

20  
20



JURNAL AHLI MUDA  
INDONESIA

ISSN (p) : 2722-4414  
ISSN (e) : 2722-4406

Vol. 1 No. 2

AKN PUTRA SANG FAJAR  
BLITAR

JURNAL AHLI MUDA  
INDONESIA

Jurnal hasil penelitian terapan yang di  
diterbitkan oleh Akademi Komunitas Negeri  
Putra Sang Fajar Blitar



Jl. dr. Sutomo No. 51 Kota Blitar  
Telp./Fax : (0342) 0342-814644  
E-Mail : jami@akb.ac.id

---

<b>Title:</b> Dampak Pandemi Virus Covid-19 Terhadap Keputusan Menggunakan E - Learning Di Politeknik Piksi Ganesha Bandung	106-115
<b>Authors:</b> Tiris Sudrartono ,Wiwi warsiati	
<hr/>	
<b>Title:</b> Analisa Hubungan Budaya Sekolah Terhadap Pembinaan Disiplin Siswa Menggunakan Metode Likert di SPSS (Studi Kasus di SMPN 4 Pariaman)	116-125
<b>Authors:</b> Novebri	
<hr/>	
<b>Title:</b> Pengaruh Variasi Jarak Sumber Cahaya Terhadap Kinerja Dye Sensitized Solar Cell (DSSC) Menggunakan Ekstrak Antosianin Bunga Rossela	126-133
<b>Authors:</b> Rafika Andari	
<hr/>	
<b>Title:</b> Kajian Game Streaming Dan Kerentanan Streamer Di Nimo TV	134-143
<b>Authors:</b> Khairul Syafuddin	
<hr/>	
<b>Title:</b> Kualitas Kimia Pupuk Cair Organik Limbah Air Rebusan Bakso Dengan Bioaktivator Berbagai Mol Varietas Bonggol Pisang	144-153
<b>Authors:</b> Selvy Dwi Cahyani, M. Hilmi, D. Triasih, A. H. Achmad, N. R. Amalia	
<hr/>	
<b>Title:</b> Rancangan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Mengatasi Perbaikan Mesin Menggunakan Group Tecnology	154-162
<b>Authors:</b> Dimas Setiawan, Suluh Langgeng Wicaksono, Naufal Rafianto	
<hr/>	
<b>Title:</b> Pengaruh Geometri Pahat Variabel Helix Angle Pada Parameter Mesin Cnc Milling Vertikal Berbasis Mikrokontroler Terhadap Nilai Getaran Chatter	163-172
<b>Authors:</b> Festo Andre Hardinsi, Oyong Novareza, Achmad As'ad Sonief	
<hr/>	
<b>Title:</b> Konsentrasi Penggunaan Tepung Umbi Uwi ( <i>Dioscorea spp.</i> ) Sebagai Prebiotik terhadap Kualitas Kimia dan Kualitas Mikrobiologi Salami Daging Ayam Pedaging	173-183
<b>Authors:</b> Dyah Triasih, Y. O. Linata, M. Hilmi, A. U. Prastujati, S. Ton	
<hr/>	
<b>Title:</b> Mengembangkan AKNI Dengan Blue Ocean Strategy	184-194
<b>Authors:</b> Pudji Herijanto	
<hr/>	
<b>Title:</b> Penggunaan Hasil Motion Capture (Data BVH) Untuk Menganimasikan Model Karakter 3D Agar Menghasilkan Animasi Yang Humanoid	195-202
<b>Authors:</b> Heri Priya Waspada, Ismanto, Firman Hidayah	

---



## KAJIAN GAME STREAMING DAN KERENTANAN STREAMER DI NIMO TV

Khairul Syafuddin<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana,  
Universitas Gadjah Mada,  
e-mail : [khairul.syafuddin@mail.ugm.ac.id](mailto:khairul.syafuddin@mail.ugm.ac.id)

Penulis korespondensi. Khairul Syafuddin, Kajian  
Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana, Universitas  
Gadjah Mada. e-mail :  
[khairul.syafuddin@mail.ugm.ac.id](mailto:khairul.syafuddin@mail.ugm.ac.id)

### ARTIKEL INFO

#### *Artikel History:*

Menerima 11 Mei 2020  
Revisi 13 Mei 2020  
Diterima 14 Mei 2020  
Tersedia Online 30 Desember  
2020

#### **Kata kunci :**

Game,  
Nimo TV,  
Prekariat,  
Sistem komunikasi,  
Streaming

### A B S T R A K

**Objektif.** Perkembangan teknologi memunculkan adanya platform game streaming seperti Nimo TV. Kehadiran platform tersebut juga memicu munculnya kelas prekariat di industri broadcasting dan game. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui sistem komunikasi yang berjalan dalam siaran game streaming di Nimo TV. Selain itu juga untuk mengetahui sistem kerja dari kelas prekariat dalam industri game streaming.

**Material and Metode.** Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Obyek dalam penelitian ini adalah platform Nimo TV. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini berupa purposive sampling yang berfokus pada akun Nimo TV Littlehope. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan data yang didapatkan, peneliti melakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan semiotika model Peirce.

