

## STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL: ANALISIS MEDIA SIBER DALAM SIARAN LANGSUNG YOUTUBER *ISHOWSPEED* DI YOGYAKARTA

### ***A VIRTUAL ETHNOGRAPHY STUDY: CYBER MEDIA ANALYSIS OF YOUTUBER *ISHOWSPEED*'S LIVE STREAM IN YOGYAKARTA***

**Kevin Kumara Hadi<sup>1</sup>, Kukuh Pribadi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Jember, Jember

<sup>1,2</sup> Ilmu Komunikasi

e-mail: <sup>1</sup> [kev4kum6@gmail.com](mailto:kev4kum6@gmail.com)

#### **ABSTRAK**

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi, setiap individu memiliki potensi untuk mendapatkan popularitasnya dalam dunia virtual melalui platform media sosial dan menjadi selebritas. Youtube adalah salah satu *platform* media yang paling banyak digunakan saat ini. Selain itu YouTube sendiri adalah salah satu platform digital yang berfungsi sebagai media distribusi gambar dan video serta menyediakan fitur-fitur interaktif seperti komentar, tanda suka, dan berbagi konten, yang mendukung terciptanya interaksi antara penonton dan kreator. Fitur siaran langsung menjadi salah satu inovasi yang bersifat interaktif dan real-time, serta memungkinkan pengguna terlibat secara langsung melalui obrolan langsung. Seorang streamer atau penyiar langsung ternama yaitu *IShowSpeed* yang berasal dari Amerika Serikat melakukan siaran langsung melalui platform Youtube di Indonesia dan siaran langsungnya yang dilakukan di Yogyakarta meraih banyak perhatian. Fenomena tersebut dapat diteliti melalui sebuah teori, yaitu Analisis Media Siber. Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan tiga teknik analisa data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Siaran langsung tersebut menampilkan berbagai konten yang menarik. Analisis Media Siber pada siaran langsung *IShowSpeed* di Yogyakarta menemukan bahwa *IShowSpeed* memberikan dampak kerumunan yang sangat besar di Yogyakarta dan dikenalnya budaya Jawa di dunia.

Kata kunci : *Siaran Langsung, IShowSpeed, Media Siber, Youtube*

#### **ABSTRACT**

*Along with the development of communication technology, every individual has the potential to gain popularity in the virtual world through social media platforms and become a celebrity. One of the most frequently used platforms today is YouTube. YouTube is one of the digital platforms that functions as a medium for image and video distribution and provides interactive features such as comments, likes, and content sharing, which support the creation of interactions between audiences and creators. The live streaming feature is one of the innovations that is interactive and real-time, and allows users to engage directly through live chat. A famous streamer or live broadcaster, IShowSpeed, from the United States, broadcasts live through the Youtube platform in Indonesia and his live broadcast conducted in Yogyakarta*

*has received a lot of attention. This phenomenon can be studied through a theory, namely Cyber Media Analysis. The researcher used a descriptive qualitative research method with three data analysis techniques, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The live broadcast featured a variety of interesting content. Cyber Media Analysis of IShowSpeed's live broadcast in Yogyakarta found that IShowSpeed had a huge crowd impact in Yogyakarta and recognized Javanese culture in the world.*

*Keywords:* Live Streaming, IShowSpeed, Cyber Media, YouTube.

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya zaman, teknologi komunikasi semakin lama semakin berkembang, berbagai platform telah menyediakan berbagai macam media komunikasi. Integrasi media massa dan teknologi informasi menghasilkan entitas media kontemporer yang dikenal sebagai media baru (*new media*) atau media siber (*cyber media*). Selain itu, perkembangan teknologi komunikasi menghasilkan berbagai inovasi platform media sosial yang berbasis komunikasi massa. Platform digital seperti *YouTube*, *Twitch*, *TikTok*, dan *Instagram* menghadirkan fitur siaran langsung sebagai manifestasi evolusi teknologi komunikasi. Salah satu *platform* yang memiliki banyak penggunanya yaitu *YouTube*. Selain itu *YouTube* sendiri adalah salah satu platform digital yang berfungsi sebagai media distribusi gambar dan video. *YouTube* menyediakan fitur-fitur interaktif seperti komentar, tanda suka, dan berbagi konten, yang mendukung terciptanya interaksi antara penonton dan kreator. Fitur siaran langsung (live streaming) menjadi salah satu inovasi yang bersifat interaktif dan real-time, memungkinkan pengguna terlibat secara langsung melalui obrolan langsung (live chat). *IShowSpeed* merupakan seorang *content creator* dan *streamer* asal Amerika Serikat. Kedatangan *IShowSpeed* di Indonesia membawa banyak perhatian dan pengaruh yang sangat besar di industri hiburan Indonesia.

