Jurnal Ilmu Komunikasi Pattimura
P- ISSN 2962 - 7230
E- ISSN 2830 - 473X
Vol. 5. No. 1 Tahun 2026
DOI: https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/transceiver

Digital Intimacy and Symbolic Capital in Long-Duration Livestreaming: a Netnographic Study of Audience Engagement

Keintiman Digital dan Modal Simbolik dalam Live Streaming Berdurasi Panjang: Studi Netnografi Keterlibatan Audiens

Jasmine Alya Pramesthi[1], Alyssa Melita Rahmat[2]
[1]Ilmu Komunikasi, Universitas Telkom, Kabupaten Bandung, Kode Pos 40257, Indonesia.
[2] Pascasarjana Komunikasi, Universitas Indonesia, Jakarta Pusat, Kode Pos 10430, Indonesia.
E-mail Korespondensi: japrams@telkomuniversity.ac.id

Informasi Artikel
Submited : 14 April 2026
Revised : 04 Mei 2026
Accepted : 25 Juni 2026

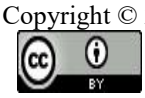
https://doi.org/10.30598/JIKPvol5iss1pp58-81

Keywords: *Digital Intimacy; Livestraming; Netnography; Paraasocial Interaction; Symbolic Capital*

Abstract: *Marathon live streaming has emerged as a distinct participatory digital media trend that blends real-time audience emotional interaction with economic transactions. This qualitative study employs a netnographic approach, thematically analyzing 150 chat messages to dissect how digital intimacy, collective identity, donations, and viewer visibility are constructed during extreme broadcast durations. The findings reveal that digital intimacy is actually built on a shared sense of exhaustion experienced by both the creator and the audience, effectively transforming one-way parasocial relationships into a dynamic, two-way connection. From this extreme togetherness, viewers form a protective virtual "clan" through inside jokes and in-group linguistic rituals. Meanwhile, donating shifts from a mere financial transaction into a symbolic act of affective monetization to gain social recognition. The leaderboard, which initially separates contributor hierarchies, is also reinterpreted by the community as a historical archive of collective effort—a hall of fame. Theoretically, this study expands traditional parasocial interaction theory into a new, synchronous broadcasting media environment. Practically, these insights serve as a guide for creators and platform designers to restructure public cyberspace into an inclusive, intimate, and safe virtual home for their communities.*

Abstrak: Siaran langsung marathon kini berkembang menjadi tren media digital partisipatif yang menggabungkan interaksi emosional audiens dan transaksi ekonomi secara real-time. Studi kualitatif ini menggunakan pendekatan netnografi dengan menganalisis secara tematik 150 pesan obrolan untuk membedah bagaimana keintiman digital, identitas kelompok, donasi, dan visibilitas penonton dibangun dalam durasi siaran yang ekstrem. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa keintiman digital justru terbangun dari rasa lelah yang dirasakan bersama antara kreator dan pemirsa, sehingga mampu mengubah hubungan parasosial satu arah menjadi relasi dua arah yang hidup. Dari kebersamaan ekstrem ini, penonton membentuk sebuah 'klan' virtual yang protektif lewat lelucon internal dan ritual bahasa kelompok. Sementara itu, tindakan donasi bergeser makna dari sekadar transaksi finansial menjadi tindakan simbolis berbasis monetisasi afektif untuk mencari pengakuan sosial. Papan peringkat (*leaderboard*) yang awalnya memisahkan kasta kontributor juga dimaknai ulang oleh komunitas menjadi arsip sejarah gotong royong (*hall of fame*). Secara teoretis, studi ini berhasil memperluas cakupan teori interaksi parasosial tradisional ke dalam lingkungan media penyiaran baru yang sinkron. Hasilnya dapat menjadi panduan praktis bagi kreator dan perancang platform untuk merestrukturisasi ruang publik siber menjadi rumah virtual yang inklusif, akrab, dan aman bagi komunitasnya.