**Hasil.** Dalam teori sistem komunikasi, Nimo TV memanfaatkan fasilitas berupa komunikasi timbal balik. Antara streamer dan penonton dapat saling berkomunikasi. Komunikasi tersebut di fasilitasi dengan kolom komentar. Bahkan untuk membuat interaksi sosial terasa nyata, Nimo TV juga menyediakan fasilitas berupa pemberian penghargaan. Meski begitu, secara bersamaan Nimo TV juga memunculkan isu sosial berupa kerentanan terhadap para streamer. Para streamer kemudian masuk dalam kategori precariat.

**Kesimpulan.** Platform Nimo TV memberikan fasilitas kepada pengguna untuk berkomunikasi dua arah, antara streamer dan penonton. Akan tetapi dibalik itu, Nimo TV juga memunculkan isu sosial baru berupa pekerja prekariat. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat berfokus pada ekonomi politik live streaming yang dikembangkan oleh media baru.

### ARTICLE INFO

#### *Artikel History:*

Received 11 Mei 2020  
Revision 13 Mei 2020  
Accepted 14 Mei 2020  
Available Online 30  
December 2020

### A B S T R A C T

**Objective.** Technological developments have led to streaming game platforms such as Nimo TV. The platform's presence also triggered the emergence of precariat classes in the broadcasting and gaming industries. This study aimed to determine the communication system that runs in streaming game broadcasts on Nimo TV. Besides, it is also to find out the working order of precariat classes in the streaming game industry.

**Keywords :**

Game,  
Nimo TV,  
Precariat,  
Communication System,  
Streaming

**Materials and Methods.** The method used in this research is qualitative. The object of this research is the Nimo TV platform. The sampling technique used in this research is purposive sampling, which focuses on the Nimo TV Little hope account. Data collection techniques used were observation and documentation. The researchers conducted an analysis using descriptive analysis techniques and the Peirce model semiotics based on the data obtained.

**Results** In the communication system theory, Nimo TV utilizes the facilities in reciprocal communication. Between streamers and viewers can communicate with each other. A comment column facilitates this communication. Even to make social interactions feel genuine, Nimo TV also provides facilities in awards. Even so, simultaneously, Nimo TV also raises social issues in the way of vulnerability to streamers. Streamers are then included in the precariat category.

**Conclusion.** The Nimo TV platform provides facilities for users to communicate between streamers and viewers. But behind that, Nimo TV also raises new social issues in precariat workers. Suggestions for further research can focus on the political economy of live streaming developed by new media.

## 1. PENDAHULUAN

Kemunculan media baru memberikan nuansa berbeda dalam perkembangan teknologi di dunia. Perubahan yang terjadi melingkupi banyak aspek, mulai dari aspek paling dasar yaitu ekonomi komunikasi hingga menyentuh dalam aspek sosial dan budaya, khususnya dalam pekerjaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hampir tidak ada aspek dalam kehidupan manusia yang tidak terpengaruh oleh kehadiran media baru yang dilengkapi oleh fasilitas internet. Bahkan dalam bermain dan belajar pun, setiap orang sudah memanfaatkan internet dan media baru melalui *smartphone* yang selalu berada di genggaman tangan kita.

Salah satu yang menjadi isu menarik ketika membahas tentang kemunculan media baru dan internet adalah berevolusinya industri *broadcasting* dan industri *game*. Dalam industri *broadcasting* saja, perkembangannya sudah sangat terlihat. Sebelumnya industri ini dijalankan dengan teknologi analog. Akan tetapi secara berangsur-angsur kini industri *broadcasting* telah dijalankan melalui perangkat digital (Gultom, 2015: 134). Hal itu pun masih terus berkembang ketika muncul internet. Kemunculannya ini memicu lahirnya beragam *platform new media* yang memungkinkan setiap orang yang memiliki akses terhadap jaringan internet dapat memiliki media sendiri.

Sedikit mengulas tentang perkembangan industri penyiaran di dunia. Dalam buku Henderson (2007) yang berjudul *Communications and Broadcasting From Wired Words to Wireless Web Industri*, dijelaskan bahwa industri *broadcasting* pada awalnya muncul diawali penemuan *telegraph* oleh Samuel Morse. *Telegraph* ini muncul untuk mengirimkan pesan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi listrik yang ditemukan sebelumnya. Industri yang berada pada ranah komunikasi itu terus berkembang hingga memunculkan media surat kabar, radio, hingga televisi. Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya sampai disitu saja. Saat ini komunikasi berbasis *online* pun, hingga akhirnya melahirkan *game broadcast* yang didukung dengan *live streaming*.

Munculnya *game broadcast* diawali dengan perkembangan dari *game* itu sendiri. Henderson (2007: 166-167) menjelaskan bahwa kemunculan *game* berbasis *online* dimulai pada tahun 1980-an. Pada awal kemunculannya, *game* tersebut berbentuk *multiuser dungeons* (MUDs) yang di populerkan melalui *game Dungeons and Dragons*. Dalam

permainan *online* tersebut terlihat selanjutnya terlihat adanya fenomena dimana para *players* mulai membentuk hubungan, seperti halnya di dunia *offline*. Seiring berjalannya waktu, perkembangan *game online* pun semakin pesat. *Game* yang ditawarkan pun sekarang memiliki grafis yang sangat halus menyerupai *visual* dari dunia *offline*. Dari sini lah kemudian muncul pula *virtual community games*.

