburan
Please untuk siapapun yang ketemu		

Komentar	Jumlah Like	Kategori GS
olah teman-teman, kasih speed ke	283	Hiburan
ANG INDONESIA SANTAI BRO, KE	265	Hiburan
es untuk kedepannya PUSS YA TO	245	Hiburan
lo menyambut orang luar jangan r	138	Hiburan
ase untuk siapapun yang ketemu	525	Hiburan
impressed with you guys Indo bro	421	Integrasi dan Interaksi Sosial
EASE DEH ORANG INDONESIA GUN	113	Hiburan
worst ever... please banget lah min	78	Hiburan
lonesian fans, please lah show son	72	Identitas Personal
3 bro win the fastest stream snip	8.493	Hiburan
owspeed stats this stream: 1,05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
o doubt, Indonesia is the new "Soc	2.196	Hiburan
is a world record	1.619	Informasi
THIS A YOUTUBE WORLD RECORD	547	Integrasi dan Interaksi Sosial
a harus mensupport kreator luar r	235	Integrasi dan Interaksi Sosial
belumnya saya mewakili warga	140	Hiburan
EASE DEH ORANG INDONESIA GUN	113	Hiburan
TIK ADALAH DUA SUKU KATA DAN	102	Hiburan
ow woow,Mungkin hanya indone	72	Hiburan
lonesia is actually insane. Broke yo	53.039	Integrasi dan Interaksi Sosial
NDONESIA IS UNBELIEVABLE! 1 MILL	14.083	Integrasi dan Interaksi Sosial
owspeed stats this stream: 1,05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
NDONESIA IS F*CKING CRAZY!! 1M L	5.333	Integrasi dan Interaksi Sosial
s stream BROKE the record. The m	4.074	Informasi
fact: kita bisa klik komentar sese	423	Hiburan
wk moments recap : orang perta	261	Hiburan
a harus mensupport kreator luar r	235	Integrasi dan Interaksi Sosial
ST FOR INFO untuk kita para fans k	231	Informasi
ra2 orang yg tidak patuh kepada s	212	Hiburan
ME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
e Indonesian stream broke a huge	550	Hiburan
IE OF THE BEST STREAM EVER!!!!	467	Hiburan
:03 Excited to be in Indonesia and	432	Integrasi dan Interaksi Sosial
impressed with you guys Indo bro	421	Integrasi dan Interaksi Sosial
ME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
olah teman-teman, kasih speed ke	283	Hiburan
es untuk kedepannya PUSS YA TO	245	Hiburan
a harus mensupport kreator luar r	235	Integrasi dan Interaksi Sosial
am pertama itu Fans Asli, jam beri	166	Hiburan
owspeed stats this stream: 1,05 m	5.335	Integrasi dan Interaksi Sosial
s stream BROKE the record. The m	4.074	Informasi
country is W broke the record of	3.845	Informasi
ME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
'Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
Y 1 INDONESIA TIME STAMP x000	786	Identitas Personal
owSpeed Moments In Indonesia x	487	Integrasi dan Interaksi Sosial
7:35 speed's punch was so power	208	Hiburan
ED INDONESIA STREAM BEST MG	185	Identitas Personal
RECORDS MADE MY ISHOSPEED	51	Hiburan
ring nami back" I love this guy whe	264	Hiburan
a Malaysian I see alot of hate com	195	Hiburan
:44 Bruh is that guy make a big m	187	Hiburan
at first guy is actually the luckiest	90	Hiburan
:05 This guy just predicted the EN	47	Integrasi dan Interaksi Sosial
