

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam kehidupan masyarakat. Kemajuan teknologi digital tidak hanya memengaruhi cara individu memperoleh informasi, tetapi juga mengubah pola interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Media digital, seperti YouTube, Instagram, dan berbagai platform lainnya, kini menjadi sarana utama dalam berkomunikasi, berbagi informasi, serta membangun hubungan sosial di ruang virtual. Perubahan ini menunjukkan bahwa komunikasi tidak lagi terbatas pada ruang fisik, melainkan telah bergeser ke ruang digital yang bersifat lebih terbuka dan fleksibel.¹

Salah satu bentuk perkembangan media digital yang paling menonjol adalah hadirnya fitur *live streaming*. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melakukan siaran langsung dan berinteraksi dengan audiens secara *real time*. Berbeda dengan media konvensional yang cenderung bersifat satu arah, *live streaming* menghadirkan komunikasi dua arah yang memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara pembuat konten (*streamer*) dan audiens. Audiens tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, tetapi juga dapat memberikan respons,

¹Lidya Agustina, "Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial," *Diakom : Jurnal Media dan Komunikasi* 1, no. 1 (2018): 17–23.

komentar, dan bahkan memengaruhi jalannya siaran melalui fitur *live chat*. Hal ini menjadikan *live streaming* sebagai salah satu bentuk komunikasi digital yang dinamis dan interaktif.²

Dalam praktiknya, *live streaming* tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi atau hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun kedekatan antara *streamer* dan audiens. Interaksi yang terjadi secara langsung menciptakan hubungan yang lebih personal, meskipun berlangsung dalam ruang virtual. Kondisi ini menunjukkan bahwa media digital telah menciptakan bentuk baru dalam hubungan sosial, di mana interaksi tidak lagi bergantung pada kehadiran fisik, melainkan dapat terjadi melalui perantara teknologi.³

Seiring dengan perkembangan tersebut, muncul fenomena maraton *live streaming*, yaitu siaran langsung yang dilakukan dalam durasi panjang dan berlangsung secara berkelanjutan. Dalam maraton *live streaming*, berbagai aktivitas yang dilakukan oleh *streamer*, termasuk aktivitas sehari-hari, disiarkan secara langsung tanpa batasan waktu yang jelas. Fenomena ini menunjukkan bahwa *live streaming* tidak lagi hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi ruang di mana kehidupan personal dapat ditampilkan dan diakses oleh publik secara luas.⁴

²Andi Dwi Riyanto, "Hootsuite (We are Social): Data Digital Indonesia 2024," *Dosen, Praktisi, Konsultan, Pembicara/Fasilitator Digital Marketing, Internet marketing, SEO, Technopreneur dan Bisnis Digital*, 21 Februari 2024.

³Risky Wahyudi dan Heru Nugroho, "Mengaburnya Ruang Publik dan Ruang Privat dalam Praktik Konsumsi Media Baru," *Jurnal Komunikasi* 16, no. 2 (2022): 101–102.

⁴Lidya Agustina, "Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial," *Diakom : Jurnal Media dan Komunikasi* 1, no. 1 (2018): 17–23.

Fenomena maraton *live streaming* memperlihatkan bahwa media digital telah membuka ruang komunikasi yang lebih luas dan terbuka. Aktivitas yang sebelumnya bersifat pribadi kini dapat disaksikan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan. Hal ini menunjukkan adanya perubahan dalam cara individu berkomunikasi dan berinteraksi di era digital. Media digital tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga menjadi ruang sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi antarindividu secara terbuka.⁵

Perubahan tersebut berkaitan dengan munculnya konsep ruang publik dalam konteks digital. Ruang publik yang sebelumnya identik dengan ruang fisik, seperti alun-alun, pasar, atau tempat berkumpul masyarakat, kini mengalami transformasi menjadi ruang berbasis teknologi digital. Dalam ruang publik digital, individu dapat berinteraksi, menyampaikan pendapat, serta merespons berbagai informasi tanpa batasan ruang dan waktu. Media sosial dan platform digital menjadi tempat di mana masyarakat dapat berkumpul dan berpartisipasi dalam komunikasi secara terbuka.⁶

Live streaming dapat dipahami sebagai salah satu bentuk ruang publik digital karena menghadirkan ruang komunikasi yang memungkinkan interaksi antara individu dan audiens dalam satu waktu yang sama. Melalui fitur *live chat*, audiens dapat berpartisipasi secara langsung dalam siaran yang berlangsung. Interaksi ini menciptakan ruang komunikasi yang bersifat terbuka, di mana setiap individu dapat menyampaikan pendapat dan memberikan respons secara langsung.

