

**POLA INTERAKSI DALAM RUANG VIRTUAL
(STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF KOMUNIKASI VIRTUAL
ANTARA STREAMER VALORANT DAN PENONTON PADA
CHANNEL YOUTUBE XCCURATE)**

INTERACTION PATTERNS IN VIRTUAL SPACE

***(A QUALITATIVE DESCRIPTIVE STUDY OF VIRTUAL COMMUNICATION
BETWEEN VALORANT STREAMERS AND VIEWERS ON THE XCCURATE
YOUTUBE CHANNEL)***

Triandika Hartadian Saputra¹, Haryo Kusumo Aji, S.Ikom., M.Ikom²
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Slamet Riyadi Surakarta

ABSTRAK

Fenomena *Live Streaming* game di YouTube menghadirkan pola komunikasi virtual yang unik antara streamer dan penonton. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pola interaksi antara streamer *Xccurate* dan penonton selama *Live Streaming* game VALORANT, serta peran fitur interaktif dalam membangun keterlibatan audiens. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, data diperoleh melalui observasi digital, wawancara terstruktur, dan dokumentasi, dengan uji keabsahan menggunakan triangulasi teknik. Teori yang digunakan meliputi Komunikasi Virtual, Komunikasi Interaktif, dan Pola Interaksi (sinkron, asinkron, one to one, one to many, many to many). Hasil penelitian menunjukkan pola interaksi didominasi komunikasi sinkron melalui *live chat* dengan *one to many* sebagai pola utama, diikuti *one to one* dan *many to many*. Fitur seperti *Super Chat*, emoji, stiker membership, dan polling memperkuat partisipasi, sementara moderator menjaga kualitas percakapan. Kombinasi gaya komunikasi santai dan pemanfaatan fitur interaktif.

Kata Kunci : komunikasi virtual, pola interaksi, *Live Streaming*, VALORANT, YouTube

ABSTRACT

The phenomenon of game Live Streaming on YouTube presents a unique pattern of virtual communication between streamers and viewers. This study aims to describe the interaction patterns between the streamer Xccurate and viewers during the Live Streaming of the game VALORANT, as well as the role of interactive features in fostering audience engagement. Using a descriptive qualitative method, data were collected through digital observation, structured interviews, and documentation, with data validity tested using the triangulation technique. The

theories applied include Virtual Communication, Interactive Communication, and Interaction Patterns (synchronous, asynchronous, one-to-one, one-to-many, many-to-many). The results show that the interaction pattern is dominated by synchronous communication via live chat, with one-to-many as the primary pattern, followed by one-to-one and many-to-many. Features such as Super Chat, emojis, membership stickers, and polling strengthen participation, while moderators maintain the quality of conversation. The combination of a relaxed communication style and the use of interactive features results in dynamic, participatory, and multidirectional interactions.

Keywords : *virtual communication, interaction pattern, Live Streaming, VALORANT, YouTube*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya internet, telah menghadirkan perubahan signifikan pada pola komunikasi dan budaya masyarakat modern. Media sosial kini tidak hanya menjadi sarana informasi, tetapi juga ruang ekspresi, interaksi, hingga sumber penghasilan melalui berbagai fitur seperti *live streaming* (Ulya et al., 2021; Hendri, 2020). Salah satu fenomena yang mencuri perhatian adalah *game streaming*, di mana pemain (streamer) menyiarkan permainan mereka secara langsung dan membangun komunitas melalui interaksi real-time dengan penonton (Syafuddin, 2020 dalam Bagaskoro & Triyono, 2024).

Fenomena ini semakin menonjol dalam konteks *game* populer seperti **Valorant**, yang memiliki jutaan pemain aktif harian serta jutaan penonton *live streaming* di berbagai platform. Popularitas Valorant tidak hanya didorong aspek kompetisi, tetapi juga pengalaman interaktif yang dihadirkan streamer melalui fitur komentar, donasi, hingga *voice note*. Hal ini menjadikan *game streaming* bukan sekadar hiburan, tetapi juga medium komunikasi baru yang membentuk budaya digital sekaligus peluang karier di bidang kreator konten (EsportsCharts, 2025).

Dari fenomena tersebut, penelitian ini berfokus pada pertanyaan: **“Bagaimana pola interaksi yang terjadi antara streamer Xccurate dan penonton selama sesi *live streaming game Valorant*?”**. Pertanyaan ini penting mengingat interaksi dalam ruang virtual memiliki dinamika yang berbeda dibandingkan komunikasi tatap muka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan pola interaksi antara streamer Xccurate dengan para penontonya, serta menjelaskan bagaimana interaksi tersebut berkontribusi pada terbentuknya komunitas penggemar di kanal YouTube yang ia kelola. Penelitian ini menekankan aspek komunikasi digital yang muncul melalui fitur-fitur interaktif dalam *live streaming*.

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian ilmu komunikasi, khususnya terkait budaya digital dan interaksi virtual. Selain itu, penelitian ini mengisi *research gap* mengenai bagaimana interaksi spesifik antara streamer dan penonton membentuk identitas komunitas dalam ruang digital. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi akademisi, praktisi, maupun kreator konten dalam memahami strategi komunikasi dan pembentukan komunitas melalui *live streaming*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif** dengan tujuan menggambarkan pola interaksi antara streamer *Valorant* “Xccurate” dan penontonnya di kanal YouTube. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami dinamika komunikasi virtual secara mendalam melalui observasi terhadap fenomena yang muncul dalam konteks *live streaming*.

