

BAB II

GAMBARAN UMUM *LIVE STREAMING* GAMING DAN SAWERIA

2.1. *Live Streaming Gaming*

2.1.1. *Pengertian Live Streaming dan Live Streaming Gaming*

Live streaming merupakan bentuk komunikasi digital yang memungkinkan penyampaian konten secara langsung dan *real-time* kepada *audiens* yang tersebar di berbagai lokasi. Berbeda dari konten video yang diproduksi dan ditonton secara terpisah, *live streaming* menghadirkan pengalaman siaran simultan antara penyiar dan penonton melalui infrastruktur internet (Hilvert-Bruce et al., 2018). Komunikasi yang berlangsung bersifat dua arah dan sinkronis: *audiens* dapat memberikan respons langsung melalui komentar, reaksi, maupun gift kepada penyiar selama siaran berlangsung (Wulf et al., 2020).

Live streaming gaming merupakan praktik penyiaran aktivitas bermain *video game* secara langsung kepada penonton melalui platform digital. Seorang streamer menampilkan *gameplay* secara *real-time* sembari berinteraksi dengan audiens, mencakup obrolan, pemberian komentar, hingga berbagai bentuk partisipasi seperti donasi (Erwin et al., 2025). Beberapa karakteristik yang membedakannya dari bentuk *live streaming* lain meliputi: konten yang dinamis dan tidak terprediksi, interaksi yang intens karena *audiens* dapat memengaruhi jalannya permainan, serta komunitas yang kuat di antara penonton setia (Hilvert-Bruce et al., 2018). Dalam konteks penelitian ini, *live streaming gaming* yang dimaksud adalah aktivitas di TikTok Live yang memanfaatkan sistem donasi eksternal melalui Saweria.

2.1.2. Perkembangan *Live Streaming Gaming* di Indonesia

Industri live streaming gaming di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang signifikan seiring meningkatnya penetrasi internet dan akses perangkat digital. Berdasarkan data IMARC Group, pasar gaming Indonesia mencapai USD 3,11 miliar pada 2024 dan diproyeksikan tumbuh dengan CAGR 8,27% hingga mencapai USD 6,37 miliar pada 2033. Dalam segmen live streaming gaming secara khusus, statista memproyeksikan pendapatan mencapai USD 139 juta pada 2024 dengan jumlah pengguna aktif yang diperkirakan tumbuh hingga 68,4 juta pada 2029 (Indonesia Gaming Market Size and Industry Growth, [2034], n.d.).

Perubahan perilaku konsumsi digital turut mendorong pertumbuhan ini. Laporan Datareportal (Murphy, 2025) mencatat bahwa lebih dari 70 persen pengguna internet Indonesia pernah menonton siaran langsung. Platform yang digunakan pun semakin beragam: dari YouTube dan Twitch yang sempat mendominasi, kini TikTok menjadi alternatif yang semakin diminati kalangan muda karena kemudahan akses dan algoritma distribusi organiknya (Wulandari et al., 2025).

2.1.3. TikTok Live sebagai Platform *Live Streaming Gaming*

TikTok Live adalah fitur yang memungkinkan pengguna melakukan siaran langsung secara *real-time* kepada pengikut maupun pengguna lain yang menemukan siaran melalui algoritma rekomendasi platform (Herlina et al., 2024). Keunggulan utamanya terletak pada kemampuan algoritma mendistribusikan konten secara organik bahkan kepada akun berpengikut kecil, memberi kesempatan lebih setara bagi *streamer* pemula dibandingkan platform seperti Twitch yang bergantung pada basis pengikut yang ada. TikTok juga menghadirkan fitur seperti “Multi-Guest Battle”

dan “LIVE Q&A Gaming” untuk memperkuat interaktivitas siaran *gaming*.