Kata Kunci: Interaksi Parasosial; Keintiman Digital; Modal Simbolik; Netnografi; Siaran Langsung

Copyright © 2026 to Authors

This work is licensed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan platform digital telah mengubah cara audiens berinteraksi dengan figur media, merekonfigurasi pola konsumsi, dan membentuk ulang relasi sosial yang dimediasi oleh teknologi. Salah satu bentuk dari transformasi ini adalah *live streaming*, yaitu bentuk *synchronous social media* yang menggabungkan transmisi audiovisual secara *real-time* dengan partisipasi audiens yang berlangsung serentak (Giertz et al., 2021) . Berbeda dengan penyiaran tradisional yang bersifat satu arah, platform seperti YouTube dan Twitch memungkinkan pemirsa untuk berinteraksi langsung dengan kreator melalui *live chat*, respons seketika, serta dukungan finansial seperti donasi dan langganan, sehingga audiens tidak lagi hanya berperan sebagai konsumen pasif, melainkan sebagai partisipan aktif dalam proses komunikasi yang sedang berlangsung (Hilvert-Bruce et al., 2018; Wang & Li, 2020) . Karakter interaksi yang ditandai oleh kesegeraan, timbal balik, dan orientasi komunitas ini memperkuat keterlibatan audiens sekaligus menciptakan pengalaman menonton yang lebih partisipatif, sosial, dan berbasis persepsi kehadiran bersama (Giertz et al., 2021; Hilvert-Bruce et al., 2018).

Dalam media digital yang terus berkembang, hubungan antara audiens dan pembuat konten menjadi semakin dinamis. Audiens tidak lagi hanya menonton, tetapi juga ikut merespons, berinteraksi, dan membentuk suasana sosial di sekitar konten. Perubahan ini membuat konsep *parasocial interaction (*PSI*)* tetap relevan. Horton dan Wohl (1956) semulanya menjelaskan PSI sebagai ilusi hubungan tatap muka antara audiens dan figur media. Dalam media tradisional, hubungan ini umumnya bersifat satu arah karena audiens merasa dekat dengan figur media yang sebenarnya tidak mengenal mereka secara pribadi. Namun, pada platform digital, terutama *live streaming* dan media sosial berbasis kreator, pola tersebut menjadi lebih kompleks. Fitur seperti *live chat*, kolom komentar, dan peluang untuk mendapat respons langsung dari kreator membuat hubungan itu tidak lagi sepenuhnya sepihak. Dalam konteks *live streaming*, (Kowert & Daniel, 2021) menyebut kondisi ini sebagai hubungan *one-and-a-half sided*, yaitu relasi yang tetap parasosial tetapi sudah mengandung unsur timbal balik yang terbatas. Temuan (Kurtin et al., 2018) juga menunjukkan bahwa hubungan parasosial di YouTube dapat berkembang melalui ketertarikan sosial dan pentingnya relasi yang dirasakan audiens terhadap kreator. Secara lebih

luas, (Liebers & Schramm, 2019) menegaskan bahwa konsep PSI dan *parasocial relationship* terus berkembang seiring perpindahannya ke berbagai konteks media baru.

Meskipun penelitian terdahulu telah mengakui adanya pergeseran dalam hubungan parasosial di lingkungan digital, sebagian besar literatur mutakhir masih memandangnya sebagai relasi yang pada dasarnya asimetris dan *nonreciprocal*. Dalam banyak kajian, kedekatan emosional, keintiman yang dipersepsikan, dan rasa kedekatan dengan figur media tetap dipahami sebagai keterikatan yang lebih banyak dibentuk oleh audiens daripada oleh timbal balik yang sejajar dari figur media tersebut (Hoffner & Bond, 2022) . Perspektif ini membuat unsur interaktivitas digital kerap diperlakukan sebagai pelengkap dari model parasosial klasik, bukan sebagai perubahan struktural dalam dinamika relasional. Padahal, dalam konteks siaran langsung, pengakuan langsung dari kreator, responsivitas, visibilitas interaksi, dan keterlibatan yang berlangsung sinkron memperkenalkan bentuk relasional yang lebih hibrida dan tidak sepenuhnya dapat dijelaskan melalui kerangka PSI tradisional (Lee et al., 2024). Selain itu, penelitian terbaru pada *live streaming* juga menunjukkan bahwa hubungan parasosial berkaitan dengan pembentukan kepercayaan, kehadiran sosial, dan pengalaman interaktif yang berulang, sehingga menandakan bahwa komunikasi *real-time* dapat mengubah relasi antara kreator dan audiens secara struktural (Yang et al., 2025) . Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk memahami bagaimana hubungan parasosial berkembang dalam lingkungan yang ditandai oleh keterlibatan yang berkelanjutan dan sinkron, bukan semata-mata oleh paparan media yang terputus-putus.