Fenomena tersebut kini telah berkembang lebih luas. *Game online* kini hadir dengan gabungan dari ilmu *broadcasting*. Hal ini lebih akrab dikenal dengan nama *game streaming*. *Players* yang melakukan kegiatan ini dipanggil dengan nama *streamer*. *Game streaming* adalah kegiatan dan fasilitas yang memungkinkan *players* bermain *game* sekaligus melakukan siaran langsung. Hal tersebut membuat *players* tidak hanya menikmati *game* yang dimainkannya sekaligus berinteraksi dalam *game* tersebut. Namun mereka dapat melakukan siaran langsung melalui *platform* yang tersedia dan sekaligus dapat berinteraksi dengan khalayak yang menonton.

Terdapat beragam *platform* yang menyediakan fasilitas untuk melakukan *broadcast* atau *streaming* ketika memainkan *game*, seperti youtube dan facebook. Masyarakat cenderung mengenal kedua *platform* tersebut sebagai *platform* yang menyediakan layanan untuk mengunggah konten video, bersosialisasi, dan berkomunikasi. Seiring perkembangan teknologi penyiaran, kedua *platform* tersebut juga telah menambahkan fasilitas untuk melakukan *streaming*. Akan tetapi di sisi lain, terdapat pula *platform* yang secara khusus hadir dan muncul hanya untuk memfasilitasi kegiatan *game streaming* tersebut, salah satunya yang sedang naik daun sekarang adalah Nimo TV.

Berdasarkan data yang diperoleh dari [www.ayobandung.com](http://www.ayobandung.com) (2019) Nimo TV merupakan *platform live streaming* yang dikeluarkan oleh Huya Inc di Indonesia pada Mei 2018 yang lalu. Guna menyesuaikan perkembangan teknologi digital, *platform* ini dapat diakses melalui website, ios, maupun android melalui *smartphone*. Melalui *platform* ini para *streamer* kemudian dapat memperoleh keuntungan berupa uang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di perusahaan tersebut.

Perkembangan dari industri *broadcast* tersebut pada akhirnya melahirkan pekerja-pekerja baru. Pekerja-pekerja yang lahir dari perkembangan media ini dapat disebut sebagai kaum prekariat. Menurut Jørgensen (2015: 1) prekariat merupakan istilah yang digunakan untuk menganalisis ekonomi dan untuk memikirkan kembali identitas heterogen dan formasi kelompok. Sedangkan Standing (2011: 7) lebih menjelaskan istilah prekariat ini untuk mencerminkan hubungan kelas dalam sistem pasar global abad ke dua puluh satu. Prekariat pada dasarnya adalah kelas yang yang mengusung semangat kebebasan dalam bekerja, terlebih jika dihubungkan dengan pekerjaan yang di mediasi oleh teknologi internet.

Pekerjaan sebagai *game streamer* di Nimo TV pun dapat diidentikkan sebagai kelas prekariat. Hal ini didasarkan pada sistem kerja mereka yang seakan terkesan bebas. Mereka dapat melakukan *live streaming* kapan pun, sehingga terlihat dapat mengatur waktu kerjanya sendiri. Namun sebagai prekariat, pola pendapatan antara *streamer* satu dengan yang lainnya pun berbeda (Standing, 2011: 11). Bahkan meskipun merasa memiliki kebebasan, mereka pada dasarnya tidak memiliki keamanan tenaga kerja. Sebagai prekariat dalam dunia *game streaming*, mereka harus memiliki modal sendiri. Namun modal tersebut tidak memiliki jaminan dari industri *live streaming* tersebut. Bahkan ketika menyangkut pola pendapatan, apa yang telah mereka lakukan dapat pula merugikan dirinya.

Dalam penelitian terdahulu, Edge (2013) telah melakukan penelitian dengan judul *Evolution of the Gaming Experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community*. Teori yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *uses and gratification*. Berdasarkan hasil penelitiannya ditemukan bahwa teknologi internet mendukung adanya

*Internet Protocol Television* (IPTV). IPTV ini kemudian dimanfaatkan oleh industri *eSports*, dimana industri ini menyajikan konten hiburan *game* berbasis web. IPTV ini juga dapat disebut sebagai teknologi *live streaming*. Dari penelitian ini dilihat bahwa pengguna *platform* tersebut - dalam penelitian ini adalah *platform* Twitch TV - dapat berinteraksi secara langsung dengan *streamer*, sehingga melahirkan komunitas web yang memiliki dedikasi besar terhadap industri *game*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori komunikasi massa yang berfokus pada teori sistem komunikasi. Baran dan Davis (2012: 175) berpendapat bahwa teori sistem komunikasi memungkinkan khalayak untuk mengkonseptualisasi peran media dalam masyarakat dan menilai manfaat dari teknologi komunikasi. Lebih lanjut Baran dan Davis (2012: 186) menjelaskan bahwa ahli teori komunikasi mengusulkan model ini sebagai bentuk proses komunikasi timbal balik dimana penerima dapat mempengaruhi sumber informasi dan saling memberikan pengaruh satu sama lain. Hal ini sesuai dengan karakteristik dari media baru, khususnya pada *platform live streaming* yang menawarkan fasilitas untuk langsung berkomunikasi dan memberikan umpan balik kepada *streamer*. Umpan balik tersebut dapat pula ditanggapi secara langsung oleh *streamer* atau bahkan dibiarkan saja sesuai dengan keinginannya.