⁵Jannus Timbo Halomoan Siahaan, "Formasi Public Sphere dalam Masyarakat Transisionai (Studi Kasus Penyusunan Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2007 Tentang Limbah Padat di Kabupaten Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan)," *CosmoGov* 3, no. 2 (2017): 232.

⁶ Zizi A. Papacharissi, *Digital Media And Society Series*, (Jerman: Polity Press, 2010). 131-161.

Dengan demikian, *live streaming* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial dalam konteks digital.⁷

Namun demikian, ruang publik digital yang terbentuk melalui *live streaming* memiliki karakteristik yang berbeda dengan ruang publik dalam pengertian klasik. Interaksi yang terjadi dalam *live streaming* tidak selalu berorientasi pada diskusi rasional atau pembahasan isu-isu publik, melainkan lebih banyak berkaitan dengan aktivitas personal dan hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik digital mengalami perubahan dalam fungsi dan karakteristiknya, seiring dengan perkembangan teknologi dan media digital.⁸

Salah satu contoh praktik *live streaming* yang menarik untuk dikaji adalah kanal YouTube Maraphon milik Reza Arap. Kanal ini dikenal dengan praktik maraton *live streaming* yang berlangsung dalam durasi panjang serta menampilkan berbagai aktivitas yang dilakukan oleh *streamer* secara langsung. Interaksi antara *streamer* dan audiens berlangsung secara intens melalui fitur *live chat*, yang memungkinkan audiens untuk berpartisipasi secara aktif dalam siaran. Kondisi ini menjadikan kanal tersebut sebagai salah satu contoh nyata dari praktik ruang publik digital dalam media sosial.

Melalui praktik *live streaming* pada kanal tersebut, dapat dilihat bagaimana ruang komunikasi digital terbentuk dan bagaimana interaksi antara individu dan audiens berlangsung dalam ruang virtual. Fenomena ini menarik untuk dikaji karena menunjukkan perubahan dalam cara masyarakat berinteraksi dan

⁷Nancy K. Baym, *Personal Connections in the Digital Age*, 2nd ed (Online-Ausg.), DMS - Digital Media and Society (Malden, MA Cambridge: Polity, 2015). 149-167.

⁸Risky Wahyudi dan Heru Nugroho, "Mengaburnya Ruang Publik dan Ruang Privat dalam Praktik Konsumsi Media Baru," *Jurnal Komunikasi* 16, no. 2 (2022): 101–12.

berkomunikasi di era digital. Selain itu, penelitian mengenai ruang publik digital dalam praktik *live streaming* juga penting untuk memahami bagaimana media digital membentuk ruang sosial baru dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana praktik *live streaming* dapat dipahami sebagai ruang publik digital. Penelitian ini difokuskan pada kanal YouTube Marapthon Reza Arap sebagai objek studi kasus. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran media digital dalam membentuk ruang publik serta bagaimana interaksi yang terjadi dalam *live streaming* mencerminkan karakter ruang publik di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang peneliti paparkan diatas, maka terdapat beberapa pokok permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana Praktik *Live streaming* pada kanal YouTube Marapthon Reza Arap?
2. Bagaimana praktik *live streaming* tersebut dapat dipahami sebagai ruang publik digital?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan praktik *live streaming* pada kanal YouTube Marapthon Reza Arap.
2. Menganalisis praktik *live streaming* tersebut sebagai bentuk ruang publik digital.

D. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Signifikansi Akademik.

Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian filsafat sosial dan komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan konsep ruang publik digital dalam konteks media kontemporer. Penelitian ini mengkaji bagaimana ruang interaksi manusia mengalami transformasi dari ruang fisik menuju ruang digital yang dibentuk melalui teknologi komunikasi, seperti *live streaming* di media sosial.

