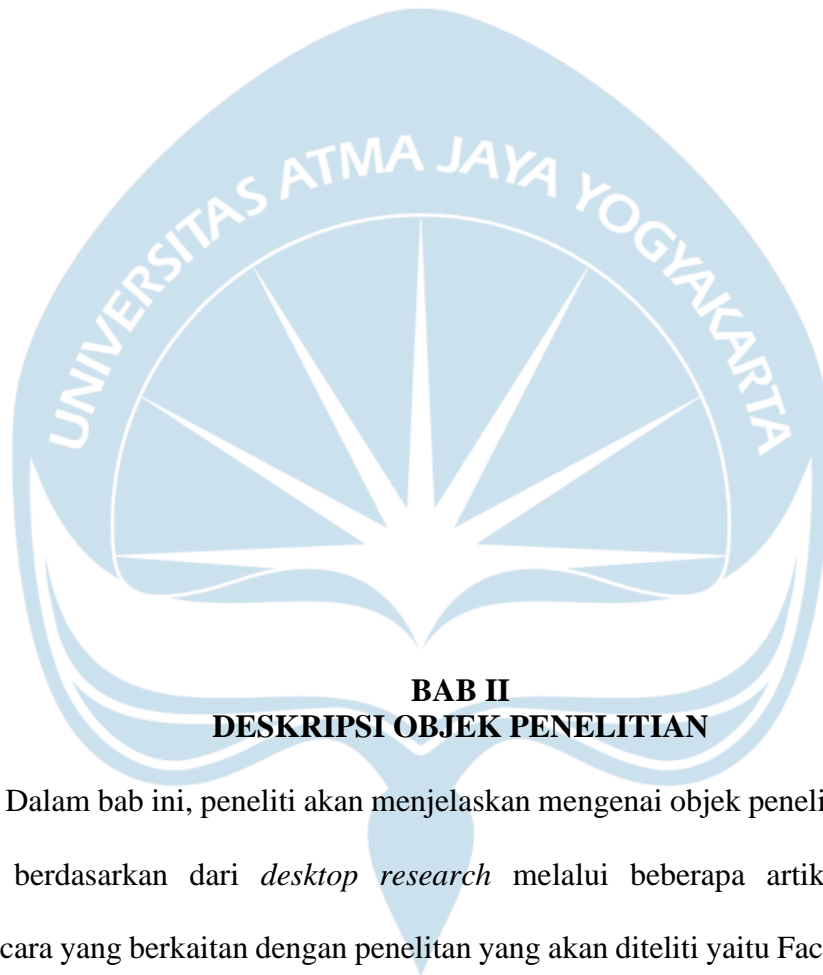


dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan *streamer* dan *viewers*. Lalu dengan melakukan triangulasi data lewat observasi terhadap siaran langsung *streamer* (lewat komentar *viewers* saat siaran langsung)



BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

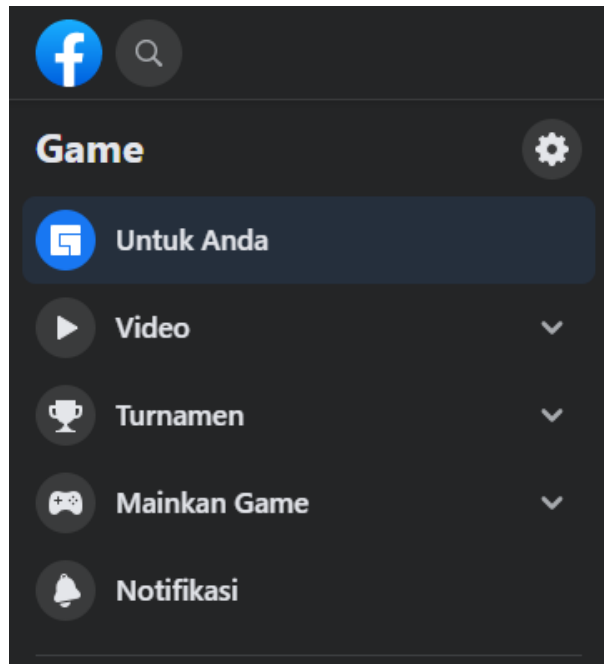
Dalam bab ini, peneliti akan menjelaskan mengenai objek penelitian yang akan diteliti berdasarkan dari *desktop research* melalui beberapa artikel serta hasil wawancara yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu Facebook Gaming dan *streamers*.