Fenomena tersebut dapat dibedah dan jabarkan oleh sebuah teori, yaitu teori etnografi virtual dan analisis media siber. Etnografi virtual merupakan metode penelitian media siber yang digunakan untuk mengungkap realitas nyata dan tersembunyi dari komunitas virtual di internet. Teori yang dapat diaplikasikan dalam etnografi virtual meliputi analisis isi, analisis naratif, analisis wacana, dan Analisis Media Siber. Peneliti memfokuskan titik bahasan penting pada Analisis Media Siber (AMS) sebagai metode yang dapat mengurai fenomena tersebut melalui empat level analisis, yaitu ruang media (*media space*), dokumen media (*media archive*), objek media (*media object*), dan pengalaman (*experimental stories*). dengan beberapa aspek tersebut media siber jelas menjadi landasan bagi peneliti untuk mengungkapkan pengetahuan media siber kepada khalayak yang nantinya akan tertuang dalam kajian ilmiah skripsi yang berjudul “Analisis Media Siber Dalam Siaran Langsung YouTuber *IShowSpeed* di Yogyakarta”

Dengan penelitian ini, penulis ingin mengetahui bagaimana analisis media siber dalam siaran langsung *IShowSpeed* di Yogyakarta, yaitu bagaimana ruang media, objek, dokumen media, serta pengalaman pada siaran langsung tersebut. Penulis berharap penelitian ini berkontribusi sebagai basis data dan referensi fundamental bagi akademisi serta mahasiswa yang mendalami studi media siber, serta memberikan kontribusi pengetahuan kepada masyarakat umum mengenai dinamika mikroselebritas dalam ranah digital.

## TINJAUAN PUSTAKA

Telah terdapat penelitian-penelitian terdahulu menmgenai analisi media siber. Penelitian milik Sadiq et al., 2022 memilih sebuah karakter virtual dan menganalisis akun YouTube sebagai objek penelitian secara menyeluruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter virtual yang diteliti mampu berperan sebagai pembawa acara, menggantikan peran manusia, serta berhasil menarik perhatian para penggemar budaya Jepang yang ada di Indonesia. Penelitian milik (Adnan & Iskandar, 2021) menjadikan sebuah komunitas sebagai objek kajian dan menggunakan pendekatan studi netnografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses komunikasi dan budaya dalam produksi podcast terbagi ke dalam empat tingkatan, yaitu ruang media, dokumen media, objek media, dan pengalaman. Serta pada penelitian ketiga (Marwantika & Novitasari, 2021) memilih sebuah kanal youtube secara keseluruhan sebagai objek penlitian dengan hasil penelitian yang sama seperti penelitian milik (Adnan & Iskandar, 2021) yang terbagi menjadi empat level penelitian.

### Media Siber

Media *cyber* yaitu sarana komunikasi dengan menggunakan media internet atau jaringan internet sebagai sarana dari interaksi di dalam dunia maya (Glen Creeber, 2009). Media siber atau cybermedia juga memiliki beragam istilah seperti media online, network media, dan media baru. Media siber (Cyber Media), yang juga dikenal sebagai media baru (new media), merupakan jenis media yang memiliki keunggulan dalam hal kecepatan penyebaran informasi, bahkan dapat menyaingi media massa elektronik lainnya.

### Komunikasi Media Siber

Konsep *Computer Mediated Communication* dalam media siber yang mentransformasikan *body* menjadi *bits* dan *bites* melalui antarmuka komputer. Transformasi ini mengubah entitas manusia menjadi sebuah jaringan digital yang memungkinkan komunikasi tanpa batasan fisik tradisional (Dr. Rulli Nasrullah, 2016). Komunikasi media siber sendiri yang melalui komputer, di mana komputer sendiri bertindak sebagai *interfaces*. Perangkat komputer seperti *mouse*, *keyboard*, dan layar monitor merupakan *interfaces* yang menghubungkan manusia dengan jaringan digital.