Dalam konteks Aqidah dan Filsafat Islam, penelitian ini relevan untuk memahami dinamika manusia sebagai makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dalam berbagai ruang kehidupan. Kehadiran ruang publik digital menunjukkan bahwa interaksi manusia tidak lagi terbatas pada ruang fisik, melainkan berkembang dalam ruang virtual yang tetap memiliki dimensi sosial, etis, dan

filosofis. Hal ini berkaitan dengan pemahaman manusia sebagai makhluk rasional dan sosial yang terus membangun makna melalui komunikasi

2. Signifikansi Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai peran media digital, khususnya *live streaming*, sebagai ruang interaksi publik. Penelitian ini menunjukkan bahwa *live streaming* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara individu dan audiens secara terbuka.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dalam menggunakan media digital secara bijak, terutama dalam berinteraksi di ruang publik digital. Interaksi yang terjadi dalam *live streaming* memiliki dampak terhadap cara individu berkomunikasi, sehingga diperlukan pemahaman yang baik agar komunikasi yang terjadi tetap sesuai dengan etika sosial.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dalam memahami dinamika komunikasi di era digital, serta mendorong terciptanya interaksi yang lebih positif dan bertanggung jawab dalam ruang publik digital

E. Definisi Operasional

Untuk memastikan penelitian ini lebih mudah dipahami dan menghindari kesalahan dalam penafsiran, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah kunci dalam bentuk poin-poin berikut:

1. *Live Streaming*

Live streaming merupakan bentuk penyiaran konten digital secara langsung melalui internet tanpa melalui proses penyuntingan atau pasca-produksi. Teknologi ini memungkinkan individu maupun lembaga untuk menyiarkan kegiatan mereka secara *real-time* dan berinteraksi langsung dengan audiens melalui fitur komentar, reaksi, atau interaksi lainnya yang tersedia di berbagai platform media sosial seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan Facebook. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, *live streaming* telah menjadi fenomena yang semakin populer dan banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk hiburan, edukasi, pemasaran, serta dakwah dan kajian keagamaan.⁹

Istilah *live streaming* terdiri dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu *live* yang berarti "langsung" atau "*real-time*," serta *streaming* yang berasal dari kata *stream*, yang berarti "aliran" atau "mengalir secara terus-menerus." Dalam konteks teknologi, *streaming* merujuk pada proses pengiriman data, terutama dalam bentuk audio dan video, melalui jaringan internet tanpa perlu diunduh terlebih dahulu. Dengan demikian, secara bahasa, *live streaming* dapat diartikan sebagai "aliran

⁹R. Satria Setyanugraha dkk., "Fenomena Pengguna Aplikasi Live Streaming Mango Live di Kalangan Mahasiswa," *DFAME Digital Financial Accounting Management Economics Journal* 2, no. 1 (2024): 7–14.

siaran langsung," yaitu suatu proses penyiaran video secara real-time melalui internet tanpa melalui proses perekaman atau penyuntingan terlebih dahulu.¹⁰

Dalam penelitian ini, fokus kajian akan mengarah pada *live streaming* yang dilakukan oleh Reza Arap di *channel* YouTube Marapthon. Reza Arap dikenal sebagai figur publik di dunia digital yang sering melakukan siaran langsung dengan durasi panjang dan interaksi yang aktif dengan audiensnya. *Live streaming* di *channel* Marapthon menjadi contoh menarik untuk melihat bagaimana batas antara ruang privat dan ruang publik bisa melebur dalam komunikasi digital. Dengan menggunakan teori ruang publik Habermas, penelitian ini akan mengkaji bagaimana interaksi dalam *live streaming* ini membentuk cara baru dalam berkomunikasi serta sejauh mana ruang privat seorang kreator bisa terekspos kepada audiens.

2. Kanal YouTube Marapthon Reza Arap

Kanal YouTube Marapthon Reza Arap dalam penelitian ini diartikan sebagai media digital yang menjadi objek utama dalam mengkaji praktik *live streaming*. Kanal ini digunakan sebagai studi kasus karena secara konsisten menampilkan siaran langsung dengan durasi panjang serta menghadirkan interaksi aktif antara pembuat konten (*streamer*) dan audiens.