5:37 bakal jadi trend sih wir	14	Hiburan
JMBER 1 TREND IN THE YOUTUBE	10	Hiburan
dahal fans ishowspeed banyak di li	6	Hiburan
umber 1 in trend W INDONESIA to	2	Hiburan
lirrrrrr top 1 trend nying	2	Hiburan
Best & Funny moments of speed	2.015	Integrasi dan Interaksi Sosial
Take care of my mini Ronaldo. An	1.478	Hiburan
6:21 is insanee I feel bad for Ron	1.037	Hiburan
Y 1 INDONESIA TIME STAMP x000	786	Identitas Personal
% Zombie 20% Boxing 10% Ronal	714	Hiburan
a harus mensupport kreator luar r	235	Integrasi dan Interaksi Sosial
ra2 orang yg tidak patuh kepada s	212	Hiburan
am pertama itu Fans Asli, jam beri	166	Hiburan
mnurut gw ada beberapa faktor - p	106	Identitas Personal
Jari udah paling populer di live nya	88	Hiburan
wk moments recap : orang perta	261	Hiburan
EASE DEH ORANG INDONESIA GUN	113	Hiburan
ge, udah top viewer tapi fans nya f	75	Hiburan
lonesia mungkin adalah negara fa	56	Hiburan
stmsjabodetabek 3831 iya dia	41	Hiburan
fyuh ! Always remember KING IND	47.056	Integrasi dan Interaksi Sosial
:30 moment speed like a king	455	Hiburan
ally, gonna go always remember k	210	Integrasi dan Interaksi Sosial
eed Achieved live in KING IND to	188	Integrasi dan Interaksi Sosial
huzzos ya bro, Big W Indonesia to	3	Integrasi dan Interaksi Sosial
da lah bro, ini kan emang speed ya	3	Hiburan
doneyza'da ne oluyor herkez zomb	3	Hiburan
ng indonesi zombi	1	Hiburan
l rakyat Indonesia di anggap zo	-	Hiburan
X7.402 maksud gw coba liat seca	-	Hiburan
19 harusnya itu anak dapet bonus	12	Hiburan
eed needs to pay his personal bod	3	Hiburan
NUS DEPOSIT 25 BONUS 25 SIKAT	1	Hiburan
a ini komenya bonus deposit jir, p	1	Hiburan
PO 25 BONUS 25 HANYA DI SIKAT	1	Hiburan
ME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
wk moments recap : orang perta	261	Hiburan
'I'm from Indonesia, Thank youu I	55	Hiburan
Overproud 2. Banyak yang main in	17	Identitas Personal
skyyisbluu x000D x000D x000	16	Informasi
at bang nami nya wkwwk	-	Hiburan
PO 25 BONUS 25 HANYA DI SIKAT	1	Hiburan
PO BONUS DEPO 25+25 SIKAT88	1	Informasi
PO BONUS DEPO 25+25 SIKAT88	1	Informasi
PO 25 BONUS 25 HANYA DI SIKAT	1	Hiburan
PO BONUS DEPO 25+25 SIKAT88	1	Informasi
e Indonesian stream broke a huge	550	Hiburan
is livestream made me love Indone	379	Hiburan
ere are so many crowds that all th	273	Hiburan
lonesian are indeed very excited	187	Hiburan
w you know the power of indones	183	Hiburan
ME STAMP day 1, JAKARTA, INDON	3.718	Informasi
lian mau pada minta foto tapi ga t	683	Hiburan
:47 "APA SIH" LMAOO	633	Hiburan
a kabar bg di Korea dan	169	Hiburan
18:00 apa banget tiba tiba meluk s	72	Hiburan
huzzos malaydesh got jealous lol	297	Hiburan
huzzos gtfo MalayDesh	119	Hiburan
MILLION VIEWERS WHILE DOING	67	Integrasi dan Interaksi Sosial
nding cokkkkk	48	Hiburan
huzzos You jealous, Malaydesh??	47	Hiburan
sarnya dari situ kita tau SDM Kon	7	Hiburan
u mean Konoha	3	Hiburan
tang dah konoha claim dia pnya	3	Hiburan
uh duhh parah warga +62 konoha	3	Hiburan
Speed kalo Nyapres di Konoha uda	2	Hiburan