### Etnografi Virtual dan Analisis Media Siber

Etnografi virtual adalah metode penelitian yang digunakan untuk menggali realitas, baik yang tampak maupun yang tersembunyi, dalam komunitas virtual di dunia maya. Untuk memahami fenomena tersebut secara mendalam, digunakan pendekatan Analisis Media Siber (AMS) yang terdiri dari empat tingkat analisis, yaitu ruang media (media space), dokumen media (media archive), objek media (media object), dan pengalaman (experiential stories). (Nasrullah, 2018)

### Youtube

YouTube merupakan sebuah platform digital berbasis video yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah, menyaksikan, serta mendistribusikan berbagai konten visual secara daring. Keberadaan YouTube menjadi bagian dari transformasi media digital yang bersifat partisipatif, di mana audiens tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga produsen konten. *Platform* ini memainkan peran penting dalam ekosistem komunikasi modern, menciptakan ruang baru untuk interaksi sosial, hiburan, edukasi, serta penyebaran informasi (Burgess & Green, 2008).

### **Live Streaming**

Chen & Lin (2018) mendefinisikan *live-streaming* sebagai media yang melakukan perekaman dan penyiaran konten secara real-time. Teknologi komunikasi yang digunakan dalam transmisi live-streaming memungkinkan pengiriman gambar dan suara secara langsung dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Proses transmisi ini menciptakan pengalaman bagi audiens seolah-olah mereka hadir secara langsung dalam acara atau kegiatan yang sedang disiarkan.

### **Streaming IRL (In Real Life)**

Siaran langsung *In Real Life* (IRL) merupakan praktik yang berkembang pesat dalam penyiaran video secara daring, di mana kegiatan sehari-hari, interaksi sosial, peristiwa personal, hingga aktivitas perjalanan disiarkan secara real-time. Bentuk media sosial yang partisipatif ini memungkinkan tingkat interaksi dan kolaborasi yang tinggi antara penonton dan penyiar melalui fitur obrolan berbasis teks.

### **IShowSpeed**

*IShowSpeed*, atau yang sering disebut *Speed*, adalah seorang streamer dan konten kreator muda terkenal yang berasal dari Amerika Serikat. Nama aslinya adalah Darren Watkins Jr. *Speed* memulai karirnya sebagai content creator YouTube pada tahun 2020 di usia 15 tahun (Social Blade Analytics, 2023). Tipe Siaran Langsung *IShowSpeed* yang saat ini sedang hangat dan selalu dinanti-nanti ialah siaran langsung *world tour*-nya. Siaran *world tour* yang dilakukannya yaitu untuk mewujudkan salah satu impiannya yaitu melakukan siaran langsung mengelilingi dunia. Dimana *IShowSpeed* melakukan siaran langsung IRL sambil menunjukkan kegiatannya selama beberapa jam dalam “*world tour*”nya.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sebagai dasar metodologi dalam penelitian ini. Pendekatan ini melibatkan proses pengumpulan dan analisis data yang bersifat non-numerik, atau tidak menggunakan angka, melainkan lebih menekankan pada pemahaman terhadap makna dari data yang diperoleh., seperti yang dikatakan oleh Bogdan dan Biklen dalam Sugiyono, 2013 metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang berfokus pada pengumpulan data dalam bentuk kata-kata, narasi, atau gambar, bukan angka. Data yang diperoleh kemudian dijelaskan secara rinci agar mudah dipahami oleh pembaca. Jenis penelitian yang digunakan adalah etnografi virtual, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena di lingkungan digital. Penelitian dilakukan secara online melalui platform YouTube, dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang tersedia di internet. Teknik pengumpulan data yang digunakan termasuk dalam metode dokumentasi. Dalam analisis data kualitatif, digunakan tiga tahapan utama, yaitu reduksi data (menyaring informasi penting), penyajian data (menyusun data secara sistematis), dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil temuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian hasil dan pembahasan memuat temuan-temuan yang diperoleh dari proses penelitian beserta penjelasan ilmiahnya. Setiap temuan harus disertai dengan data yang cukup dan relevan sebagai dasar pendukung. Hasil penelitian yang disajikan juga harus mampu menjawab rumusan masalah atau hipotesis yang telah disampaikan pada bagian pendahuluan.

Penelitian ini memfokuskan pendekatannya pada etnografi virtual dengan menggunakan Analisis Media Siber sebagai metode utama untuk mengkaji fenomena yang terjadi di

lingkungan digital, di mana peneliti berperan sebagai pengamat sekaligus partisipan aktif dalam fenomena yang diteliti. Peneliti menjadi subscriber pada channel YouTube *IShowSpeed* untuk memperoleh data yang komprehensif. Analisis dilakukan berdasarkan empat level: ruang media (media space), dokumen media (media archive), objek media (media object), dan pengalaman (experiential stories).