Dalam penelitian ini, kanal YouTube Marapthon Reza Arap dipahami sebagai ruang komunikasi digital yang mempertemukan *streamer* dan audiens dalam satu ruang virtual. Melalui fitur *live streaming* dan *live chat*, terjadi interaksi

¹⁰“Memahami Apa Itu Streaming Hingga Contoh Aplikasi Streaming – Gramedia Literasi,” diakses 10 Januari 2026, <https://www.gramedia.com/literasi/streaming/>.

secara langsung yang memungkinkan audiens untuk memberikan *respons*, komentar, serta berpartisipasi dalam jalannya siaran.

Pemilihan kanal ini sebagai objek penelitian didasarkan pada karakteristiknya yang menampilkan praktik *live streaming* secara intens dan berkelanjutan, sehingga relevan untuk dikaji dalam konteks ruang publik digital. Dengan demikian, kanal YouTube Maraphon Reza Arap dalam penelitian ini berfungsi sebagai representasi dari praktik ruang publik digital dalam media sosial.

3. Ruang Publik Digital

Ruang publik digital dalam penelitian ini diartikan sebagai ruang interaksi sosial yang terbentuk melalui media digital, khususnya platform internet seperti YouTube, yang memungkinkan individu untuk berkomunikasi, berbagi informasi, serta berpartisipasi dalam suatu aktivitas secara terbuka. Ruang ini tidak bersifat fisik, melainkan berbentuk virtual yang dapat diakses oleh berbagai pengguna tanpa batasan ruang dan waktu.

Dalam konteks penelitian ini, ruang publik digital merujuk pada ruang komunikasi yang tercipta melalui praktik *live streaming*, di mana terjadi interaksi antara pembuat konten (*streamer*) dan audiens secara langsung. Melalui fitur seperti *live chat*, audiens dapat memberikan tanggapan, komentar, dan berpartisipasi dalam jalannya siaran. Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik digital tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai ruang partisipasi dan interaksi sosial.

Dengan demikian, ruang publik digital dalam penelitian ini dipahami sebagai ruang komunikasi terbuka di media digital yang memungkinkan terjadinya interaksi

antara individu dan publik dalam satu waktu yang sama, khususnya dalam praktik *live streaming* pada kanal YouTube Maraphon Reza Arap.

F. Penelitian Terdahulu

Diskusi mengenai ruang publik virtual dan pergeseran batas antara ruang privat dan publik semakin ramai diperbincangkan di tengah berkembangnya teknologi media digital, terutama melalui fitur *live streaming*. Sejumlah penelitian terkini mengungkap bahwa fenomena ini bukan hanya sebatas perkembangan teknologi, tetapi juga menyentuh aspek sosio-filosofis terkait kontrol, ekspresi, dan eksistensi diri di ruang maya. Penelitian oleh R. Satria Setyanugraha 2023; Bunga Asriandhini dan Zahwa Nur Amalia 2023;¹¹ dalam jurnal *Fenomena Pengguna Aplikasi Live Streaming Mango Live di Kalangan Mahasiswa* menyoroti motif mahasiswa dalam menggunakan platform Mango Live. Dengan menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz, penelitian ini mengungkap bahwa mahasiswa tidak hanya memanfaatkan platform ini untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana ekonomi, ekspresi diri, hingga pencarian pengalaman sosial. Fitur-fitur seperti komentar, komunikasi langsung, dan hadiah virtual menjadi kunci dalam membentuk pola interaksi dalam ruang digital ini. Penelitian ini penting karena memperlihatkan *live streaming* sebagai medium yang merepresentasikan gabungan ruang sosial, ekonomi, dan psikologis dalam dunia digital.

¹¹ Setyanugraha dkk., "Fenomena Pengguna Aplikasi Live Streaming Mango Live di Kalangan Mahasiswa." 78-90.

Kajian lain yang relevan datang dari FX. Rudi Setiawan 2023;¹² yang menelaah peran media sosial sebagai ruang publik dari perspektif teori tindakan komunikatif Habermas. Ia menegaskan bahwa media sosial berpotensi menjadi ruang diskursus politik dan sosial, namun harus diiringi dengan literasi digital yang kuat agar tidak terjebak dalam logika viralitas dan polarisasi. Ia juga menekankan pentingnya menjaga prinsip-prinsip rasionalitas, kesetaraan, dan kebebasan yang menjadi pilar ruang publik Habermas.