Dalam konteks digital Indonesia, pergeseran pola hubungan ini teramati pada perkembangan siaran maraton Marapthon yang diprakarsai oleh Reza Arap dan AAA Clan. Aktivitas penyiaran ini menunjukkan perubahan struktural dari aspek konsep, skala produksi, dan durasi siaran di setiap musimnya. Season 1 yang ditayangkan pada akhir 2024 berjalan selama 34 hari dengan mengusung tema *"*Uangmu Menentukan Kehidupan Kami*",* di mana penonton dapat memperpanjang durasi siaran secara langsung melalui donasi finansial. Pola ini berkembang pada Season 2 di awal 2025 yang mencapai durasi 69 hari, hingga mencapai puncaknya pada Season 3 bertajuk "The Last Tale" pada tahun 2026 yang mencetak durasi siaran nonstop selama kurang lebih 100 hari (Purwanti, 2026) . Pertumbuhan perhatian publik juga terlihat dari peningkatan metrik penonton, dari total 32 juta penayangan pada musim pertama menjadi lebih dari 232 ribu penonton serentak (*real-time concurrent viewers*) pada musim ketiga. Capaian musim ketiga ini bahkan memperoleh penghargaan *Guinness World*

Records sebagai siaran langsung dengan penonton serentak terbanyak di dunia (Purwanti, 2026). Durasi paparan yang panjang ini digunakan sebagai instrumen untuk membangun persepsi kehadiran bersama atau *co-presence* antara penyiar dan penonton (Wohn et al., 2018) . Aspek temporalitas kumulatif inilah yang mengubah pengalaman audiens dalam berinteraksi, namun pembahasannya masih terbatas dalam studi *live streaming* (Kneisel, 2021).

Keberlanjutan durasi siaran dalam Marapthon terikat langsung dengan mekanisme monetisasi platform. Durasi siaran diperpanjang secara *real-time* berdasarkan akumulasi donasi finansial dari penonton, yang ditampilkan secara terbuka melalui notifikasi di layar. Melalui model ini, kontribusi finansial tidak lagi berfungsi sebagai transaksi ekonomi murni, melainkan sebagai tindakan komunikatif yang membawa makna simbolis (Yang et al., 2025) . Fitur gamifikasi seperti papan peringkat (*leaderboard*) memfasilitasi konversi modal ekonomi tersebut menjadi modal simbolik berupa pengakuan dan legitimasi sosial di dalam komunitas (Bourdieu, 1986) . Mekanisme visibilitas ini secara aktif menyusun hierarki di antara para penonton berdasarkan kontribusi yang ditampilkan secara publik (Park & Kim, 2021).

Dinamika sosial-ekonomi tersebut berjalan seiring dengan praktik mikro-selebriti, di mana kreator mengelola perhatian audiens melalui performa keaslian dan kedekatan emosional (Dunn & Falkof, 2021). Di sisi lain, audiens terlibat dalam *visibility labour* (Abidin, 2016) untuk mempertahankan nilai sosial kreator melalui interaksi yang konstan. Kohesi kelompok dalam lingkungan ini diperkuat melalui praktik linguistik bersama, seperti penggunaan frasa berulang dan emotikon spesifik sebagai penanda keanggotaan kolektif (Yu-Hao Lee et al., 2025) . Meskipun literatur terdahulu sering memisahkan aspek komunitas dari sistem monetisasi platform, fenomena ini menunjukkan bahwa praktik komunikasi, sistem donasi, dan affordance teknologi saling memengaruhi secara simultan.