Objek penelitian adalah kanal YouTube *Xccurate* beserta komunitas penontonnya. Informan ditentukan dengan teknik **purposive sampling**, yaitu penonton yang memenuhi kriteria tertentu: telah berlangganan channel (*subscribe*), menjadi anggota *membership* minimal satu bulan, aktif di server Discord komunitas, serta sering berkomentar saat *live streaming*. Dengan kriteria ini, penelitian berfokus pada penonton yang memiliki keterlibatan intensif dengan streamer.

Data dikumpulkan melalui **observasi digital** terhadap rekaman *live streaming* dan interaksi real-time di kolom komentar, dilengkapi dengan **wawancara terstruktur** terhadap beberapa informan, serta dokumentasi profil kanal dan literatur pendukung. Analisis data dilakukan mengikuti model Miles & Huberman melalui tahap pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Validasi dilakukan dengan teknik **triangulasi metode**, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk meningkatkan kredibilitas temuan penelitian.

HASIL PENELITIAN

1. Pola Komunikasi Virtual

Penelitian menemukan bahwa komunikasi antara *Xccurate* dan penontonnya berlangsung melalui berbagai medium interaktif, terutama *live chat*, Super Chat, emoji, stiker *membership*, dan polling. Media ini memungkinkan pertukaran pesan yang cepat dan dinamis sehingga menciptakan komunikasi dua arah. Bahasa yang digunakan *Xccurate* cenderung santai dan gaul, sesuai dengan karakter audiensnya yang mayoritas anak muda, sehingga memperkuat kedekatan emosional. Hal ini sejalan dengan konsep komunikasi virtual (Nasrullah, 2016) yang menekankan interaktivitas sebagai inti budaya digital.

2. Interaksi Dua Arah

Temuan penting adalah adanya komunikasi yang tidak sekadar satu arah, melainkan dua arah yang intens. *Xccurate* sering membalas komentar, baik yang berkaitan dengan gameplay maupun komentar ringan. Penonton merasa dihargai ketika komentar mereka ditanggapi langsung, sebagaimana diungkapkan oleh informan Azra dan Lowlytha. Interaksi ini menunjukkan bahwa *live streaming* tidak hanya menjadi ruang hiburan, tetapi juga wadah partisipasi audiens. Hal ini mendukung studi Syafuddin (2020) dalam Bagaskoro & Triyono (2024) yang menekankan *game streaming* sebagai arena komunikasi sosial, bukan hanya tontonan.

3. Variasi Pola Interaksi

Pola interaksi yang muncul beragam: **one to one** (respon personal terhadap pertanyaan penonton), **one to many** (penyampaian informasi atau salam kepada seluruh audiens), dan **many to many** (komunikasi antarpengguna di kolom chat). Namun, interaksi sinkron atau real-time menjadi pola dominan, karena Xccurate konsisten merespons secara langsung selama siaran berlangsung. Hal ini memperlihatkan perbedaan mendasar dengan interaksi asinkron di media sosial lain, yang cenderung tertunda. Secara akademik, temuan ini memperkaya pemahaman tentang komunikasi sinkron dalam ruang virtual, khususnya dalam konteks *live streaming* game kompetitif.

4. Pemanfaatan Fitur YouTube Live

Fitur *YouTube Live* berperan penting dalam membentuk interaksi yang lebih dinamis. *Live chat* menjadi sarana utama percakapan, sementara Super Chat memberi penonton kesempatan mendukung finansial sekaligus mendapat perhatian personal dari streamer. Emoji dan stiker membership tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi, tetapi juga simbol identitas komunitas yang memperkuat rasa kebersamaan. Moderator turut berperan menjaga kualitas diskusi agar tetap kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa fitur digital bukan hanya perangkat teknis, melainkan instrumen sosial yang mengatur dan memperkuat hubungan antara streamer dan audiens.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa pola interaksi antara streamer Xccurate dan penonton dalam sesi *live streaming* game Valorant di YouTube didominasi oleh komunikasi sinkron atau real-time, terutama melalui fitur *live chat*. Interaksi berlangsung dalam bentuk *one to one*, *one to many*, dan *many to many*, dengan *live chat* sebagai media utama yang memungkinkan respon cepat, disertai fitur lain seperti Super Chat, emoji, stiker membership, dan polling yang memperkaya dinamika komunikasi. Hasil ini menjawab tujuan penelitian bahwa pola interaksi yang terbangun bersifat dinamis, partisipatif, dan multidireksional, serta membentuk kedekatan emosional antara streamer dan penonton.

Secara teoritis, temuan ini memperkuat kajian komunikasi digital dengan menekankan peran teknologi interaktif dalam membangun komunitas virtual yang aktif. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bagaimana fitur-fitur YouTube Live dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan audiens dan memperkuat hubungan kreator-penonton. Namun, penelitian ini terbatas pada satu streamer dan satu platform, sehingga generalisasi hasil masih sempit. Studi selanjutnya dapat memperluas objek pada berbagai platform atau menggunakan pendekatan kuantitatif maupun *mixed methods* agar gambaran interaksi virtual lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2018). *Media sosial dan budaya sharing konten*. Prenadamedia.
- Bagaskoro, & Triyono. (2024). *Game streaming sebagai arena komunikasi digital*. Pustaka Pelajar.
- EsportsCharts. (2025). Valorant viewership statistics. <https://escharts.com>
- Hendri. (2020). *Globalisasi dan perubahan gaya hidup masyarakat modern*. Alfabeta.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage.
- Nasrullah, R. (2016). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa*. UNS Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Syafuddin. (2020). Fenomena game streaming dan komunikasi virtual. Dalam Bagaskoro & Triyono (Eds.), *Komunikasi digital di era global* (pp. 55–70). Pustaka Pelajar.
- Ulya, N., et al. (2021). Perkembangan teknologi informasi dan dampaknya terhadap masyarakat. *Jurnal Teknologi Informasi*, 15(2), 45–56.