Pemilihan teori tersebut didasarkan karena peneliti melihat terdapat permasalahan dalam proses *live streaming* tersebut, khususnya ketika dilihat dari proses umpan balik yang terjadi. Setiap *viewers* yang menonton tidak sedikit yang melakukan umpan balik di media *streaming*-nya. Namun kehadiran mereka yang pada layar seperti terlihat ada, akan tetapi *streamer* seperti tidak benar-benar mengakui kehadiran dari *viewers*. Padahal dalam model sistem komunikasi ini terdapat asumsi bahwa percakapan yang dilakukan dapat mempengaruhi tindakan seseorang untuk menyesuaikan dengan percakapan yang dilakukan. Sehingga dalam teori tersebut terlihat adanya ikatan antara komunikandan dan komunikator. Dari hal tersebut peneliti berasumsi kehadiran *viewers* hanya dilihat sebagai alat komoditas semata sehingga tidak benar-benar menganggap *viewers* tersebut sebagai pihak yang perlu diberikan timbal balik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana sistem komunikasi dalam *game streaming* di Nimo TV berjalan. Dari sistem komunikasi yang terjalin di Nimo TV akan dapat dilihat pula segmentasi khalayak yang menikmati siaran langsung berbasis *online* ini. Bahkan dapat pula dilihat bagaimana sikap khalayak yang hadir sebagai penonton dalam siaran langsung *game* di Nimo TV. Disamping itu, peneliti juga akan melihat bagaimana sistem kerja dari Nimo TV mengingat pekerjaan yang muncul karena adanya internet melahirkan kelas sosial baru yang disebut prekariat.

## 2. MATERIAL DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan obyek penelitian *platform* Nimo TV. Metode pengambilan data yang digunakan oleh peneliti berupa observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara masuk ke akun *streaming* Littlehope untuk mengamati proses siaran langsung dan komunikasi yang terjalin. Pemilihan akun tersebut dikarenakan akun Littlehope merupakan salah satu akun teraktif dengan *followers* ribu 19 ribu. Keaktifan dari Littlehope dan jumlah *followers* tersebut dapat memperlihatkan keaktifan dari *viewers* dalam melakukan interaksi sosial. Sehingga teknik sampling dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*.

Setelah observasi dilakukan dengan mengamati perilaku *streamer* dan *viewers*, peneliti melakukan dokumentasi dengan cara melakukan *screenshot* pada tampilan *live streaming* dan beberapa tampilan dari menu yang tersedia dalam Nimo TV. Hasil *screenshot* tersebut digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk melakukan analisis terhadap topik



yang di angkat dalam penelitian ini. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis dengan menggunakan analisis semiotika model Charles S. Peirce yang berfokus pada tipologi tanda ikonis dan analisis deskriptif. Analisis semiotika digunakan oleh peneliti untuk menganalisis tanda yang terdapat pada beberapa tampilan yang disediakan di Nimo TV. Kemudian analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan konstruksi sosial yang ditemui dalam observasi yang dilakukan dan dokumentasi yang dikumpulkan.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti, dapat dilihat bahwa sumber data dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data primer didapatkan berdasarkan hasil pengamatan dari peneliti dan dokumentasi yang telah dilakukan. Kemudian data sekunder berasal dari referensi yang digunakan dalam penelitian ini. Dari kedua data tersebut, peneliti melakukan pembahasan dengan mengaitkan antara data yang didapatkan dengan referensi dari jurnal dan buku yang membahas tentang topik terkait. Di samping itu, peneliti juga mengaitkan pembahasan tersebut dengan keadaan sosial yang sedang berlangsung saat ini.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Komunikasi Timbal Balik Game Streaming

Nimo TV di tahun 2020 ini telah menjadi *platform game streaming* yang masih hidup. Daya tahan Nimo TV dalam industri ini terbilang cukup kuat, mengingat telah ada beberapa *platform game streaming* serupa yang telah gulung tikar, seperti Gamely dan Doyo. Di samping itu, *power* dan strategi dari Nimo TV dapat dikatakan mengingat terdapat pesaing yang sangat besar turut serta bermain dalam industri *game streaming*, yaitu youtube dan facebook. Kedua *platform* tersebut awalnya tidak lahir untuk masuk ke pasar *game streaming*, namun dalam waktu sekitar tiga tahun terakhir ini, *platform-platform* tersebut telah menyediakan fasilitas khusus untuk *streamer game*.