### **Ruang Media**

Pelaksanaan penelitian mengharuskan peneliti memposisikan diri dalam tahapan produksi siaran langsung sebagai *streamer irl*. Peneliti mengidentifikasi dan menganalisis serangkaian tahapan yang dilakukan *streamer irl* dalam pembuatan siaran langsung di kanal *YouTube*. Pendekatan etnografi virtual memungkinkan peneliti memahami proses produksi konten dari perspektif pelaku langsung dalam lingkungan digital.

### **Dokumen Media**

Dokumen media memiliki fungsi untuk menganalisis konten yang dipublikasikan dalam media siber melalui elemen teks dan visual yang mengandung makna tertentu. Dalam penelitian ini maka dalam siaran langsung *IShowSpeed* di Yogyakarta yang menjadi dokumen medianya adalah siaran langsung tersebut dan setiap konten yang ada di dalamnya.

Selama siaran langsung *Speed* melakukan berbagai interaksi dengan fans yang bertemu dengannya, dimulai dari tanda tangan, salam tos, dan sebagainya. *Speed* juga mengenakan berbagai macam pakaian tradisional yang diberikan para penggemar seperti batik, sarung, dan blangkon. *Speed* juga mencoba makanan dan minuman khas setempat seperti jamu dan bakpia.

Dalam siaran langsung ini *Speed* juga mempelajari berbagai macam budaya di Yogyakarta dari memainkan alat musik kendang, cara membuat batik, serta memakai batik dan adat jawa. Salah satu kosakata yang dipelajari *Speed* dalam adat jawa ialah “monggo” yang bisa diartikan sebagai “silahkan” atau “permisi” dalam Bahasa Indonesia.

### **Objek Media**

Pada tahap ini, objek media berfungsi sebagai unit analisis yang lebih terfokus, sehingga peneliti dapat mengamati secara rinci berbagai aktivitas dan interaksi yang terjadi di antara para pengguna. Peneliti melakukan observasi terhadap interaksi dalam chat siaran langsung dan menganalisisnya berdasarkan konten pesan serta frekuensi kemunculan kata-kata tertentu dalam percakapan tersebut. Penulis menggunakan aplikasi VS *Code* untuk mengumpulkan live chat yang ada pada siaran langsung tersebut.

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh VS *Code* terdapat 126569 live chat yang diberikan oleh penonton siaran langsung *Speed* di Yogyakarta tersebut. Pada siaran tersebut kata-kata yang paling sering disebutkan dalam live chat siaran tersebut ialah “w” yang muncul sebanyak 11518 kali dan “l” yang muncul sebanyak 11359 kali yang dimana huruf tersebut memiliki makna. “W” merupakan kata yang diambil dari Bahasa Inggris yaitu “win”, namun penggunaan huruf tersebut digunakan untuk memberikan respon positif terhadap suatu hal. Sedangkan “l” adalah kebalikan dari “w” atau lose, dan “l” digunakan sebagai respon negatif terhadap suatu hal.

Live chat dari siaran langsung tersebut juga sangat berperan dalam keberlangsungan siaran langsung *Speed* selama di Yogyakarta. Selama adanya kerumunan, *Speed* seringkali dibantu oleh live chat yang membimbing *Speed* untuk menghadapi kerumunan tersebut. Dalam kasus ini kata yang paling sering keluar ialah “say” yang merupakan Bahasa Inggris yang jika diartikan menjadi Bahasa Indonesia berarti “katakan” muncul sebanyak 7572 kali. Kata tersebut tentunya paling sering digunakan sebagai awalan agar *Speed* mengerti untuk mengatakan apa yang diketik dalam live chat selanjutnya.

Kemudian ada pula beberapa kata yang sering muncul dalam live chat untuk membantu *Speed* dalam menghadapi kerumunan, yaitu “minggir” yang muncul sebanyak 2876 kali, “awas” yang muncul sebanyak 2341 kali, “santai” yang muncul sebanyak 1370 kali, dan sebagainya. Hal tersebut menunjukkan pengaruh peran aktif dari penonton terhadap konten yang disiarkan dalam siaran langsung *IShowSpeed*.