Untuk mengamati interaksi dan negosiasi makna secara natural dalam lingkungan digital tersebut, penelitian ini menerapkan metode netnografi yang mengacu pada kerangka kerja dari Kozinets (2023) di dalam paper mereka *Netnography Evolved*. Pendekatan kualitatif ini mengarahkan peneliti untuk menggunakan observasi, jejak digital (*digital traces*), dan elisitasi secara sistematis serta multimodal guna memperoleh pemahaman budaya. Penelitian ini menganalisis bagaimana keintiman digital diekspresikan melalui interaksi yang berkelanjutan, bagaimana identitas kolektif muncul melalui praktik komunikasi bersama, dan bagaimana partisipasi finansial dimaknai sebagai pengakuan simbolis. Melalui analisis terhadap transkrip obrolan langsung (*live chat*), visualisasi donasi, dan struktur papan peringkat, studi ini

menguraikan persinggungan antara dimensi relasional, sosial, dan ekonomi yang terjadi secara *real-time.*

Penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur komunikasi digital dalam tiga hal. Pertama, studi ini memperluas teori interaksi parasosial (PSI) dengan mengujinya pada lingkungan siaran langsung sinkron berdurasi panjang. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan konsep keintiman digital dengan konversi modal ekonomi-simbolik dalam satu konteks amatan. Ketiga, artikel ini menyediakan data empiris mengenai budaya partisipatif di Asia Tenggara, yang menyeimbangkan dominasi geografis dalam studi media digital global. Secara keseluruhan, analisis terhadap fenomena Marapthon ini memperjelas bagaimana aspek temporalitas dan visibilitas platform memengaruhi pembentukan relasi sosial kontemporer.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode netnografi kualitatif untuk mengamati cara penonton berkomunikasi di ruang digital yang termediasi oleh teknologi. Kerangka kerja ini dipilih karena mampu menguraikan fenomena budaya digital baru melalui pengamatan terhadap jejak digital (*digital traces*) secara sistematis (Kozinets, 2023). Adapun subjek yang diamati dalam riset ini adalah audiens aktif yang berpartisipasi dalam siaran langsung Marapthon Season 3 bertajuk *The Last Tale* di kanal YouTube resmi Reza Arap. Sementara itu, fokus objek penelitiannya bertumpu pada aliran data interaktif di platform siaran langsung yang memiliki karakteristik serta fitur penunjang (*affordance*) unik (Deng et al., 2022). Objek tersebut mencakup pesan teks obrolan, kemunculan notifikasi donasi uang, serta perubahan posisi penonton di fitur papan peringkat. Pilihan untuk melakukan observasi secara pasif ini didasarkan pada kebutuhan mendasar untuk menangkap ekspresi asli penonton tanpa mengganggu ekosistem digital yang sedang berjalan.

Pengumpulan data dalam riset ini bertumpu pada pencarian jejak digital yang dinilai kaya dan merepresentasikan pengalaman langsung dari para pengguna (Kozinets, 2023). Sumber data utama dikategorikan sebagai data investigatif (Kozinets, 2023), yaitu rekaman aktivitas natural pengguna yang berupa transkrip obrolan *live chat*, visualisasi donasi, dan grafik papan peringkat. Seluruh proses perekaman data di lapangan ini dibatasi pada fase awal pelaksanaan siaran marapthon, yaitu sejak tanggal 8 hingga 28 Februari 2026. Pembatasan rentang waktu pengamatan ini dilakukan agar peneliti dapat fokus mengamati bagaimana interaksi harian

penonton mulai membentuk pola kebiasaan kelompok, sejalan dengan fokus kajian *live streaming* yang melihat peralihan dari interaksi sesaat menjadi hubungan relasional yang konsisten (Deng et al., 2022).

Langkah operasional riset ini dimotori oleh beberapa gerakan prosedural, yang dimulai dari tahap inisiasi untuk menetapkan fokus masalah, menyusun pertanyaan penelitian, dan menakar sensitivitas etika (Kozinets, 2023) . Setelah fokus ditetapkan, peneliti melakukan gerakan imersi dengan cara melibatkan diri secara konsisten untuk menyaksikan siaran langsung guna menangkap kode budaya penonton dari dalam ruang digital (Kozinets, 2023). Dari proses menonton yang intensif tersebut, dilakukan gerakan investigasi untuk mencari, menemukan, dan menyimpan jejak digital publik yang dinilai berharga (Kozinets, 2023). Penentuan sampel data investigatif dilakukan menggunakan strategi *purposive sampling* untuk menyaring informasi yang memiliki kompleksitas budaya yang tinggi. Melalui strategi ini, terpilih 150 sampel pesan *live chat* yang isinya memuat teks yang merespons donasi, mereferensikan kompetisi peringkat, atau menunjukkan identitas kolektif kelompok. Peneliti secara sadar memutuskan untuk tidak melakukan tindakan interaksi langsung dengan partisipan di ruang obrolan. Ketiadaan interaksi langsung ini bertujuan agar analisis murni tertuju pada rekaman percakapan natural dan teks yang diproduksi secara spontan oleh audiens.

Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah melalui gerakan integrasi, di mana analisis diposisikan sebagai proses mempertemukan temuan tekstual di lapangan dengan pemaknaan teoretis yang lebih luas (Kozinets, 2023). Penulis menerapkan teknik analisis tematik kualitatif yang bergerak secara bertahap dari membaca ulang data, menyusun pengodean terbuka pada unit obrolan, hingga merangkum kategori wacana ke dalam tema yang utuh. Evaluasi terhadap makna, simbol, dan pemahaman bersama di dalam ruang siaran langsung ini dilakukan dengan menempatkan data di dalam sistem linguistik dan sosialnya secara makro (Kozinets, 2023). Penafsiran tema-tema tersebut selanjutnya dibahas menggunakan rujukan teoretis tentang bagaimana fenomena parasosial di media baru bergeser menjadi hubungan dua arah yang lebih dinamis di *platform live streaming* (Deng et al., 2022). Selain itu, kami juga membedah aspek durasi paparan menggunakan konsep waktu bersama atau *co-presence* (Wohn et al., 2018), serta menggunakan konsep modal simbolik Bourdieu (1986) untuk melihat hierarki status sosial penonton. Hasil interpretasi akhir disajikan berupa representasi temuan dalam naskah tertulis yang menyeimbangkan logika ilmiah dan kedalaman interpretasi (Kozinets, 2023). Kutipan teks *live chat* yang dimasukkan ke dalam tabel disajikan secara ringkas dan telah diparafrasekan agar

analisis dapat dipahami dengan mudah tanpa membebani pembaca dengan tumpukan data mentah (Kozinets, 2023).

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga agar hasil analisisnya tidak sekadar menyimpulkan pola angka atau hitungan yang dangkal. Agar proses riset ini jelas dan terbuka, peneliti mencatat semua langkah serta pengamatan harian ke dalam jurnal imersi (Kozinets, 2023) . Peneliti juga bersikap kritis saat membaca *live chat* penonton dengan menguji apakah pesan-pesan tersebut mencerminkan kedekatan yang tulus atau sebenarnya hanya bagian dari cara penonton mencari perhatian dan mengikuti keseruan di platform. Oleh karena itu, setiap potongan obrolan tidak dianalisis secara terpisah, melainkan selalu dikaitkan dengan konteks peristiwa dan apa yang sedang terjadi di dalam siaran langsung tersebut (Kozinets, 2023).

Terakhir, seluruh pertimbangan etika dalam penelitian ini merujuk pada panduan etika riset media sosial untuk meminimalkan risiko kerugian, seperti dampak psikologis atau reputasional bagi para penonton (Townsend & Wallace, 2016) . Meskipun data obrolan diambil dari konten siaran langsung yang dapat diakses secara terbuka, lingkungan media sosial sering kali mengaburkan batas antara ruang publik dan privat, di mana pengguna tetap memiliki ekspektasi privasi tertentu di ruang siber (Townsend & Wallace, 2016). Oleh karena itu, seluruh *username* pengguna dianonimkan sepenuhnya, serta gambar tangkapan layar donasi dan papan peringkat tidak dimasukkan ke dalam naskah untuk menghindari bahaya pelacakan balik identitas subjek (Townsend & Wallace, 2016). Sebagai gantinya, kutipan obrolan disajikan dalam bentuk parafrase, langkah ini penting dilakukan karena teks yang dikutip secara utuh atau verbatim rentan dilacak kembali oleh pihak luar menggunakan mesin pencari langsung menuju ke profil asli penonton. Melalui kehati-hatian interpretatif, pendekatan etis yang fleksibel ini diharapkan dapat menjaga kerahasiaan tanpa mengorbankan hak privasi audiens dalam lingkungan siaran langsung berdurasi panjang tersebut (Townsend & Wallace, 2016).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis netnografis terhadap siaran langsung Marapthon mengungkapkan bagaimana interaksi digital jangka panjang menciptakan praktik-praktik sosial, afektif, dan ekonomi yang saling terkait, yang membentuk pengalaman komunitas. Empat dimensi tematik yang saling terkait muncul: (1) keintiman digital dan keterlibatan parasosial, (2) identitas kolektif dan ikatan komunitas, (3) praktik donasi sebagai tindakan simbolis, serta (4) visibilitas hierarkis melalui