A. Facebook Gaming

Facebook Gaming adalah sebuah platform bagi *game creator* sebagai wadah

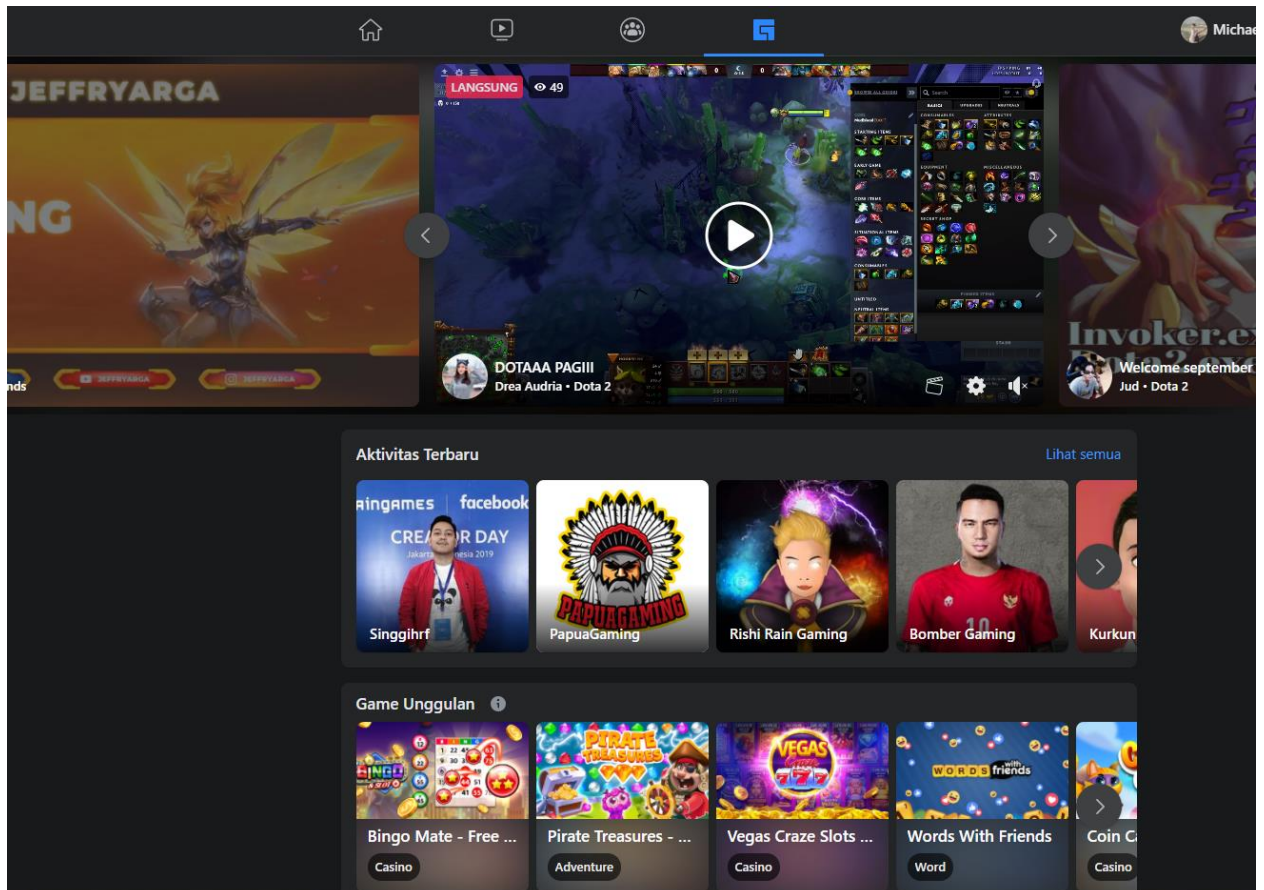
untuk menyiarkan siaran langsung mereka saat bermain *video game*. Platform ini diluncurkan pada Januari 2018 dengan laman fb.gg (Josina, 2018). Semenjak kehadirannya, Facebook Gaming sudah menjadi salah satu wadah bagi para *gamers* untuk menyiarkan atau menonton siaran langsung dari *video game*. Tercatat ada lebih dari 700 juta orang berinteraksi dengan konten *gaming* di Facebook dengan adanya 160 juta pengguna aktif setiap bulan dalam 450.000 grup *gaming* pada Maret 2020 (Jemadu, 2020).