Keunggulan dari fasilitas *game streaming*, tidak hanya memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menghasilkan siaran program secara langsung seperti *Social Live Streaming Service* (Scheibe, Fietkiewicz, & Stock, 2016: 7), akan tetapi pengguna juga dapat sekaligus memainkan *game* secara *online* maupun *offline* dan disitu mereka dapat menampilkan *skill*nya. Jika diamati secara lebih mendalam, fasilitas dari layanan *live streaming* saja telah dapat membuat seorang *live streamer* dapat menyiarkan programnya secara langsung sekaligus melakukan komunikasi dua arah dengan penontonnya. Terlebih ketika hal itu disatukan dengan *game* yang dimainkan secara *online*. Disini biasanya ketika *players* memainkan *game* secara *online*, mereka juga berinteraksi dua arah dengan teman mainnya. Sehingga disini dapat terlihat muncul dualisme komunikasi dalam sekali penyiaran program. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Streaming dari akun Nimo TV Littlehope

Dari gambar tersebut dapat dilihat tampilan yang disajikan melalui *platform* Nimo TV untuk menampilkan siaran yang sedang tayang. Dalam satu layar, terdapat tiga tampilan, pertama layar dari *game* yang sedang dimainkan, kedua layar dari *streamer game* tersebut, dan ketiga adalah layar untuk pesan dari penonton. Ketiga tampilan tersebut tentunya

memiliki fungsi masing-masing, khususnya dalam hal memberikan hiburan. Bahkan melalui satu *platform* ini saja, penikmat siaran langsung di Nimo TV dapat menikmati tiga fasilitas sekaligus, menonton *game*, berinteraksi dengan *streamer*, ataupun sekedar *chattingan* atau mengobrol dengan sesama penonton di kolom komentar yang disediakan.

Berdasarkan fasilitas yang disediakan oleh Nimo TV tersebut, khalayak dari media ini dapat merasakan manfaat perkembangan teknologi komunikasi untuk mendapatkan hiburan. Mereka tidak hanya mendapatkan hiburan dengan menonton siaran yang ditayangkan pada *platform* ini saja. Melainkan model siaran langsung dan komunikasi yang di konsep melalui Nimo TV ini mampu membangun proses timbal balik atau komunikasi dua arah (Baran & Davis, 2012: 186).

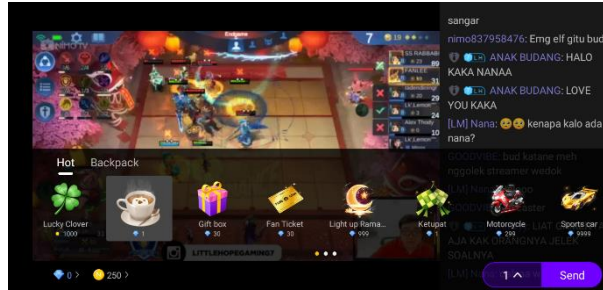
Komunikasi dua arah yang tercipta dari siaran langsung Nimo TV ini pada akhirnya memberikan pengaruh dalam kehidupan sosial. Kehadiran *game online* dan *game streaming* ini juga memunculkan masyarakat sosial, khususnya kaum muda menjadi seorang yang *no life* (baca: nolep). Istilah ini muncul untuk menyebut seseorang yang dia tidak terbiasa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan cenderung di dalam rumah. Seseorang tersebut kemudian di anggap tidak memiliki kehidupan (nyata). Akan tetapi mereka yang di anggap nolep tersebut, pada dasarnya melakukan interaksi sosial melalui media *online*. Salah satunya mereka yang berada pada *live streaming* ini untuk merasakan kehidupan sosial yang mereka inginkan.

Jika diamati pada layar komentar, dapat dilihat ada beragam pesan yang ditulis oleh para penonton siaran langsung tersebut. Adapun pesan yang mereka kirim di antaranya berupa sapaan, komentar terhadap permainan yang disajikan, berusaha untuk berkomunikasi dengan *streamer*, saling berkomunikasi antar sesama penonton, dan lain sebagainya. Bahkan terkadang muncul pula pesan berupa *toxic* atau kata-kata kotor.

Apabila dikaitkan dengan karakteristik *Social Live Streaming Service*, Nimo TV seakan mengadopsi karakteristik tersebut untuk memberikan hiburan kepada pasar yang menjadi sasaran mereka. Karakteristik yang dimaksud dalam hal ini adalah mereka semua baik *streamer* dan khalayak saling terkoneksi, mereka semua menggunakan perangkat pribadi, khalayak dapat berinteraksi dalam siaran langsung melalui kolom obrolan, khalayak dapat memberikan penghargaan kepada *streamer*, dan layanan *live streaming* ditujukan untuk umum dengan topik yang mereka inginkan (Scheibe et al., 2016: 7).

Ketika pengguna, dalam hal ini penonton, membuka *platform* Nimo TV dan memilih *streamer* yang sedang melakukan *live streaming*, maka mereka akan secara otomatis terkoneksi. Penonton dapat terkoneksi dengan penonton lain beserta *streamer*. Kemudian *streamer* juga dapat terkoneksi dengan para penontonnya. Tidak hanya itu, *streamer* yang memainkan *game online* berupa *game multiplayer*, dia juga dapat terkoneksi. Sehingga koneksi yang dirasakan *streamer* dapat beragam dan dia memiliki hak untuk menjawab komentar ataupun memberikan umpan balik terhadap komunikasi yang ditujukan kepada dirinya. Di samping itu, sebagai *streamer*, dia dapat melakukan pemblokiran terhadap akun lain yang membuat akun tersebut tidak dapat berkomentar dalam siaran langsung yang dilakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa *streamer* memiliki kepemilikan penuh terhadap siaran langsung yang dia lakukan.