dinamika papan peringkat. Setiap tema disajikan dengan kutipan obrolan yang diparaphrase sebagai ilustrasi dan diintegrasikan dengan kerangka teori untuk menunjukkan bagaimana media interaktif, norma komunitas, dan monetisasi platform saling membentuk pembentukan makna dalam lingkungan siaran langsung.

Keintiman Digital dan Keterlibatan Parasosial

Keintiman digital dalam konteks siaran langsung berkembang melampaui konsumsi media pasif karena melibatkan interaksi relasional yang membuat penonton mengekspresikan kedekatan emosional secara konsisten. Konsep interaksi parasosial atau *parasocial interaction* (PSI) awalnya digunakan untuk menjelaskan hubungan satu arah antara audiens dan figur media tradisional yang bersifat *non-reciprocal* (Horton & Richard Wohl, 1956) . Namun, tren riset kontemporer menunjukkan bahwa lingkungan siaran langsung secara radikal mengubah batasan ini melalui interaksi yang jauh lebih interaktif dan intim (Schramm et al., 2024) . Di dalam ekosistem siaran langsung, hubungan ini bergeser menjadi hubungan "satu setengah arah" *(one-and-a-half sided)* karena penonton memiliki kemampuan nyata untuk memengaruhi jalannya konten secara instan (Kowert & Daniel, 2021) , di mana kehadiran sosial (*social presence*) bertindak sebagai prediktor utama dalam memperkuat komitmen relasional tersebut (McLaughlin & Wohn, 2021).

Dalam konteks Marapthon, data lapangan menunjukkan bahwa interaksi obrolan di dalam *live chat* dipenuhi dengan pesan-pesan yang mencerminkan persepsi kontinuitas yang kuat. Para peserta secara konsisten merujuk pada sesi siaran sebelumnya, melanjutkan lelucon internal (*inside jokes*) yang hanya dipahami oleh kelompok mereka, dan menunjukkan tanda-tanda kehadiran jangka panjang di ruang digital. Refleksivitas kelompok ini menandakan bahwa pengguna tidak menginterpretasikan keterlibatan mereka sebagai penonton sesekali (*casual viewers*), melainkan sebagai bentuk keterlibatan relasional yang intim dan berkelanjutan seiring berjalannya waktu. Data tekstual yang memperlihatkan dinamika keintiman digital ini dirangkum berdasarkan segmentasi waktu pengamatan pada Tabel 1.

Tabel 1 Interaksi Obrolan Paraphrase Ilustratif yang Mencerminkan Keintiman Digital

Segmen Waktu	Parafrase Kutipan Obrolan	Pola Interaksi	Interpretasi
Pagi	"Selamat pagi!" "Sejak awal masih di sini, rasanya seperti tidak pernah pergi"	Kontinuitas temporal	Menunjukkan kelanjutan hubungan melalui keterlibatan yang sinkron (Yu-Hao Lee et al., 2025).
	"Ingat nggak waktu kita pertama kali hype di siaran kemarin? Timnya masih sama di sini"	Referensi kelompok longitudinal	Menunjukkan memori kolektif dan kedalaman relasional (Hou et al., 2025).
Siang	"Tetap kuat, kami bersamamu, kamu tidak perlu sendirian dalam hal ini."	Dukungan emosional	Kehadiran emosional bersama; interaksi langsung memperkuat ikatan kelompok (Tariq, 2025).
	"Siaran ini terasa seperti perkemahan kita, kita saling menjaga agar tetap terjaga."	Ketahanan bersama	Durasi waktu bersama sebagai ritual relasional (Bai & Tan, 2025).
Malam	"Nontonin live semalaman sudah jadi rutinitas saya, rasanya sangat personal."	Keterlibatan yang dipersonalisasi	Menunjukkan pengalaman intim yang terbentuk melalui durasi siaran (Kowert & Daniel, 2021).
	"Aku lelah, tapi ini terasa seperti rumah sekarang."	Kehadiran bersama melalui kelelahan yang dibagi	Kondisi fisik dan keterbukaan yang diartikulasikan sebagai kedekatan (Chinchilla & Kim, 2025).