Dibandingkan YouTube Live yang lebih formal dan Twitch yang lebih eksklusif, TikTok Live menawarkan pendekatan kasual dan personal. *Streamer gaming* di TikTok umumnya membangun kedekatan melalui gaya komunikasi spontan yang menyerupai percakapan antar teman. Secara teknis, pengguna harus memiliki akun berusia minimal 30 hari dengan setidaknya 1.000 pengikut, serta berusia minimal 18 tahun untuk mengaktifkan fitur gift dan berlangganan sesuai kebijakan monetisasi 2026.

2.1.4. Interaksi dalam *Live Streaming Gaming*

Interaksi merupakan elemen yang paling membedakan *live streaming* dari bentuk konten digital lainnya. *Streamer* dapat melihat komentar masuk dan meresponsnya secara langsung, menciptakan dinamika komunikasi yang menyerupai percakapan tatap muka meskipun berlangsung dalam medium digital (Wulf et al., 2020). Kedekatan yang tercipta mendorong audiens merasa memiliki hubungan personal dengan *streamer* sebuah fenomena yang dikenal sebagai *parasocial interaction*.

Interaksi dalam *live streaming gaming* dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis: (1) *live chat*, yakni komunikasi teks langsung sebagai tulang punggung interaksi; (2) reaksi melalui emoji atau simbol; dan (3) *virtual gift* atau donasi sebagai dukungan finansial sekaligus sarana mendapat perhatian langsung dari *streamer* (Hilvert-Bruce et al., 2018). Dari perspektif komunikasi digital, pertukaran ini dapat dipahami melalui *Social Exchange Theory*: *streamer* menyediakan konten hiburan dan keterlibatan personal, sementara *audiens* memberikan perhatian, komentar, dan dukungan finansial (Ahmad et al., 2023). Responsivitas *streamer*, seberapa cepat dan relevan ia menanggapi komentar maupun donasi

terbukti menjadi faktor strategis yang secara langsung mempengaruhi keterlibatan dan loyalitas audiens (Tao et al., 2024).

2.2. Gambaran Umum Saweria

2.2.1. Sejarah dan Perkembangan Saweria

Saweria merupakan platform donasi digital buatan Indonesia yang diperkenalkan pada 2019 untuk mempermudah penonton memberikan dukungan finansial langsung kepada kreator konten. Namanya terinspirasi dari tradisi sawer dalam budaya Sunda, yakni praktik melempar uang sebagai apresiasi kepada penampil seni, yang diadaptasi ke konteks digital (eraspace, 2024). Platform ini mengisi kekosongan infrastruktur donasi ramah pengguna di Indonesia: sebelum Saweria hadir, *streamer* bergantung pada PayPal yang tidak semua pengguna Indonesia dapat akses karena keterbatasan kartu kredit.

Saweria awalnya paling banyak digunakan komunitas *gaming*. Data awal platform menunjukkan seluruh sepuluh penerima donasi terbesar berasal dari komunitas gamer, dengan rata-rata donasi per transaksi sekitar Rp27.000. Tonggak penting terjadi pada Agustus 2023 ketika IDN Media mengakuisisi Saweria, memberikan dukungan infrastruktur yang lebih besar (Yulianti, 2023). Seiring waktu, penggunaan Saweria meluas melampaui komunitas gaming ke podcaster, musisi, dan pengajar daring, mencerminkan adaptabilitasnya sebagai infrastruktur pendukung *creator economy* Indonesia secara lebih luas.

2.2.2. Fungsi dan Fitur Saweria

Fungsi inti Saweria adalah menyediakan jembatan transaksi yang memungkinkan penonton memberikan dukungan finansial kepada *streamer* secara mudah dan transparan (eraspace, 2024). Mekanisme kerjanya sederhana: streamer mendaftar dan mengatur

halaman profilnya, lalu menyematkan tautan atau *widget* Saweria di siaran melalui OBS Studio atau Streamlabs. Donatur mengakses tautan, memilih nominal, menuliskan pesan opsional, dan menyelesaikan transaksi. Notifikasi donasi kemudian muncul secara *real-time* di layar siaran, menciptakan momen interaksi spontan (Custom Overlays | Saweria). Saweria mendukung berbagai metode pembayaran lokal—transfer bank, DANA, GoPay, OVO, LinkAja, dan QRIS—sebagai keunggulan kompetitif dibandingkan platform internasional.