5. Kuantifikasi dalam pivot dan chart

Row Labels	Count of Komentar	Sum of Jumlah Like
Hiburan	132	110.346
Identitas Personal	8	2.069
Informasi	34	98.059
Integrasi dan Interaksi Sosial	67	530.705
Grand Total	241	741.179



Gambar 12. Pivot dan Chart Pengategorian Kata Terbanyak

Pengategorian Berdasarkan Adegan dalam Live Stream

1. Unduh transkrip yang didapat dari YouTube Transcriber dalam bentuk teks
2. Analisis dan lakukan pemecahan adegan berdasarkan peristiwa yang terjadi selama live stream berlangsung serta lakukan pengategorian kebutuhan (GS) penonton apa yang dipenuhi ishowspeed pada adegan tersebut

Tabel 4. Pengategorian Adegan Live Stream

Waktu	Deskripsi Adegan	Kategori GS
02:24	Speed membuka live stream dengan antusias. Ia menyapa penonton dan menunjukkan semangat untuk eksplorasi di Indonesia.	Integrasi dan Interaksi Sosial
03:27	Speed mengumumkan kedatangannya di Jakarta. Ia menunjukkan kegembiraannya kepada penonton online dan mereka yang ada di lokasi.	Integrasi dan Interaksi Sosial
04:27	Speed mengingatkan penggemar untuk tetap tertib. Ia meminta penonton untuk mendukung acara dengan suasana positif.	Informasi
05:20	Penggemar memberikan rekomendasi tempat wisata. Speed dengan antusias bertanya lebih lanjut tentang tempat-tempat yang disarankan.	Informasi
07:37	Speed bercanda dengan kata "Apa." Ia mencoba memahami kata ini dalam konteks bahasa Indonesia, membuat suasana menjadi santai dan lucu.	Hiburan
09:07	Speed mulai masuk ke rumah hantu. Ia tampak percaya diri tetapi mulai merasa gugup setelah melihat dekorasi menyeramkan.	Hiburan
10:00	Speed memasuki ruangan pertama rumah hantu. Ia melihat dekorasi seram berupa patung besar yang menatap ke arahnya. Speed berbisik kepada kamera, "Apa ini? Kok seram banget?"	Hiburan
10:45	Speed mendekati boneka kecil di sudut ruangan. Boneka itu tiba-tiba bergerak dengan suara berderit, membuat Speed melompat mundur sambil berteriak pelan.	Hiburan
11:30	Speed melihat bayangan di ujung ruangan. Ia berbisik, "Itu orang atau patung ya?" sambil perlahan mendekati sumber bayangan tersebut. Ternyata hanya kain yang tergantung.	Hiburan
12:15	Speed mendengar suara langkah kaki dari atas. Ia berhenti dan menatap ke atas sambil berbisik kepada penonton, "Ada yang jalan di atas... serem banget."	Hiburan
13:00	Speed menemukan kursi goyang yang bergerak sendiri. Ia berbisik, "Ini pasti ada yang main-main," sambil mencoba menghentikan kursi tersebut. Kursinya kembali bergerak saat ia menjauh.	Hiburan
13:50	Speed melewati lorong gelap dan sempit. Tiba-tiba ada suara teriakan kecil, membuatnya langsung berjongkok sambil menahan napas. Ia berkata, "Gila, ini gak masuk akal."	Hiburan
14:30	Speed mendekati pintu yang tertutup rapat. Ia mencoba membukanya sambil berbisik, "Kayaknya ada sesuatu di sini." Tiba-tiba, pintu bergerak sedikit, membuatnya melompat mundur lagi.	Hiburan
14:55	Speed berbicara kepada penonton untuk mendapatkan dukungan. Ia berkata, "Ayo kasih semangat, biar gue gak kabur dari sini," sambil tertawa gugup.	Integrasi dan Interaksi Sosial

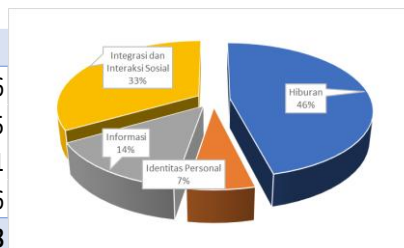
Waktu	Deskripsi Adegan	Kategori GS
16:36	Speed menerima baju batik dari penggemar. Ia memuji desain baju tersebut dan mencoba mengenakannya di depan kamera.	Integrasi dan Interaksi Sosial
19:10	Speed diramal oleh seorang penggemar. Ia mendengarkan ramalan dengan serius tetapi memberikan reaksi lucu untuk meringankan suasana.	Hiburan
20:49	Speed menyapa penggemar yang mengenakan seragam tentara. Ia memuji mereka atas dedikasinya sambil berbincang santai.	Integrasi dan Interaksi Sosial
24:22	Speed mencoba gorengan dari penjual kaki lima. Ia memberikan komentar positif tentang rasanya yang gurih.	Informasi
24:45	Speed menerima sepiring Nasi Padang dari penggemar. Ia tampak kagum dengan tampilan makanan yang berwarna-warni dan bertanya, "Ini semua pedas atau ada yang manis?"	Integrasi dan Interaksi Sosial
25:10	Speed mencium aroma makanan sebelum mencicipinya. Ia mengatakan, "Aromanya aja udah bikin lapar," sambil mendekatkan hidung ke piring.	Integrasi dan Interaksi Sosial
25:35	Speed mencicipi sambal pertama kali. Ia langsung bereaksi, "Wow, ini pedas banget!" sambil melompat kecil di tempat. Penonton tertawa melihat ekspresinya.	Hiburan
26:10	Speed berbicara kepada penonton tentang kombinasi rasa. Ia berkomentar, "Rasanya beda dari yang biasa gue makan. Ini luar biasa."	Informasi
26:34	Speed menyelesaikan makan sambil bercanda. Ia mengatakan, "Kalau tiap hari makan kayak gini, gue pasti makin gemuk," sambil tertawa.	Hiburan
27:51	Speed bergabung dalam sesi dangdutan. Ia menari dan ikut bernyanyi bersama penggemar, menciptakan suasana ceria.	Hiburan
31:29	Speed memainkan angklung. Ia mencoba mengikuti panduan dari penggemar dan berhasil memainkan melodi sederhana.	Hiburan
33:19	Speed mengendarai motor "ala-ala." Ia bergaya di atas motor sambil bercanda dengan penggemar di lokasi.	Hiburan
39:06	Speed bernyanyi karaoke. Ia mencoba lagu-lagu lokal dengan gaya lucu yang membuat penonton tertawa.	Hiburan
42:19	Speed mencoba ayam goreng KFC di Indonesia. Ia membandingkan rasa ayam di Indonesia dengan negara asalnya.	Informasi
43:54	Speed diberi hadiah deodoran oleh penggemar. Ia tertawa sambil bercanda tentang fungsinya di cuaca panas Jakarta.	Hiburan