(Sumber: Data Primer Diolah, 2026)

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa keintiman digital di dalam Marapthon terbangun melalui ritme komunikasi yang konstan dari pagi hingga malam hari. Pada segmen Pagi, pesan seperti *"*rasanya seperti tidak pernah pergi*"* mengonfirmasi adanya rasa kehadiran bersama yang kuat (*co-presence*). Ruang siaran langsung dianggap oleh penonton sebagai lingkungan sosial yang menetap. Hal ini sejalan dengan temuan (Yu-Hao Lee et al., 2025) dalam kajian siaran langsung *In Real Life (*IRL*),* di mana kehadiran sosial yang terbentuk secara sinkron mampu memperkenalkan struktur relasional baru yang menjembatani jarak psikologis antara kreator dan pemirsa untuk membangun komunitas digital yang solid. Selain itu, ingatan bersama yang muncul dari kalimat *"*Ingat nggak waktu kita pertama kali hype di siaran kemarin?*"* membuktikan terbentuknya memori kolektif. Hubungan parasosial yang terjadi tidak lagi hanya bersifat vertikal antara penonton dan kreator, melainkan meluas secara horizontal

menjadi pengalaman sosial kolektif antarsesama penonton yang merasa terikat karena menonton bersama (*streaming together*) dalam ruang dan waktu yang sama (Hou et al., 2025).

Pada segmen Siang, fokus interaksi bergeser menjadi bentuk dukungan emosional untuk menjaga ketahanan bersama. Kalimat *"*kamu tidak perlu sendirian dalam hal ini*"* menunjukkan bahwa *live chat* berfungsi sebagai ruang interaksi komunitas digital yang efektif untuk menyalurkan dukungan emosional antarpengguna (Tariq, 2025) . Komunikasi yang intensif ini memicu mekanisme kognitif-emosional penonton yang pada akhirnya meningkatkan rasa keterikatan dan kepuasan mereka terhadap ekosistem siaran tersebut (Bai & Tan, 2025) . Menariknya, penggunaan metafora pada kalimat *"*Siaran ini terasa seperti perkemahan kita*"* membuktikan bahwa penonton memaknai ruang publik digital tersebut sebagai ruang domestik yang akrab. Siaran langsung dianggap sebagai tempat berkumpul komunal di mana penonton dan kreator bekerja sama untuk saling menjaga agar tetap terjaga sepanjang hari.

Dinamika ini mencapai titik puncaknya pada segmen Malam hari, di mana batasan antara konsumsi media dan kehidupan pribadi pengguna mulai kabur. Pernyataan penonton seperti *"*Nontonin live semalaman sudah jadi rutinitas saya, rasanya sangat personal*"* menunjukkan bahwa durasi siaran yang panjang telah mengubah konsumsi media menjadi bagian dari rutinitas hidup personal audiens, memperkuat apa yang disebut sebagai hubungan parasosial yang mendalam (Kowert & Daniel, 2021) . Keintiman digital ini semakin kuat saat penonton mengekspresikan empati terhadap kondisi fisik kreator melalui kalimat *"*Aku lelah, tapi ini terasa seperti rumah sekarang*"*. Rasa lelah dan kantuk yang dialami kreator karena bersiaran berhari-hari, yang kemudian disaksikan secara transparan oleh audiens merupakan bentuk penyingkapan diri (*streamer's self-disclosure*) secara alami. Pengungkapan kondisi personal yang jujur dan apa adanya ini terbukti secara signifikan meningkatkan rasa kehadiran sosial dan memperdalam keterlibatan parasosial audiens (Chinchilla & Kim, 2025) . Dalam kondisi lelah yang dibagi bersama ini, siaran langsung bahkan bertindak sebagai ruang katarsis emosional yang memberikan kenyamanan psikologis layaknya sebuah terapi bagi para penontonnya (Miller, 2026).