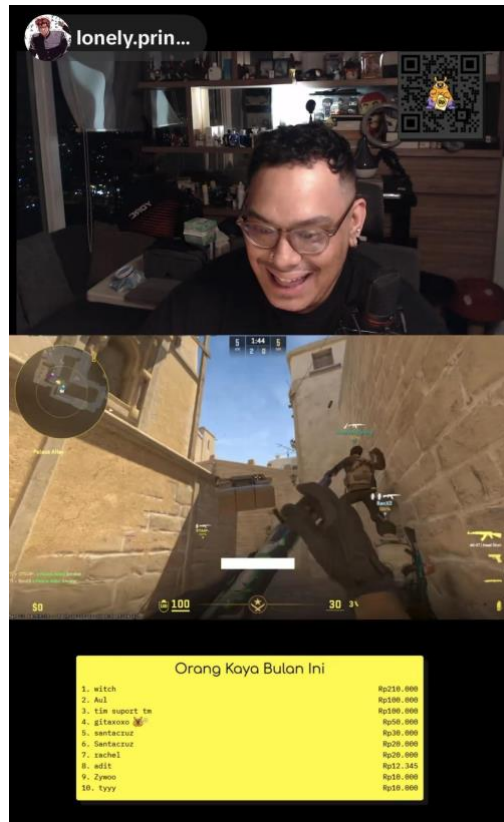
Saweria dilengkapi fitur interaktif yang memperkaya pengalaman siaran: (1) *Alert* atau notifikasi donasi yang dapat dikustomisasi *streamer*; (2) *Voting* untuk *polling* berhadiah donasi; (3) *Milestone* untuk menetapkan dan menampilkan target donasi kolektif; (4) *Media Share* untuk kiriman konten visual dari donatur; (5) *Wishlist* transparan untuk tujuan donasi; (6) *Leaderboard* yang menampilkan donatur terbesar sebagai elemen gamifikasi; serta (7) pesan teks atau suara interaktif yang dibacakan langsung (Yulianti, 2023). Keseluruhan fitur ini menjadikan setiap donasi sebagai peristiwa sosial yang disaksikan bersama, sejalan dengan temuan (Chou & Nguyen, 2023) bahwa keputusan donasi dipengaruhi oleh kualitas interaksi, bukan sekadar konten.



Gambar 2. 1 Pengaturan Fitur Platform Saweria

2.2.3. Saweria dalam *Live Streaming Gaming* di TikTok

Penggunaan Saweria dalam ekosistem TikTok *Live gaming* bermula dari kebutuhan *streamer* akan mekanisme donasi yang lebih fleksibel dibandingkan fitur *gift* bawaan platform. *Virtual gift* TikTok memerlukan tahapan konversi dengan komisi platform, sementara Saweria memungkinkan dana masuk lebih langsung dengan potongan administrasi yang relatif lebih kecil (Sinurat & Salqaura, 2025). Dalam praktiknya, *streamer* menampilkan QR code Saweria di layar siaran, mencantumkan tautan di bio profil, dan menyebutnya secara lisan selama siaran. Setiap donasi masuk ditampilkan sebagai *overlay* di atas *gameplay*, direspon langsung oleh *streamer* dengan menyebut nama donatur dan membacakan pesannya (Salsabila Nuarindah Ramli et al., 2024).