me	Deskripsi Adegan	Kategori GS
:46:54	Speed bersantai sebelum masuk rumah hantu lagi. Ia membaca komentar dari penonton online dan mencoba menenangkan dirinya.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:48:52	Speed memasuki rumah hantu. Ia mencoba tetap tenang tetapi langsung berteriak saat melihat properti menyeramkan.	Hiburan
:53:47	Speed mengalami beberapa "jumpscare." Properti menyeramkan muncul tiba-tiba, membuatnya berteriak hingga memicu tawa penonton.	Hiburan
:57:14	Speed mencetak rekor baru penonton live stream. Ia berterima kasih kepada penonton yang telah mendukungnya selama acara berlangsung.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:58:25	Speed keluar dari rumah hantu. Ia berbagi pengalaman takutnya dengan penonton sambil mencoba tenang.	Hiburan
:00:53	Speed berbicara kepada penonton tentang gangguan teknis di live stream. Ia menjelaskan bahwa kameranya rusak sementara.	Informasi
:04:29	Speed kembali melanjutkan live stream dengan kamera yang berfungsi. Ia mengucapkan terima kasih kepada penonton atas kesabaran mereka.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:07:25	Speed menerima oleh-oleh dari penggemar. Ia membuka hadiah dengan penuh rasa ingin tahu dan memberikan komentar positif.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:08:14	Speed merayakan pencapaian 700 ribu penonton live. Ia terus mengungkapkan rasa terima kasih kepada komunitasnya.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:09:39	Speed diberi baju Persija oleh penggemar. Ia mengenakan baju tersebut dan bercanda tentang tampilannya yang keren.	Hiburan
:14:14	Speed berbicara tentang rencana mengunjungi Bali. Ia mengungkapkan rasa penasaran terhadap tempat tersebut.	Informasi
:15:45	Speed meminta penggemar membelikan air minum. Ia bercanda tentang rasa hausnya sambil menunggu respons dari penonton.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:21:09	Speed memuji Indonesia sebagai salah satu negara terbaik yang pernah ia kunjungi. Ia tampak terharu dan berbicara dengan nada tulus.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:23:19	Speed menerima hadiah tambahan berupa baju. Ia tersenyum lebar sambil memamerkan hadiah itu ke kamera.	Identitas Personal
:24:54	Speed keluar dari mobil untuk kembali berinteraksi langsung dengan penggemar. Ia menyapa penonton di lokasi dengan semangat.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:25:44	Speed merayakan rekor baru dengan 1 juta penonton. Ia mengucapkan terima kasih sambil menunjukkan kegembiraan luar biasa.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:27:44	Speed melakukan backflip sebagai selebrasi spesial. Ia membuat penonton tertawa dan berteriak senang atas aksi tersebut.	Hiburan
:28:08	Penggemar bertepeng menarik perhatian Speed. Ia berbincang singkat sambil mencoba menebak identitas penggemar tersebut.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:29:32	Speed menerima air minum dari abang ojol. Ia berterima kasih sambil bercanda tentang minuman yang ia dapatkan.	Integrasi dan Interaksi Sosial
:33:26	Speed meminta poster kepada penggemar. Ia menunjukkan rasa ingin memiliki sesuatu sebagai kenang-kenangan dari acara tersebut.	Identitas Personal
:42:37	Speed menghadapi kerumunan yang tidak terkendali. Ia terlihat kecewa karena situasi menjadi kacau tetapi tetap mencoba menenangkan.	Integrasi dan Interaksi Sosial