Ketika akan memulai untuk menonton, para pemilik akun akan diminta untuk mengisi nama atau jenis *game* yang disukai untuk memudahkan pengguna menyortir *streamers* yang mungkin disukai atau ditonton. Fitur ini bertuliskan untuk anda yang berisi *streamers* dari jenis *game* yang sudah dipilih pengguna.



Gambar 2.1 Fitur Untuk Anda (Sumber : Dokumen pribadi)

Facebook Gaming juga dapat diakses melalui halaman utama Facebook. Pihak Facebook sudah memberikan tombol bagi para pengguna untuk dengan cepat mengakses Facebook Gaming. Tombol ini terletak pada bagian atas dari beranda akun Facebook penggunanya. Tombol Facebook Gaming ada di paling kanan bagian atas dengan bentuk huruf G yang dimodifikasi agar terlihat seperti lambing sebuah *video game*.

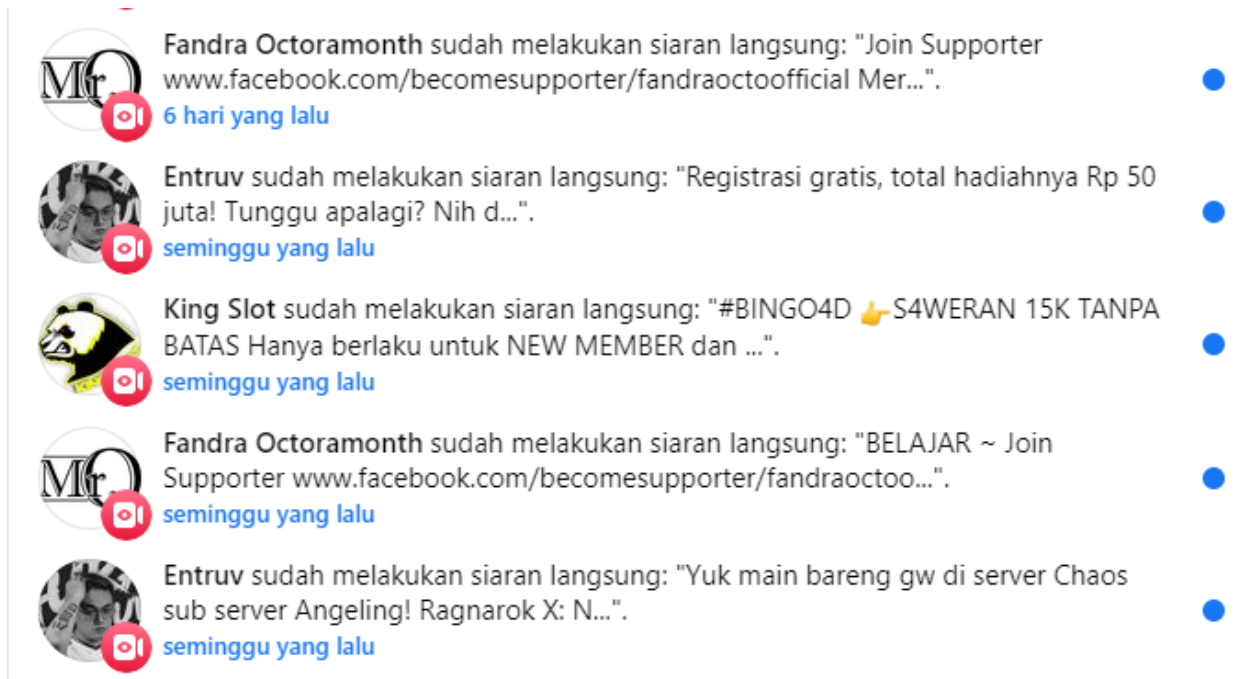


Gambar 2.2 Fitur tombol Facebook Gaming yang ada di beranda utama (Sumber : WwW.Fb.Gg)

Ketika pertama kali membuka Facebook Gaming maka pengguna akan diberi beberapa pertanyaan terkait jenis permainan apa yang disukai. Hal ini dilakukan agar pihak Facebook Gaming dapat menyortir para *streamers* yang memiliki kemungkinan untuk ditonton dan diikuti. Pengguna dapat memilih lebih dari satu jenis permainan atau kombinasi dari keduanya misalnya memilih jenis permainan FPS (First Person Shooter) dan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) secara bersamaan maka pihak

Facebook Gaming akan memberikan saran *streamers* yang mungkin akan ditonton oleh pengguna. *Streamer* dapat memilih permainan apa yang diinginkan untuk disiarkan langsung sesuai dengan keinginannya. Tetapi, ada lima permainan yang paling populer di Facebook Gaming yaitu Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire – Battlegrounds, Grand Theft Auto V dan Free Fire (Putri, 2020).