Gambar 2. 2 Tampilan QR code Saweria dalam Live Stream TikTok

Mekanisme ini menciptakan efek sosial penting: setiap donasi tidak hanya mempertemukan *streamer* dengan donatur secara individual, tetapi juga disaksikan oleh seluruh penonton. Tindakan satu penonton berdonasi dapat mendorong penonton lain untuk ikut berpartisipasi karena ingin mendapat perhatian serupa atau terpengaruh norma sosial komunitas (Salsabila Nuarindah Ramli et al., 2024). Fenomena ini mencerminkan pergeseran peran *audiens* sesuai konsep *participatory culture* bahwa penonton tidak lagi sekadar konsumen pasif, melainkan turut membentuk jalannya siaran melalui donasi, tantangan, dan target kolektif (Jenkins, 2007). Saweria dengan demikian bukan sekadar alat monetisasi, melainkan infrastruktur interaksi yang secara langsung memengaruhi kualitas hubungan *streamer* dan *audiens* di TikTok Live.

2.3. Karakteristik *Audiens Live Streaming Gaming*

2.3.1. Profil Demografis Audiens

Audiens live streaming gaming didominasi kelompok usia muda. Data distribusi pengguna TikTok menunjukkan segmen usia 18–24 tahun merupakan kelompok terbesar (sekitar 33%), diikuti usia 25–34 tahun (31%) (TikTok Statistics 2025, 2025). Rentang ini selaras dengan fokus penelitian pada mahasiswa sebagai *audiens* utama. Meskipun *e-sports* secara historis didominasi oleh laki-laki, partisipasi dan minat perempuan terhadap industri gim dan *e-sports* terus mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, menunjukkan bahwa *audiens e-sports* semakin beragam dari sisi *gender* (Rogstad, 2022), mengindikasikan *audiens* yang semakin beragam.

Secara geografis, pengguna TikTok terkonsentrasi di wilayah perkotaan besar, meskipun penetrasi ke daerah lain terus meningkat (TikTok Statistics 2025, 2025). Mahasiswa yang umumnya berdomisili di kota-kota perguruan tinggi memiliki aksesibilitas baik terhadap konten *live streaming*. Tingkat pendidikan *audiens* cenderung menengah ke atas, berkorelasi dengan pola penggunaan internet yang intensif dan kemampuan finansial untuk berpartisipasi dalam ekosistem donasi digital.

2.3.2. Perilaku *Audiens* dalam *Live Streaming Gaming*

Perilaku *audiens* dalam *live streaming gaming* jauh melampaui aktivitas pasif menonton. Motivasi menonton dapat dikategorikan ke dalam motivasi hiburan, sosial, informasional, dan finansial. Dari sisi hiburan, *audiens* menikmati momen dramatis dan humor spontan selama siaran, entertainment terbukti sebagai faktor dominan dalam menentukan niat donasi (Veriansyah, 2024). Dari sisi sosial, menonton *live streaming* memberikan rasa kebersamaan

dan identitas kelompok, relevan dengan kebutuhan afiliasi mahasiswa (Wolff & Shen, 2022).

Aktivitas *audiens* bervariasi, dari interaksi aktif melalui *live chat* hingga *lurking* tanpa komentar. Penonton paling aktif umumnya adalah donatur rutin yang menggunakan donasi untuk mendapatkan respon personal dari *streamer*. Berdasarkan TikTok Analytics 2026, jam tayang paling ramai konten gaming live di Indonesia berada pada pukul 19.00–23.00 WIB, menunjukkan bahwa menonton telah terintegrasi ke dalam rutinitas harian *audiens* muda. Keputusan berdonasi tidak semata didasari pertimbangan rasional, melainkan sangat dipengaruhi faktor emosional seperti empati dan persepsi terhadap keaslian *streamer* (Kurniawan et al., 2025). Di kalangan mahasiswa dengan kemampuan finansial terbatas, kedekatan emosional dan kualitas interaksi dengan *streamer* menjadi penentu yang semakin penting.