te	Deskripsi Adegan	Kategori GS
25:54	Speed dan timnya masuk ke dalam mobil untuk menenangkan suasana. Mereka berbicara kepada kamera tentang kejadian yang baru terjadi.	Informasi
28:15	Speed membeli tissu dari seorang ibu pedagang. Ia berbicara dengan ramah kepada ibu tersebut dan mengomentari barang dagangannya.	Integrasi dan Interaksi Sosial
38:49	Speed mencoba dadar gulung dari pedagang jalanan. Ia memuji rasanya sambil menjelaskan tekstur makanan itu kepada penonton.	Informasi
40:09	Speed dan timnya tiba di lokasi baru. Mereka berbicara tentang rencana yang akan dilakukan di tempat tersebut.	Informasi
43:29	Speed menerima lukisan dari penggemar. Ia terlihat sangat senang dan memuji karya seni tersebut.	Identitas Personal
45:24	Speed berkenalan dengan Lola dari Jakarta. Ia berbicara santai sambil mempelajari kebiasaan Lola di kota tersebut.	Integrasi dan Interaksi Sosial
47:14	Speed bertemu seorang wanita asal Jawa Timur. Mereka berbicara singkat tentang budaya di daerah tersebut.	Integrasi dan Interaksi Sosial
49:37	Speed berbincang dengan seorang gamer wanita. Mereka berdiskusi tentang dunia gaming sambil bercanda tentang game favorit.	Hiburan
51:29	Speed berbicara dengan seorang wanita yang tidak terdengar namanya. Ia bercanda sambil mencoba mengingat nama tersebut.	Hiburan
58:04	Speed menerima telepon dari ibunya. Ia berbicara kepada ibunya sambil menunjukkan rasa hormat dan cinta di tengah live stream.	Hiburan
00:39	Speed bertemu dengan Cellos dan memulai tantangan tinju. Ia berbicara santai sebelum pertandingan sambil memancing antusiasme penonton.	Hiburan
03:14	Speed melawan Cellos dalam tantangan tinju. Ia bercanda tentang kekuatan lawannya sambil mencoba menang dalam pertandingan.	Hiburan
05:00	Speed menerima hadiah figur CR7. Ia terlihat sangat terhibur dengan desain unik hadiah tersebut.	Hiburan
09:15	Speed keluar dan menyapa penggemarnya. Ia berbicara santai dan menerima banyak pujian atas interaksinya di Indonesia.	Integrasi dan Interaksi Sosial
13:19	Speed berfoto bersama penggemar sambil memegang bendera Indonesia. Ia menunjukkan rasa bangga terhadap komunitasnya.	Identitas Personal
26:01	Speed bertemu cosplayer Nami. Ia berbincang dengan Nami, memuji kostumnya, dan bertanya tentang proses membuatnya.	Hiburan
29:45	Speed bertemu wanita berotot. Wanita tersebut mengajak Speed melakukan adu kekuatan kecil, membuat penonton tertawa dengan hasilnya.	Hiburan
30:44	Speed berbicara dengan seorang pemain basket wanita. Mereka berdiskusi singkat tentang olahraga dan keahlian bermain bola.	Hiburan
32:19	Speed bertemu wanita dengan gaya ala Cyberpunk. Ia memuji penampilannya yang unik dan membicarakan inspirasi di balik tampilannya.	Identitas Personal
33:39	Speed berbincang dengan seorang penari tradisional wanita. Penari tersebut memperagakan gerakan tari, dan Speed mencoba mengikutinya.	Hiburan
34:41	Speed berbicara dengan Sheran, salah satu pengemarnya. Ia bertanya tentang pengalaman Sheran menonton live stream secara langsung.	Integrasi dan Interaksi Sosial
35:00	Speed bertemu wanita yang bertanya tentang makanan favoritnya. Mereka berdiskusi tentang makanan Indonesia dan reaksi Speed terhadap rasa.	Integrasi dan Interaksi Sosial
36:39	Speed menjawab sambil tertawa. Ia mengatakan, "Gorengan enak banget, apalagi yang pakai sambal!" sambil memegang perutnya untuk menunjukkan ia kenyang.	Hiburan
38:05	Speed berbicara dengan wanita dari Medan. Ia bertanya tentang budaya lokal Medan dan berbagi keinginannya untuk berkunjung ke sana.	Informasi
40:09	Cosplayer Nami kembali mendekati Speed. Mereka berbincang lagi, dengan Speed bercanda tentang popularitas karakter Nami di kalangan penonton.	Hiburan
41:59	Speed bertemu dengan Putri. Putri mengajak Speed berbicara tentang pengalaman live streaming-nya di Indonesia.	Hiburan
44:05	Speed berbincang dengan seorang balerina wanita. Ia memuji keindahan gerakan tari balerina dan mencoba menirunya dengan cara yang lucu.	Hiburan
46:59	Speed menyatakan bahwa ini adalah live stream terbaiknya. Ia mengucapkan terima kasih kepada seluruh penggemar atas dukungan mereka.	Integrasi dan Interaksi Sosial