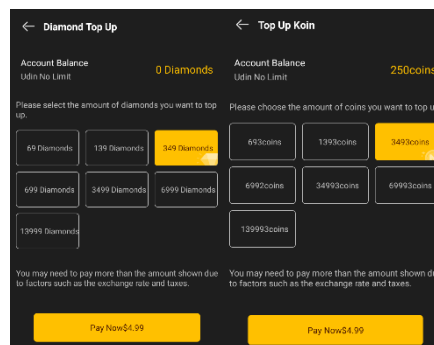


**Gambar 2.** Tampilan kado untuk *streamer*

Selain interaksi sosial yang dapat terjalin, *platform live streaming* Nimo TV juga memberikan fasilitas berupa penghargaan yang dapat dikirimkan kepada *streamer*. Penghargaan yang dapat diberikan kepada *streamer* bukan sekedar teks verbal berupa ucapan, namun penghargaan tersebut diwakili melalui sebuah ikon yang masuk dalam menu kado. Meminjam konsep tipologi tanda dari semiotika model Charles S. Peirce (dalam Ramadhan, Delardhi, & Fauziah, 2018: 634), ikon merupakan mode dimana penanda dianggap “mirip” dengan obyek yang ditandakan.

Dari tampilan pada gambar 2 dapat dilihat terdapat delapan ikon yang dapat diberikan kepada *streamer*. Delapan ikon tersebut merupakan sampel dari sekian banyak penghargaan yang dapat diberikan oleh penonton kepada *streamer* yang disukainya. Dalam hal ini dapat diperhatikan beberapa ikon, di antaranya ikon yang mirip dengan sepeda motor (*motorcycle*), mobil sport (*sports car*), ketupat, kopi, dan lain sebagainya. Keseluruhan ikon tersebut mewakili obyek nyata yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Ikon-ikon tersebut tidaklah tanpa makna dan motivasi. Dapat diperhatikan lebih jauh, dibawah ikon tersebut terdapat dua macam ikon, yaitu *diamond* dan koin. Untuk mendapatkan *diamond* maupun koin, pengguna tidak mendapatkannya secara gratis. Akan tetapi mereka perlu membelinya dengan uang. Bahkan pembeliannya pun tidak menggunakan mata uang rupiah, melainkan menggunakan hitungan dolar. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3.** Tampilan *top up diamond* dan koin

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dilihat bahwa untuk melakukan pembelian diamond sebanyak 349 maka diperlukan pembayaran sebesar 4,99 dolar. Begitu juga untuk pembelian 3493 koin diperlukan pembayaran sebesar 4,99 dolar. Kemudian dapat dilihat setiap ikon yang berfungsi untuk memberikan penghargaan kepada *streamer*, masing-masing memiliki jumlah *diamond* atau koin yang diperlukan. Misalkan saja ikon *sports car* yang memerlukan *diamond* sebanyak 9999 untuk dapat memberikan penghargaan kepada *streamer* dengan ikon tersebut.

Hal ini selanjutnya dapat dilihat bahwa interaksi sosial yang dibentuk melalui Nimo TV yang awalnya seperti sebuah ilusi, menjadi terasa nyata. Hal tersebut karena pemberian penghargaan ini tidak hanya sebatas mengirimkan ikon saja, melainkan penonton perlu mengeluarkan modal secara nyata dalam bentuk ekonomi agar dapat merealisasikan hal

tersebut. Sehingga interaksi sosial yang dijalin melalui Nimo TV ini terasa menjadi lebih nyata. Penonton akan lebih merasakan kedekatan dengan *streamer* yang diidamkannya ketika dapat melakukan komunikasi secara timbal balik serta memberikan penghargaan secara langsung. Bahkan penghargaan tersebut juga dapat dirasakan oleh *streamer* karena dari ikon yang dikirimkan, mereka dapat menukarkannya dengan uang. Tentunya hal ini merupakan evolusi dari *broadcasting* yang biasa dilakukan di media arus utama ke bentuk *broadcasting new media*.

### 3.2 Kerentanan Streamer

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi tidak hanya dimanfaatkan sebagai media pengiriman dan penerimaan pesan semata. Dalam dunia *broadcasting* atau penyiaran, teknologi juga membuka ruang untuk melakukan kontekstualisasi ulang *streaming* sebagai budaya dan praktik ideologi (Burroughs & Rugg, 2014: 367). Dalam hal ini kemampuan *new media* yang memungkinkan setiap penggunanya memiliki media sendiri dan mampu melakukan *streaming* pribadi, dimanfaatkan oleh industri untuk menciptakan lapangan kerja baru. Lapangan kerja dalam dunia digital ini kemudian melahirkan sistem kerja yang baru pula dengan kelas sosial yang dikenal sebagai prekariat.