Setelah mengikuti *streamers* yang disukai, pengguna akan mendapatkan pemberitahuan setiap kali *streamers* yang diikuti melakukan siaran langsung. Pengguna juga akan menerima pemberitahuan di beranda utamanya ketika *streamers* yang diikuti melakukan siaran langsung. Akan tetapi ketika pengguna tidak dapat menonton siaran langsung, terdapat fitur tayangan ulang yang memungkinkan pengguna untuk menonton kembali siaran langsung yang dapat diakses di profil *streamers*.



Gambar 2.3 Fitur pemberitahuan yang muncul ketika *streamers* yang diikuti melakukan siaran langsung (Sumber : Dokumen pribadi)

Di Facebook Gaming, untuk memberikan apresiasi langsung kepada *streamers* dapat menggunakan bintang atau *stars* yang merupakan mata uang yang digunakan dalam Facebook Gaming. Mengirimkan bintang dapat diberikan bersamaan dengan pesan yang ingin disampaikan kepada *streamers*. Menurut Facebook.Com, untuk melakukan pembelian bintang dapat dilakukan dengan cara klik tombol bintang yang ada di samping kolom komentar kemudian pilih jumlah bintang yang akan dibeli dan metode pembayaran yang akan dilakukan.



Gambar 2.4 Fitur bintang yang digunakan sebagai mata uang dalam Facebook Gaming ditandai dengan lingkaran merah (Sumber : Www.Fb.Gg)

Selain memberikan bintang, Facebook Gaming juga memiliki pilihan kedua bagi pengguna untuk mengapresiasi *streamers* yang disukai. Cara ini bersifat jangka panjang dan berkelanjutan yaitu dengan cara menjadi pelanggan dari *streamers*. Menjadi pelanggan disini berarti menjadi pendukung dan membeli paket langganan bulanan dari *streamers* yang disukai. Harga yang ditawarkan berbeda-beda dan ditentukan oleh *streamers* itu sendiri.