3. Kuantifikasi dalam pivot dan chart

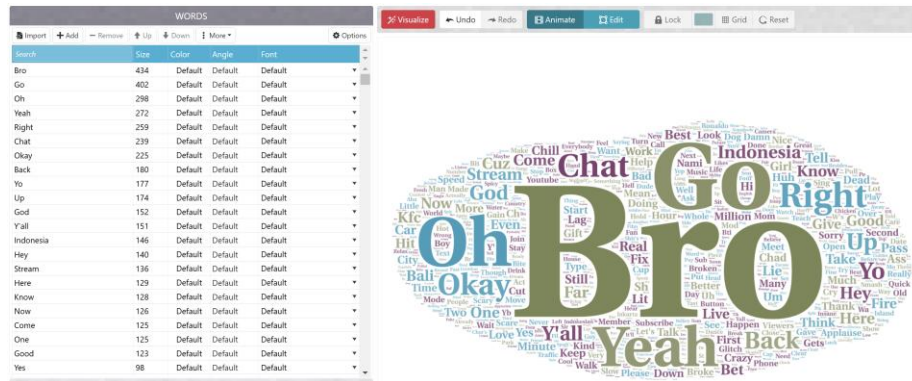
Row Labels	Count of Time Frame
Hiburan	36
Identitas Personal	5
Informasi	11
Integrasi dan Interaksi Sosial	26
Grand Total	78



Gambar 13. Pivot dan Chart Pengategorian Adegan

Pengategorian Adegan Berdasarkan Kata Terbanyak

1. Import transkrip yang didapat dari YouTube Transcriber dalam bentuk teks pada <https://wordart.com/>
2. Klik Visualize



Gambar 14. Visualisasi Transkrip live stream dari Word Art

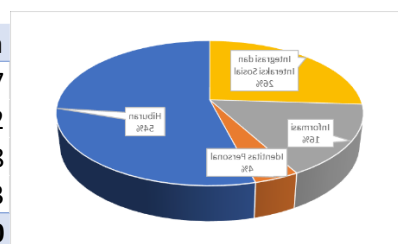
3. Pengategorian 50 kata terbanyak dengan relevansi penggunaan kata untuk adegan terhadap jawaban kebutuhan / GS penonton