Sebelumnya, Lidya Agustina 2020;¹³ meneliti fitur *live streaming* dalam artikelnya *Live Video Streaming sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial*. Ia menyatakan bahwa *live streaming* adalah fitur netral yang nilainya ditentukan oleh pengguna. Melalui konten yang diproduksi, pengguna membentuk makna baru yang dapat membawa dampak positif maupun negatif, tergantung pada tujuan penggunaannya. Agustina menekankan bahwa *live streaming* telah menjadi alat komunikasi yang membentuk relasi sosial digital, sekaligus membuka ruang tafsir yang beragam di tengah komunitas daring.

Sementara itu, Syahirul Alim dan Avicena Farkhan Dharma 2021;¹⁴ dalam jurnal *Expose* meneliti kanal *Asumsi.co* di YouTube sebagai ruang publik alternatif bagi generasi muda. Mereka menunjukkan bahwa video-video politik dan sosial yang disajikan melalui platform YouTube memberi ruang partisipatif bagi publik muda untuk berdiskusi secara deliberatif. Penelitian ini menjadi penting karena

¹²Fx. Rudi Setiawan, "Peran Media Sosial Sebagai Ruang Publik: Tinjauan Filosofis Gagasan Ruang Publik Jürgen Habermas," *MELINTAS* 39, no. 3 (2024): 323–50.

¹³Agustina, "Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial." 24-25.

¹⁴Syahirul Alim dan Avicena Farkhan Dharma, "Youtube Sebagai Ruang Publik Alternatif Bagi Anak Muda," *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1 (2021): 1–13.

menunjukkan bahwa ruang publik dalam versi nyata kini bermigrasi ke platform visual, yang memungkinkan diskursus rasional dengan cara yang lebih visual, cepat, dan interaktif.

Siti Nur Hidayatur Robi'ah 2019;¹⁵ juga meneliti pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel. Dalam penelitiannya, ia menggunakan teori ruang publik Habermas dan simulakra Baudrillard untuk menunjukkan bahwa media sosial memungkinkan keterlibatan yang lebih egaliter dan bebas status sosial. Namun, ia juga menyoroti bahwa ruang publik virtual ini memiliki sisi negatif, seperti keterputusan dari realitas sosial nyata dan meningkatnya ketergantungan terhadap eksistensi digital.

Di sisi konseptual, Melati Mediana Tobing 2017;¹⁶ membahas dengan mendalam pemikiran Habermas tentang diskursus, rasionalitas komunikatif, dan perubahan struktur ruang publik dalam konteks Indonesia. Ia menekankan bahwa meskipun media sosial memberikan ruang yang luas untuk partisipasi publik, kenyataannya banyak diskusi digital tidak memenuhi prinsip-prinsip rasionalitas komunikatif yang digagas Habermas karena terjebak dalam konflik, dominasi, dan agenda tersembunyi.

Rulli Nasrullah 2012;¹⁷ dalam artikelnya menyampaikan bahwa internet dan media sosial telah menciptakan struktur baru ruang publik yang lebih interaktif. Ia menegaskan bahwa masyarakat kini tidak hanya menjadi konsumen informasi,

¹⁵Siti Nur Hidayatur Robi'ah, "Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual Bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya," *Jurnal Publique* 1, no. 1 (2020): 21–44.

¹⁶Mediana Tobing Melati, *Jurgen Habermas dan Ruang Publik di Indonesia* (Jakarta: Universitas Kristen Indonesia, 2017). 2-4.

¹⁷Rulli Nasrullah, "Internet dan ruang publik virtual, sebuah refleksi atas teori ruang publik habermas," *Komunikator* 4, no. 1 (2012), 27-35.

melainkan juga produsen narasi dan opini publik. Namun demikian, ruang publik digital ini belum tentu ideal karena dipenuhi konten tak valid, hoaks, dan bias algoritma.