Selain itu dengan siaran langsung sebesar ini tidak luput dari komentar negatif yang ada dalam live chat siaran langsung tersebut. Beberapa di antaranya adalah jawir (Jawa ireng) atau jawa hitam, *fomo* (*fear of missing out*) atau rasa takut akan ketinggalan, dan sebagainya yang ditujukan pada penggemar *Speed* yang menyebabkan kerusuhan pada siaran langsung tersebut sehingga membuat siaran langsung tidak kondusif.

### **Pengalaman (*Experimental Stories*)**

Tahap pengalaman merupakan proses yang menghubungkan antara dunia virtual dan dunia nyata. Fokus dari tahap ini adalah untuk mengkaji dan mengungkap bagaimana peran yang dijalankan oleh pengguna di ruang digital (*online*) dapat memengaruhi aktivitas atau respons di kehidupan nyata (*offline*). Dalam konteks penelitian ini, tahap pengalaman digunakan untuk melihat pengaruh apa saja yang dibawa oleh *IShowSpeed* di Indonesia selama berlangsungnya siaran langsung tersebut.

*Speed* melakukan siaran langsung di Indonesia sebanyak dua siaran sebelum melakukan siaran langsungnya di Yogyakarta yang merupakan siaran langsungnya yang ke tiga. Pada siaran langsung sebelumnya *Speed* mampu membawa berbagai macam *influencer* dari Indonesia untuk berkolaborasi. Hal tersebut menyebabkan ricuh dan keramaian yang padat di setiap lokasi *Speed* melakukan siaran langsung. Keramaian tersebut menyebabkan siaran langsung *Speed* menjadi tidak kondusif dan membatasi mobilitas *Speed* selama siaran berlangsung. Namun hal tersebut justru mendorong aktif peran *live chat*.

Di sisi lain, *IShowSpeed* mengenakan berbagai pakaian Budaya khas Jawa serta mempelajari adat dari cara bersikap hingga berucap. Sehingga secara tidak langsung *IShowSpeed* mengenalkan budaya Indonesia kepada seluruh penontonnya di dunia maya yang merupakan penonton di luar negara sehingga budaya dan adat di Indonesia dapat lebih dikenali di dunia.

*Speed* membawa dampak yang sangat besar di Indonesia. Dengan popularitas *Speed* yang terus meningkat dengan seiring waktu, tidak hanya membawa perhatian dan pengaruh yang sangat besar terhadap penonton di dunia maya namun juga penggemar yang menjadi kerumunan di lokasi siaran langsung *Speed*. *Speed* juga melibatkan berbagai tokoh *influencer* yang ada di Indonesia, meskipun tidak terjadi di siaran langsungnya yang berlangsung di Yogyakarta hal tersebut memberi pengaruh pada keberlangsungan siaran langsung tersebut. Selama siaran langsung di Indonesia tepatnya di Yogyakarta secara tidak langsung *Speed* mengenalkan budaya dan adat yang ada di Indonesia yaitu budaya dan adat Jawa secara global. Karena ranah dari siaran langsung *Speed* sendiri juga global

## **PENUTUP**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang disusun dalam skripsi yang berjudul Studi Etnografi Virtual: Analisis Media Siber Dalam Siaran Langsung Youtuber *IShowSpeed* di Yogyakarta, peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Hasil dari Analisis Media Siber dalam siaran langsung Youtuber *IShowSpeed* yang telah melalui empat tahapan, yaitu:

1. Ruang media (*Media space*) dalam siaran langsung yang dilakukan oleh *IShowSpeed* di Yogyakarta menunjukkan pemanfaatan teknologi komunikasi yang tepat dan efektif, sesuai dengan standar teknis yang berlaku dalam praktik penyiaran digital modern. Berdasarkan observasi dan dokumentasi kegiatan siaran langsung tersebut, dapat diketahui bahwa *IShowSpeed* mampu menjalankan siarannya secara professional. Hal ini terlihat dari bagaimana ia berinteraksi secara aktif dengan penggemarnya yang hadir secara fisik di lokasi, sembari tetap menjaga komunikasi dua arah dengan penonton yang menyaksikan melalui saluran digital.
2. Dokumen media (*Media archive*) pada tahapan ini disini penulis menunjukkan ketertarikan Speed dalam mengelilingi lingkungan Yogyakarta. Dalam siaran langsung tersebut ketertarikan Speed dalam mempelajari budaya dan adat jawa menjadi sorotan dari cara bersikap hingga berbicara Bahasa Jawa. Speed juga terlihat mengenakan batik dan blangkon yang merupakan pakaian adat Jawa, bahkan memakan makanan khas seperti bakpia dan meminum minuman khas yaitu Jamu.
3. Objek media (*Media Object*) dalam siaran langsung *IShowSpeed* menunjukkan interaksi yang sangat berperan aktif dalam keberlangsungan siaran langsung tersebut. Dalam kesusahan Speed menghadapi kerumunan dalam siaran langsungnya, live chat dalam siaran langsung tersebut cukup membantu dan berperan dalam Speed menghadapi kerumunan yang ada. Selain menerima komentar positif, siaran langsung *IShowSpeed* di Yogyakarta juga mendapatkan sejumlah komentar negatif dari para penonton.
4. Pengalaman (*Experimental Stories*) dalam siaran langsung *IShowSpeed* di Yogyakarta adalah pengaruh yang dibawa oleh Speed pada saat siaran langsung. Dalam siaran langsungnya, *IShowSpeed* membawa kerumunan penggemar yang sangat besar dan terlalu padat. Speed juga berkolaborasi dengan berbagai macam influencer di Indonesia dari berbagai bidang. Di samping itu, dunia menjadi lebih tahu tentang budaya yang ada di Indonesia tepatnya di Yogyakarta yaitu budaya Jawa.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya maupun bagi pihak yang berkepentingan.

1. Bagi para konten kreator atau YouTuber, khususnya yang melakukan siaran langsung di ruang publik, disarankan untuk lebih memperhatikan konteks sosial dan budaya lokal agar tidak menimbulkan kontroversi atau pelanggaran norma yang berlaku di masyarakat. Kemudian, Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran serta referensi pendukung bagi kalangan akademisi, khususnya peneliti berikutnya yang menitikberatkan pada kajian yang sama.
2. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal waktu observasi dan cakupan platform. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk:
  - a. Meluaskan objek kajian ke berbagai platform media sosial seperti Twitch, TikTok Live, atau Facebook Live agar diperoleh gambaran komparatif yang lebih kaya.
  - b. Memperpanjang durasi observasi etnografi virtual untuk menangkap dinamika komunitas digital yang lebih mendalam.
  - c. Menggabungkan metode lain seperti wawancara langsung dengan streamer maupun penonton untuk memperkuat temuan etnografi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, I., & Iskandar, D. (2021). *Analisis media siber pola komunikasi dan budaya komunikasi pada komunitas the podcasters di media sosial discord.* 7(2), 678–686. [www.journal.uniga.ac.id678](http://www.journal.uniga.ac.id678)
- Burgess, J., & Green, J. (2008). YouTube: Online video and participatory culture. In H. Jenkins & J. Hartley (Eds.), *Proceedings of the National Academy of Sciences*. Polity Press. <https://ayomenulisisip.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/02/youtube-online-video-and-participatory-culture.pdf>
- Chen, C. C., & Lin, Y. C. (2018). Corrigendum to “What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement” [Telematics Inf. 35(1) (2018) 293–303](S0736585317307244)(10.1016/j.tele.2017.12.003). *Telematics and Informatics*, 35(6), 1794. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.01.002>
- Dr. Rulli Nasrullah, M. S. (2016). *Teori dan Riset Media Siber (Media Cyber)* (E. Wahyudin (ed.)). KENCANA. <https://play.google.com/books/reader?id=JVNDwAAQBAJ&pg=GBS.PR3>
- Glen Creeber, R. M. (2009). *Digital Culture: Understanding New Media* (R. M. Glen Creeber (ed.)). McGraw-Hill Education. [https://books.google.co.id/books/about/Digital\\_cultures.html?id=MTnhAAAAMAAJ&redir\\_esc=y&hl=id](https://books.google.co.id/books/about/Digital_cultures.html?id=MTnhAAAAMAAJ&redir_esc=y&hl=id)
- Marwantika, A. I., & Novitasari, E. (2021). Da'i Akademisi Dalam Kontestasi Dakwah Digital : Analisis Media Siber Channel Youtube Transformasi Iswahyudi. *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 8(1), 90. <https://doi.org/10.21043/at-tabsyir.v8i1.9364>
- Sadiq, Z. A., Susanti, A., Jember, U. M., Karimata, J., & 49 Jember, N. (2022). *analisis media siber pada siaran lansung virtual youtuber ayunda risu.*
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Dr Sugiyono (ed.)). Alfabeta.