Tabel 5. Pengategorian 50 Kata Terbanyak dalam Transkrip

Urut	Kategori GS	Alasan Pengategorian
14	Integrasi dan Interaksi Sosial	Sering digunakan untuk menyapa atau berbicara dengan penonton, menciptakan hubungan santai.
32	Hiburan	Biasanya digunakan saat mendorong aksi yang memicu antusiasme, seperti tantangan atau aksi lucu.
38	Hiburan	Eksprei spontan, sering muncul saat Speed terkejut atau kagum, memberikan hiburan kepada penonton.
72	Hiburan	Digunakan untuk kesan tertarik terhadap sesuatu
39	Informasi	Digunakan untuk meminta klarifikasi atau konfirmasi terkait sesuatu, seperti lokasi atau situasi.
39	Integrasi dan Interaksi Sosial	Langsung merujuk pada penonton, menunjukkan keterlibatan dengan komentar dan dukungan mereka.
25	Integrasi dan Interaksi Sosial	Menunjukkan persetujuan atau menerima masukan dari penonton.
30	Hiburan	Digunakan saat Speed berbicara tentang kembali ke aksi tertentu, memicu momen yang dinanti penonton.
77	Hiburan	Sapaan yang sering digunakan untuk menghibur penonton secara santai.
74	Hiburan	Sering digunakan dalam konteks aksi fisik atau perayaan yang melibatkan antusiasme.
32	Identitas Personal	Digunakan dalam konteks kegagahan atau terkejut, mencerminkan reaksi emosional Speed.
31	Integrasi dan Interaksi Sosial	Digunakan untuk berbicara langsung kepada penonton, melibatkan mereka dalam pengalaman live stream.
16	Identitas Personal	Menunjukkan apresiasi Speed terhadap tempat, budaya, dan penonton Indonesia.
10	Integrasi dan Interaksi Sosial	Sapaan langsung untuk memulai percakapan dengan penonton atau penggemar.
16	Informasi	Merujuk pada kegiatan live stream itu sendiri, sering digunakan untuk menjelaskan apa yang sedang terjadi.
29	Informasi	Digunakan untuk memberi tahu penonton tentang lokasi Speed selama live stream.
28	Informasi	Menunjukkan pengetahuan atau pemahaman yang Speed sampaikan kepada penonton.
26	Hiburan	Menyiratkan aksi langsung yang sering menjadi sorotan di live stream.
25	Hiburan	Digunakan untuk memanggil atau mengajak seseorang terlibat dalam aktivitas lucu atau menarik.
25	Hiburan	Digunakan untuk menekankan angka tertentu, seperti jumlah penonton atau elemen live stream lainnya.
23	Integrasi dan Interaksi Sosial	Sering digunakan untuk memberikan pujian kepada penonton atau situasi tertentu.
8	Integrasi dan Interaksi Sosial	Menunjukkan persetujuan atau dukungan kepada penonton atau penggemar.
1	Hiburan	Digunakan untuk mendorong aksi terus-menerus yang menarik perhatian penonton.
7	Hiburan	Menyatakan kejutan atau kesenangan terhadap momen yang dianggap luar biasa oleh Speed.
5	Integrasi dan Interaksi Sosial	Singkatan dari "Chat," langsung merujuk pada keterlibatan dengan penonton.

4. Kuantifikasi dalam pivot dan chart

Row Labels	Count of Kata
Hiburan	27
Identitas Personal	2
Informasi	8
Integrasi dan Interaksi Sosial	13
Grand Total	50



Gambar 15. Pivot dan Chart Pengategorian Kata Terbanyak dalam Transkrip.

PENUTUP

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlibatan audiens dalam live streaming iShowSpeed di Indonesia, dengan menggunakan pendekatan teori Uses and Gratifications (U&G) untuk membandingkan Gratifications Sought (GS) atau kebutuhan yang diharapkan penonton, dengan

Gratifications Obtained (GO) atau kepuasan yang mereka peroleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa iShowSpeed berhasil memenuhi kebutuhan penontonnya secara efektif, dengan menciptakan pengalaman live streaming yang selaras antara ekspektasi dan hasil yang dirasakan.

Dari sisi audiens, analisis data menunjukkan bahwa kebutuhan utama mereka adalah hiburan dan integrasi serta interaksi sosial, yang didukung oleh dominasi komentar terkait aksi spontan, lucu, dan interaksi langsung antara Speed dengan penonton. Sebanyak 132 komentar (110.346 likes) terkait hiburan dan 67 komentar (530.705 likes) terkait interaksi sosial mengindikasikan bahwa kedua kategori ini menjadi aspek utama yang dinikmati penonton. Sementara itu, kebutuhan informasi dan identitas personal muncul dalam proporsi yang lebih kecil, tetapi tetap memberikan nilai yang signifikan dalam membangun kedekatan antara kreator dan audiens.

Dari sisi kreator, tindakan iShowSpeed selama live streaming juga mencerminkan fokus pada kebutuhan hiburan dan interaksi sosial. Sebanyak 36 adegan hiburan dan 26 adegan interaksi sosial menunjukkan bahwa Speed secara konsisten menyediakan konten yang menarik dan relevan bagi audiensnya. Selain itu, penggunaan kata-kata seperti "Bro," "Chat," dan "Yo" mendukung keterlibatan aktif dengan penonton, sementara adegan seperti mencoba makanan lokal, berbicara dengan penggemar, dan merayakan rekor penonton menciptakan momen personal yang berkesan.