Secara lebih luas, M. Burhan Bungin 2006,¹⁸ dalam bukunya *Sosiologi Komunikasi* menyampaikan bahwa masyarakat kini hidup dalam dua dunia, dunia nyata dan dunia digital. Dunia digital membentuk realitas sosial baru yang bercirikan kedekatan instan, keterhubungan tanpa batas, dan pelipatan ruang serta waktu. Ia menegaskan bahwa perubahan ini berdampak langsung terhadap bentuk komunikasi publik dan relasi kuasa dalam masyarakat.

Meskipun telah banyak kajian yang membahas media sosial dan ruang publik digital, pembahasan yang secara khusus mengkaji praktik *live streaming* sebagai bentuk ruang publik digital masih relatif terbatas. Padahal, *live streaming* menghadirkan praktik komunikasi digital yang nyata, di mana interaksi antara individu dan audiens berlangsung secara langsung dalam satu ruang virtual. Melalui fitur *live streaming*, pengguna tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses komunikasi yang terjadi.

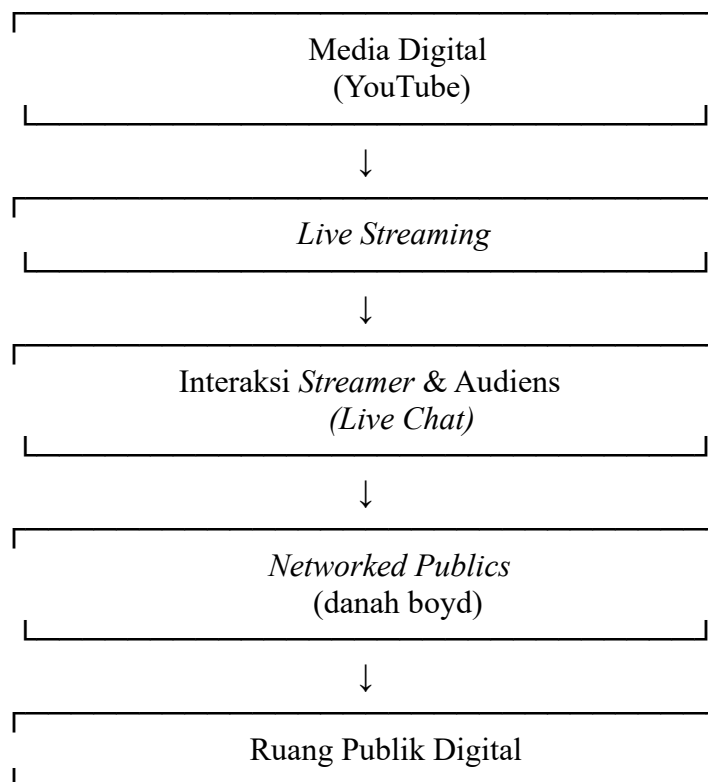
Fenomena ini menunjukkan bahwa *live streaming* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi publik dalam konteks digital. Dalam praktiknya, berbagai aktivitas yang ditampilkan dalam *live streaming* dapat diakses oleh audiens secara luas, sehingga membentuk ruang komunikasi yang terbuka dan partisipatif. Hal ini memperlihatkan bagaimana

¹⁸M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2006). 163-164.

media digital menghadirkan bentuk baru ruang publik yang berbeda dari ruang publik konvensional.

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengkaji fenomena praktik *live streaming* sebagai ruang publik digital, dengan mengambil studi kasus pada kanal YouTube Maraphon Reza Arap. Penelitian ini berfokus pada bagaimana interaksi antara *streamer* dan audiens dalam *live streaming* dapat dipahami sebagai bentuk ruang publik digital dalam era media sosial.

G. Kerangka Teori



perkembangan media digital, khususnya YouTube, telah menghadirkan fitur *live streaming* sebagai bentuk komunikasi yang memungkinkan interaksi secara langsung antara *streamer* dan audiens. Melalui *live streaming*, komunikasi tidak

lagi bersifat satu arah, melainkan berlangsung secara dua arah melalui fitur seperti *live chat* yang memungkinkan audiens untuk berpartisipasi secara aktif.