Sebelumnya dijelaskan bahwa prekariat pada dasarnya adalah kelas yang mengusung semangat kebebasan dalam bekerja. Dari konsep tersebut dapat diketahui bahwa dengan munculnya teknologi internet dapat menciptakan kebebasan kerja yang masyarakat inginkan. Masyarakat seakan tidak perlu lagi untuk bekerja di sebuah pabrik atau industri yang dikuasai oleh kapitalis. Akan tetapi mereka dapat bekerja dimanapun mereka inginkan dan dengan waktu yang fleksibel.

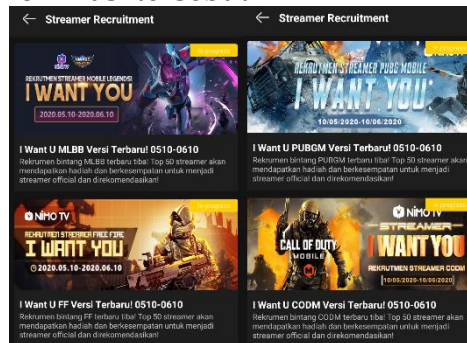
Keadaan tersebut dapat dilihat dari kasus sistem kerja yang ada di Nimo TV. Dapat dilihat bahwa para *streamer* seakan bekerja dengan bebas. Mereka seperti memiliki *channel* sendiri untuk melakukan siaran di Nimo TV. Akan tetapi ketika dilihat lebih jauh, para *streamer* kemudian dilihat sebagai sosok mandiri sebagai pekerja budaya, media, dan kreatif yang lahir sebagai subyek dari kapitalisme kontemporer (Peuter, 2014: 264). Subyek, dalam hal ini *streamer* Nimo TV, dilihat sebagai pekerja immaterial yang fleksibel namun memikul tanggung jawab terhadap konten siarannya. Disamping itu, dalam fleksibilitas yang mereka miliki, pada akhirnya mereka mengalami eksploitasi diri dalam rangkaian kerja sebagai pekerja dalam industri kreatif (Peuter, 2014: 278-279).

Dalam pandangan kapitalis, dunia digital dimanfaatkan sebagai *platform* yang memberikan keuntungan dari budaya partisipatif masyarakat *virtual* (Pratitis, 2017: 211). Sebagai pekerja immaterial, *streamer* dituntut untuk dapat menghasilkan konten informasi sekaligus budaya. Konten informasi yang perlu di produksi oleh *streamer* adalah komunikasi timbal balik antara *streamer* dengan penonton. Sedangkan konten budaya yang dibentuk adalah *game streaming* yang disiarkan. Sehingga konsumen dari Nimo TV pada akhirnya membentuk sebuah budaya menonton *live streaming* untuk mencukupi kebutuhannya akan hiburan.

Konsep dari pekerja immaterial sebagai penghasil konten informasi dan konten budaya dijelaskan oleh Lazzarto (dalam Pratitis, 2017: 211-212). Menurutnya, aktivitas untuk menghasilkan konten informasi dan budaya ini bertujuan untuk menjaring konsumen, dalam hal ini konsumen dari aktivitas *live streaming*. Kapitalis dianggap menggunakan hal tersebut untuk membentuk selera masyarakat. Ketika selera dari masyarakat terhadap tontonan *game streaming* terbentuk, maka hal ini akan menjadi pasar yang besar bagi para kapitalis di industri game dan *platform live streaming*. Jika dilihat lebih mendalam maka kedua industri tersebut mendapatkan keuntungan yang besar dan pada akhirnya *streamer* menjadi pekerja yang di eksploitasi.

Hal ini lah yang di anggap sebagai kerentanan dari streamer. Mereka pada akhirnya menjadi kelompok pekerja prekariat karena karakteristik pekerjaannya yang fleksibel dan immaterial. Kerentanan ini dikarenakan mereka tidak memiliki keamanan pekerjaan sebagai seorang pekerja. Standing (dalam Pratitis, 2017: 213) telah membagi ketidakamanan pekerjaan tersebut menjadi tujuh yaitu *labour market security, employment security, job security, work security, skill reproduction security, income security, dan representation security*. Sebagai kelompok prekariat, ke tujuh hal tersebut menjadi ancaman yang perlu *streamer* hadapi. Mereka memang memiliki kebebasan dalam bekerja. Namun lebih lanjut lagi, dalam hal waktu bekerja saja *streamer* tidak memiliki batasan. Mereka bisa saja bekerja 24 jam karena fleksibilitas itu. Akan tetapi sekeras apapun mereka bekerja, mereka tidak mendapatkan jaminan keamanan kerja. Sehingga pada akhirnya *streamer* menjadi pekerja yang tereksplotasi secara tidak langsung.

Dari sisi penghasilan yang mereka dapatkan pun para *streamer* perlu bersaing. Dapat dilihat dari gambar 4 yang berisikan iklan *recruitment streamer* Nimo TV. Berdasarkan iklan tersebut dapat dilihat bahwa untuk menjadi *streamer* di Nimo TV maka mereka perlu melakukan *live streaming* dan masuk dalam *Top 50 Streamer*. Tentunya tidak semua *streamer* mampu masuk dalam nominasi tersebut.