Ketika membandingkan GS dan GO, hasil penelitian menunjukkan tidak adanya kesenjangan antara kebutuhan yang diharapkan dan kepuasan yang dirasakan. Penonton yang mencari hiburan dan interaksi sosial mendapatkan hal tersebut melalui aksi Speed yang spontan, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, kebutuhan informasi penonton terpenuhi melalui eksplorasi budaya dan makanan lokal oleh Speed, sementara kebutuhan identitas personal didukung oleh apresiasi Speed terhadap budaya Indonesia, seperti mengenakan batik atau memainkan angklung. Seluruh elemen ini menunjukkan bahwa Gratifications Obtained secara konsisten mencerminkan Gratifications Sought oleh audiens.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa keberhasilan iShowSpeed dalam memenuhi kebutuhan penontonnya didukung oleh penerapan elemen-elemen yang relevan dengan teori interaksi parasosial. Hubungan emosional antara Speed dan audiensnya tercipta melalui interaksi langsung, baik dalam bentuk tanggapan terhadap komentar maupun komunikasi dua arah yang memperkuat keterlibatan. Selain itu, teori keterlibatan audiens menjelaskan bagaimana momen-momen kolektif, seperti perayaan pencapaian 1 juta penonton atau tantangan tinju dengan penggemar, berhasil menciptakan rasa kebersamaan di antara penonton.

Kesimpulannya, live streaming iShowSpeed di Indonesia tidak hanya berhasil memenuhi ekspektasi audiens tetapi juga memperkuat hubungan emosional antara kreator dan penontonnya. Keberhasilan ini menunjukkan relevansi teori Uses and Gratifications (U&G) dalam memahami dinamika keterlibatan audiens dalam media interaktif modern. Penelitian ini juga memberikan wawasan penting bagi kreator konten lainnya untuk mengoptimalkan strategi mereka dalam memenuhi kebutuhan audiens secara efektif. Dengan pendekatan serupa, kreator dapat membangun komunitas yang loyal sekaligus menciptakan pengalaman yang memuaskan bagi penonton mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Bawack, Ransome Epie, Emilie Bonhoure, Jean Robert Kala Kamdjoug, and Mihalisi Giannakis, 'How Social Media Live Streams Affect Online Buyers: A Uses and Gratifications Perspective', *International Journal of Information Management*, 70.June (2023), doi:10.1016/j.ijinfomgt.2023.102621
- Cai, Jie, and Donghee Yvette Wahn, 'Live Streaming Commerce: Uses and Gratifications Approach to Understanding Consumers' Motivations', *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 2019-January.February (2019), pp. 2548–57, doi:10.24251/hicss.2019.307
- DIFF., Inc, 'Playboard - Irl Stream in Indonesia', 2024 <<https://playboard.co/en/video/9s6imDGjy08>> [accessed 13 November 2024]
- google.com, 'Kelayakan, Ketersediaan Dan Kebijakan Super Chat & Super Sticker', 2024 <<https://support.google.com/youtube/answer/9277801?hl=id#:~:text=Super Chat dan Super Stickers,yang muncul di live chat.>> [accessed 13 November 2024]
- Grand View Research, Inc, 'Live Streaming Market Size & Trends'

- <<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/live-streaming-market-report>> [accessed 24 November 2024]
- Gros, Daniel, Brigitta Wanner, Anna Hackenholt, Piotr Zawadzki, and Kathrin Knautz, 'World of Streaming. Motivation and Gratification on Twitch', *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 10282 LNCS (2017), pp. 44–57, doi:10.1007/978-3-319-58559-8_5
- <https://www.statista.com/>, 'Video Streaming (SVoD) - Indonesia' <<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-on-demand/video-streaming-svod/indonesia>> [accessed 24 November 2024]
- James Dux and Janghyun Kim, 'SOCIAL LIVE-STREAMING: TWITCH.TV AND USES AND GRATIFICATION THEORY SOCIAL NETWORK ANALYSIS', Victoria, 18.February (2010), pp. 22–44
- Karunia H, Hans, Nauvaliana Ashri, and Irwansyah Irwansyah, 'Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3.1 (2021), pp. 92–104, doi:10.47233/jteksis.v3i1.187
- Marco Espinoza Oliveros, 'IShowSpeed Hits a New Record: Top 1 English-Speaking Streamer' <<https://esports.gg/news/streamers/ishowspeed-hits-a-new-record-top-1-english-speaking-streamer/>> [accessed 24 November 2024]
- ViewStats, 'View Stats IRL Stream In Indonesia', 2024 <<https://www.viewstats.com/@ishowspeed/videos/9s6imDGjy08>> [accessed 24 November 2024].