Interaksi yang terjadi dalam *live streaming* tersebut dapat dipahami melalui konsep *networked publics*, yaitu ruang publik yang terbentuk melalui jaringan digital. Dalam ruang ini, individu tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat dalam proses komunikasi secara terbuka dan terhubung. Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik di era digital mengalami perubahan bentuk menjadi lebih fleksibel dan berbasis teknologi.

Dengan demikian, praktik *live streaming* pada kanal YouTube Maraphon Reza Arap dapat dipahami sebagai bentuk ruang publik digital, di mana interaksi antara *streamer* dan audiens menciptakan ruang komunikasi yang terbuka, partisipatif, dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

H. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode penelitian yang disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Metode tersebut disusun untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai praktik *live streaming* sebagai bentuk ruang publik digital dalam media sosial.

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian pustaka (*library research*). Penelitian pustaka adalah metode penelitian yang dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber tersebut meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel akademik, serta

sumber daring yang berkaitan dengan ruang publik digital, media sosial, dan fenomena *live streaming*.¹⁹

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena secara mendalam melalui penafsiran data, bukan melalui perhitungan statistik. Penelitian ini juga memanfaatkan riset digital sebagai bagian dari pendekatan kualitatif, khususnya dalam mengamati praktik *live streaming* pada kanal YouTube Maraphon Reza Arap serta bentuk interaksi yang terjadi dalam ruang digital. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memahami makna, pola, dan karakteristik ruang publik digital yang terbentuk melalui *live streaming*.²⁰

2. Objek dan Subjek Penelitian.

a. Objek Material

Objek material dalam penelitian ini adalah praktik *live streaming* yang ditampilkan pada kanal YouTube Maraphon Reza Arap. Objek ini mencakup aktivitas yang disiarkan secara langsung, bentuk interaksi antara *streamer* dan audiens, serta penggunaan fitur *live chat* sebagai sarana komunikasi dalam ruang digital.

Pemilihan objek material tersebut didasarkan pada fenomena *live streaming* yang menghadirkan interaksi terbuka antara individu dan audiens, sehingga relevan untuk dikaji dalam konteks ruang publik digital.

¹⁹Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antasari Press, 2011). 13.

²⁰Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*, Cet. 6 (Alfabeta, 2008). 37.

b. Objek Formal

Objek formal dalam penelitian ini adalah konsep ruang publik digital, khususnya dalam konteks *networked publics* yang menjelaskan bagaimana ruang interaksi terbentuk melalui jaringan media digital. Pendekatan ini digunakan untuk memahami bagaimana *live streaming* dapat berfungsi sebagai ruang komunikasi publik yang bersifat terbuka, partisipatif, dan interaktif..

c. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah kanal YouTube Marapthon Reza Arap sebagai media yang menayangkan praktik *live streaming*. Kanal ini dipilih karena secara konsisten menampilkan siaran langsung serta memperlihatkan interaksi aktif antara *streamer* dan audiens dalam ruang digital.

3. Data dan Sumber Data.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian, yaitu praktik *live streaming* pada kanal YouTube Marapthon Reza Arap. Data primer dikumpulkan melalui pengamatan terhadap siaran *live streaming* yang berlangsung, khususnya yang memperlihatkan interaksi antara *streamer* dan audiens. Data tersebut mencakup bentuk komunikasi yang terjadi selama siaran, respons audiens melalui *live chat*, serta situasi yang menunjukkan terbentuknya ruang interaksi publik dalam media digital.²¹

Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber tertulis yang berfungsi sebagai pendukung analisis penelitian. Data sekunder meliputi buku,

²¹Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*. 37.

jurnal ilmiah, artikel akademik, serta penelitian terdahulu yang membahas media sosial, ruang publik digital, dan *live streaming*. Literatur metodologi penelitian juga digunakan untuk memperkuat landasan penelitian secara ilmiah.²²

4. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti melakukan observasi terhadap praktik *live streaming* pada kanal YouTube Maraphon Reza Arap. Observasi dilakukan dengan menyimak siaran langsung serta mengamati aktivitas dan interaksi yang terjadi selama *live streaming* berlangsung.