**Gambar 4.** *Recruitment streamer* Nimo TV

Ketika mereka tidak masuk, maka mereka tidak dapat menjadi *streamer* yang memperoleh penghasilan. Kerja keras mereka pada akhirnya tidak dibayar. Akan tetapi Nimo TV tetap memperoleh keuntungan karena tanpa membayar *streamer*, *platform* ini memiliki konten dan siaran yang dihasilkan secara gratis. Sehingga pada akhirnya kerentanan yang paling dirasakan bagi para *streamer* di Nimo TV juga mengarah pada ketidakpastian mereka mendapatkan penghasilan untuk modal ataupun kehidupan sehari-hari.

#### 4. KESIMPULAN

Nimo TV sebagai salah satu *platform* yang menyediakan fasilitas *live streaming game* menawarkan fasilitas berupa komunikasi timbal balik yang dapat dinikmati oleh *streamer* maupun penontonnya. Hal ini menjadi evolusi dari perkembangan dunia *broadcasting*. Sebelumnya media *broadcasting* yang hanya dimiliki oleh industri media besar dengan kepentingan ekonomi politik, kini telah dapat dimiliki dan dimanfaatkan oleh individu. Setiap individu dapat memproduksi siaran langsung melalui media yang mereka miliki. Tidak hanya itu, dalam industri *broadcasting* di *new media* ini, mereka dapat sekaligus melakukan komunikasi secara langsung. Antara *streamer* dan penonton seakan tidak memiliki sekat. Mereka dapat berkomunikasi secara langsung melalui kolom komentar yang disediakan, kemudian *streamer* dapat menjawabnya dalam siaran langsung yang sedang dilakukan.

Di balik perkembangan teknologi tersebut, Nimo TV juga menimbulkan adanya eksploitasi pekerja. Eksploitasi dalam dunia *live streaming* ini mengakibatkan munculnya

kerentanan yang dirasakan oleh *streamer* sebagai prekariat. Mereka pada dasarnya bekerja secara fleksibel, namun tidak memiliki keamanan pekerjaan. Ketidakamanan ini kemudian mengarah pada pemasukan mereka. *Streamer* tidak mendapatkan jaminan penghasilan dari aktivitas yang mereka lakukan. Bahkan untuk menjadi *streamer*, mereka sebelumnya harus dapat masuk dalam *Top 50 Streamer*. Hal ini pada akhirnya memberikan keuntungan yang besar kepada Nimo TV berupa konten siaran langsung yang mereka dapatkan tanpa harus membayar pekerja.

Penelitian ini hanya berfokus pada sistem komunikasi timbal balik dalam *live streaming game* serta kerentanan para streamer sebagai kelompok prekariat. Saran peneliti untuk penelitian berikutnya dapat ditelusur lebih jauh tentang ekonomi politik dari *platform* dan fasilitas *live streaming* yang kini berkembang di setiap media. Terdapat beragam media yang telah mengembangkan kemampuan *live streaming* tersebut, seperti youtube, facebook, instagram, dan lain-lain. Setiap media tentu memiliki kepentingan dan pangsa pasar yang berbeda, sehingga menarik untuk dilihat lebih jauh.

## UCAPAN TERIMAKASIH

### DAFTAR PUSTAKA

- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2012). *Mass Communication Theory Foundations, Ferment, and Future*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Burroughs, B., & Rugg, A. (2014). Extending the Broadcast : Streaming Culture and the Problems of Digital Geographies. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 58(3), 365–380. <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.935854>
- Edge, N. (2013). Evolution of the Gaming Experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 4(2), 33–39.
- Gultom, A. D. (2015). Kajian Implementasi Radio Siaran Digital di Indonesia. *Buletin Pos Dan Telekomunikasi*, 13(2), 133–150. <https://doi.org/10.17933/bpostal.2015.130203>
- Henderson, H. (2007). *Communications and Broadcasting From Wired Words to Wireless Web*. New York: Chelsea House Publishers.
- Jørgensen, M. B. (2015). Precariat – What it Is and Isn't – Towards an Understanding of What it Does. *Critical Sociology*, 1–16. <https://doi.org/10.1177/0896920515608925>
- Peuter, G. de. (2014). Beyond the Model Worker: Surveying a Creative Precariat. *Journal of Current Cultural Research*, 6, 263–284.
- Pratitis, A. L. (2017). Kerentanan Pekerja Immaterial dalam Industri Komersialisasi Vlog. *Jurnal Sosiologi*, 22(2), 185–234. <https://doi.org/10.7454/mjs.v22i2.7769>
- Ramadhan, F. M., Delardhi, S. N., & Fauziah, U. N. El. (2018). Sign Analysis of the Instagram User Using Semiotic Charles S. Peirce. *Professional Journal of English Education*, 1(5), 631–644.
- Scheibe, K., Fietkiewicz, K. J., & Stock, W. G. (2016). Information Behavior on Social Live Streaming Services. *Journal of Information Science Theory and Practice*, 4(2), 6–20.
- Standing, G. (2011). *The Precariat The New Dangerous Class*. London and New York: Bloomsbury Academic.
- www.ayobandung.com. (2019). Menjadi Live Stream Gamer Tajir Bersama Nimo TV. Retrieved May 12, 2020, from <https://www.ayobandung.com/read/2019/02/28/45933/menjadi-live-stream-gamer-tajir-bersama-nimo-tv>