B. *Streamer*

Streamer adalah seseorang yang merekam kegiatannya saat bermain *video game* yang kemudian ditayangkan secara langsung melalui media *streaming* yang ada di internet. *Streamer* terbagi menjadi dua tergantung dari jenis atau media saat bermain game yaitu *streamer mobile* dan *streamer PC (personal computer)* (Priono, 2019). *Streamer* juga dikelompokkan sesuai dengan jenis permainan yang dimainkan seperti MOBA, FPS, *sport* sampai *Open World*. Ada banyak *platform* untuk melakukan siaran langsung dan salah satunya adalah Facebook Gaming.

Menurut FB.gg seorang *streamer* dapat menjadi partner dari Facebook Gaming setelah memenuhi persyaratan yang sudah ditentukan oleh Facebook Gaming. Beberapa persyaratannya antara lain:

1. Kinerja yang konsisten dengan pengikut yang aktif dan pemberian bintang
2. Sering melakukan siaran langsung
3. Melakukan dan mempromosikan hal-hal positif dan komunitas yang inklusif
4. Bermain dengan jujur
5. Mematuhi ketentuan layanan dan kebijakan monetisasi dari Facebook Gaming
6. Sudah berusia dewasa\

Setelah menjadi partner maka *streamers* dapat akan mendapatkan keuntungan seperti dapat memberikan layanan langganan bulanan, mendapatkan uang dari iklan saat

siaran langsung, adanya dukungan khusus, bantuan ketika mendapatkan masalah terkait siaran langsung dan monetisasi.

Menurut FB.gg untuk melakukan monetisasi, *streamer* minimal harus memiliki saldo sebanyak \$100 atau 10.000 bintang yang kemudian dapat dicairkan. Pembagiannya adalah pihak Facebook gaming mengambil 30% dari yang paket bintang terkecil dan 5% dari paket bintang yang terbesar. Misalnya paket terkecil adalah 100 bintang adalah \$1,30 maka *streamers* akan mendapatkan \$1 dan pihak Facebook gaming mendapatkan \$0,30 (30%). Pembayaran dilakukan melalui ACH atau PayPal dan akan dibayarkan sebulan setelahnya.

C. Narasumber

Berikut adalah narasumber yang terlibat di dalam penelitian ini, yaitu :

1. Streamer

Nama : Edho Pradipta (Deltamix)



Gambar 2.5 Logo Deltamix yang menjadi tampilan depan di Facebook Gaming (Sumber : Www.Fb.Gg/Deltamix)

Deltamix merupakan seorang *streamer* asal Aceh yang sekarang menetap di Yogyakarta. Narasumber adalah seorang pemain *game* Player Unknown Battlegrounds atau lebih dikenal dengan PUBG. Sampai tulisan ini dibuat, narasumber bermain untuk tim asal Malaysia yaitu Bhadboyz Gaming dan masih merupakan partner dari PUBG Indo Official.

Narasumber sudah bermain PUBG sejak 2018 dan memulai melakukan siaran langsung sejak 2019 akhir dan masih aktif sampai sekarang. Deltamix memiliki 2000 lebih pengikut di Facebook Gaming. Untuk sehari, narasumber dapat melakukan siaran langsung selama 3-6 jam dan dilakukan hampir setiap hari.

2. Viewers

Nama : Andryanto Wibowo (SlayerID)

Narasumber berusia 23 tahun dan berstatus sebagai mahasiswa. Narasumber sudah mengikuti dan menonton siaran langsung Deltamix sejak 2020 dan masih aktif sampai tulisan ini dibuat. Narasumber sering melakukan interaksi dengan *streamer* lewat kolom komentar dan narasumber juga masih aktif bermain *game* PUBG sampai tulisan ini dibuat.

Nama : Ricky Jo Siregar (Rjo19)

Narasumber berusia 22 tahun dan berstatus sebagai mahasiswa. Narasumber sudah mengikuti dan menonton siaran langsung Deltamix sejak pertengahan 2020 dan masih sering menonton sampai tulisan ini dibuat. Narasumber masih sering menonton dan memberikan komentar. Narasumber masih aktif bermain *game* PUBG sampai tulisan ini dibuat.