Kedua, peneliti melakukan dokumentasi terhadap data yang relevan, seperti tangkapan layar siaran, bentuk interaksi dalam *live chat*, serta situasi komunikasi yang terjadi antara *streamer* dan audiens. Ketiga, peneliti melakukan studi kepustakaan dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai literatur yang berkaitan dengan ruang publik digital dan media sosial. Teknik ini bertujuan untuk memperkuat kerangka teoritis dalam penelitian.

5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisis secara kualitatif. Tahap awal analisis dilakukan dengan memilah dan mengelompokkan data berdasarkan tema penelitian, seperti bentuk praktik *live streaming*, pola interaksi antara *streamer* dan audiens, serta karakteristik ruang komunikasi yang terbentuk.

²²Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*. 41.

Selanjutnya, data dianalisis menggunakan konsep ruang publik digital dan *networked publics* untuk memahami bagaimana *live streaming* membentuk ruang interaksi publik dalam media digital. Proses analisis dilakukan secara deskriptif dan interpretatif guna menghasilkan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

I. Sistematika Penulisan

Agar data dalam penelitian ini tersusun secara sistematis dan memudahkan pembaca dalam memahami rangkaian informasi yang disajikan, penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bagian ini berisikan pemaparan mendasar mengenai penelitian “Ruang Publik Digital dalam Praktik *Live Streaming* (Studi Kasus Kanal YouTube Maraphon Reza Arap)”. Di dalamnya terdapat penjelasan tentang latar belakang penelitian yang menguraikan perkembangan media digital serta munculnya *live streaming* sebagai ruang interaksi publik. Selain itu, bab ini memuat rumusan masalah sebagai fokus penelitian, tujuan penelitian yang ingin dicapai, serta signifikansi penelitian yang menyoroti pentingnya kajian ini baik secara akademik maupun sosial. Definisi operasional juga dijelaskan untuk memperjelas istilah-istilah kunci seperti “ruang publik digital” dan “*live streaming*”. Selanjutnya, metode penelitian diuraikan secara sistematis, meliputi jenis dan pendekatan penelitian, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan dan analisis data, serta teknik keabsahan data. Terakhir, sistematika penulisan disajikan untuk memberikan gambaran umum mengenai susunan penelitian.

Bab II Ruang Publik Digital dan *Live Streaming* dalam Media Sosial. Bab ini menguraikan landasan teori yang digunakan dalam penelitian, yaitu konsep ruang publik digital sebagai bentuk perkembangan ruang interaksi sosial di era media digital. Selain itu, dibahas pula konsep *networked publics* yang menjelaskan bagaimana ruang publik terbentuk melalui jaringan internet dan partisipasi pengguna. Bab ini juga memuat pembahasan mengenai media sosial dan *live streaming* sebagai bentuk komunikasi digital yang memungkinkan interaksi secara langsung antara individu dan audiens. Seluruh konsep dalam bab ini menjadi dasar dalam menganalisis fenomena yang diteliti.

Bab III Praktik Maraton *Live Streaming* pada Kanal YouTube Marathon Reza Arap. Bab ini berisi deskripsi mengenai objek penelitian serta data yang diperoleh. Pembahasan mencakup gambaran umum kanal YouTube Marathon Reza Arap, bentuk dan karakteristik *live streaming*, serta pola interaksi antara *streamer* dan audiens melalui fitur *live chat*. Bab ini juga menjelaskan bagaimana praktik *live streaming* berlangsung sebagai aktivitas komunikasi digital yang terbuka dan partisipatif.

Bab IV *Live Streaming* Sebagai Ruang Publik Digital Pada Kanal Youtube Marathon Reza Arap, Bab ini memaparkan hasil analisis penelitian mengenai bagaimana praktik *live streaming* dapat dipahami sebagai ruang publik digital. Pembahasan difokuskan pada keterbukaan akses, partisipasi audiens, serta interaksi yang terjadi *dalam live streaming*. Selain itu, bab ini juga menguraikan karakteristik ruang publik digital yang terbentuk dalam praktik tersebut, serta implikasi sosial dari interaksi yang terjadi dalam ruang digital.

Bab V Penutup. Bagian akhir penelitian ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang merangkum hasil analisis mengenai praktik *live streaming* sebagai ruang publik digital pada kanal YouTube Marapthon Reza Arap. Selain itu, bab ini juga memuat saran dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan kajian media digital dan ruang publik digital.