2.4. Fenomena yang Berkaitan dengan Penelitian

2.4.1. Meningkatnya *Live Streaming Gaming* di TikTok

Pertumbuhan pesat *live streaming gaming* di TikTok ditandai oleh beberapa indikator kunci. Statista memproyeksikan pengguna aktif segmen ini di Indonesia akan mencapai 68,4 juta pada 2029. TikTok dengan lebih dari 126 juta akun aktif di Indonesia per 2025 (Murphy, 2025) dan ekosistem *gaming* senilai USD 3,11 miliar berdasarkan IMARC Group 2024 menjadi arena strategis bagi pertumbuhan konten *gaming*. Hadirnya TikTok Live Studio dan fitur-fitur baru pada 2026 mencerminkan komitmen platform untuk terus berinvestasi dalam ekosistem *gaming live streaming*, menjadikannya rumah utama bagi mayoritas *streamer gaming* pemula dan menengah Indonesia.

2.4.2. Fenomena Budaya Sawer dan Donasi Digital dalam *Live Streaming*

Budaya donasi dalam *live streaming* merupakan adaptasi modern tradisi sawer Indonesia ke medium digital. Donasi kini berfungsi jauh melampaui transaksi finansial: sebagai medium interaksi untuk mendapat perhatian *streamer*, memengaruhi konten, dan mengekspresikan afiliasi komunitas. Beberapa *streamer gaming* TikTok mengembangkan mekanisme kreatif seperti “*subathon*” (perpanjangan durasi siaran berdasarkan total donasi) dan open MABAR (Main Bareng) berbayar (Serrano-Malebrán et al., 2025). Penelitian sebelumnya mengonfirmasi fungsi ganda donasi: sebagai dukungan ekonomi sekaligus sarana komunikasi sosial (Salsabila Nuarindah Ramli et al., 2024). Nilai sosial donasi seringkali melampaui nilai finansialnya, donatur Rp5.000 tidak sekadar mentransfer uang, melainkan mengklaim perhatian *streamer*, mengirim pesan yang dibacakan di depan publik, dan memperkuat posisinya dalam hierarki sosial komunitas streaming.

2.4.3. Tingginya Interaksi antara *Streamer* dan *Audiens* sebagai Pendorong Partisipasi Donasi

Intensitas interaksi *real-time* merupakan keistimewaan terbesar *live streaming gaming* dibandingkan bentuk konten digital lainnya. Penelitian sebelumnya mengonfirmasi bahwa interaksi *real-time* berpengaruh signifikan terhadap *social presence* dan *perceived trust*, yang pada gilirannya meningkatkan *sustained engagement behavior* (Lv et al., 2022). Dalam konteks *gaming* dengan Saweria, keterlibatan aktif ini dapat berujung pada keputusan donasi sebagai ekspresi paling konkret dari kedekatan yang terbangun.

Fenomena ini juga dapat dijelaskan melalui *parasocial interaction* yang terjadi lebih intens dalam *live streaming* karena *streamer* secara aktif menyebut nama penonton dan merespon komentar secara personal. Penonton yang mengalami *parasocial interaction* kuat cenderung memiliki loyalitas lebih tinggi dan lebih termotivasi memberikan dukungan finansial melalui Saweria (Kurniawan et al., 2025).

2.4.4. Relevansi Fenomena dengan Variabel Penelitian

Keseluruhan fenomena yang diuraikan memiliki relevansi langsung dengan variabel penelitian. Meningkatnya *live streaming gaming* di TikTok menyediakan konteks empiris yang kaya. Fenomena budaya sawer digital menunjukkan bahwa partisipasi donasi *audiens*, variabel dependen (Y), bukan sekadar perilaku ekonomi, melainkan perilaku sosial dan komunikasi yang kompleks. Fenomena tingginya interaksi langsung berkaitan dengan dua variabel independen: Responsivitas *Streamer* (X1) dan Interaksi dalam *Live Streaming* (X2). Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk menjawab celah yang belum banyak dieksplorasi: bagaimana responsivitas streamer dan interaksi dalam *live streaming gaming* di TikTok mempengaruhi keputusan *audiens* mahasiswa untuk berpartisipasi dalam donasi melalui Saweria.