Temuan ini memperjelas perkembangan konsep interaksi parasosial (PSI) dalam studi komunikasi digital. PSI tidak lagi memadai jika hanya dipahami sebagai hubungan satu arah, asimetris, dan pasif seperti pada media massa tradisional (Horton & Richard Wohl, 1956). Kasus Marapthon membuktikan bahwa hubungan parasosial telah berkembang menjadi relasi dua arah yang lebih interaktif, partisipatif, dan dinamis (Liebers & Schramm, 2019; Tukachinsky Forster

& Stever, 2018). Penonton tidak sekadar mengonsumsi konten atau merasakan kedekatan semu dari jauh, melainkan terlibat aktif dalam membangun dan menegosiasikan kedekatan tersebut secara riil melalui obrolan real-time.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan kontribusi ilmiah baru mengenai bagaimana keintiman digital dikonstruksi dalam ekosistem siaran langsung berdurasi panjang melalui transformasi interaksi parasosial klasik menjadi hubungan dua arah yang dinamis (Deng et al., 2022) . Temuan utama dari penelitian ini membuktikan bahwa hubungan parasosial di platform siaran langsung tidak lagi bersifat searah dan asimetris (Horton & Richard Wohl, 1956), melainkan berevolusi menjadi relasi hibrida "satu setengah arah" di mana penonton memegang kendali aktif dalam memengaruhi atmosfer siaran melalui *live chat* (Kowert & Daniel, 2021) . Lebih lanjut, penelitian ini mengungkap sebuah sosiologi keintiman baru, di mana kedekatan emosional tertinggi antara kreator dan komunitas justru tercapai pada titik krusial ketika kedua belah pihak saling membagikan dan mengakui kerentanan fisik mereka, seperti rasa lelah dan kantuk secara real-time (Chinchilla & Kim, 2025). Fenomena pengakuan kerentanan bersama ini pada akhirnya memicu proses domestifikasi ruang siber, di mana fitur teknologi yang awalnya bersifat publik dan komersial direkonfigurasi oleh penonton menjadi sebuah lingkungan domestik virtual yang aman dan akrab, yang dianalogikan bersama sebagai tempat berkemah virtual (Yu-Hao Lee et al., 2025; Miller, 2026).

Identitas Kolektif dan Ikatan Komunitas

Identitas kolektif dalam komunitas daring tumbuh dan berkembang melalui adopsi bahasa bersama, ritual yang dilakukan secara berulang, serta mekanisme pengakuan timbal balik antarpengguna. Penonton Marapthon secara aktif menggunakan berbagai penanda linguistik khusus dalam kelompok, menyematkan emotikon penanda emosi, serta menunjukkan ekspresi terkoordinasi yang secara jelas membedakan peserta aktif dari sekadar pengamat biasa, sehingga menandakan adanya karakteristik identitas komunal yang khas. Pola komunikasi ini mendukung gagasan klasik Jenkins (2006) mengenai budaya partisipatif, di mana para penggemar secara kolaboratif memproduksi makna dan memelihara budaya sub-kelompok melalui interaksi yang intensif.

Namun, dalam lanskap media digital kontemporer, upaya untuk menangkap fenomena identitas kolektif ini dapat diwujudkan secara objektif dengan menganalisis gaya komunikasi

khas pemirsa yang terekam lewat jejak data digital (*digital trace data*) di dalam platform (Henn-Latus et al., 2025) Pola teks, simbol, dan jalinan memori longitudinal yang diproduksi secara spontan di ruang obrolan bertindak sebagai struktur narasi kelompok yang mapan seiring berjalannya waktu (Louis & Mielly, 2023) . Berbagai cuplikan percakapan penonton yang mencerminkan penguatan narasi identitas kolektif ini dirangkum dalam Tabel 2 berdasarkan kronologi jalannya siaran langsung.

Tabel 2. Interaksi yang Diperluas dan Diparafrasekan yang Menggambarkan Identitas Kolektif

Segmen Waktu	Cuplikan Obrolan yang Diparafrasekan	Pola Interaksi	Interpretasi
Awal	"Skuad yang sama melapor sejak jam pertama, kami adalah para veteran!"	Penanda identitas kelompok	Mencerminkan solidaritas dan perkembangan narasi identitas kolektif lintas waktu (Louis & Mielly, 2023).
	"Di siaran terakhir kami melakukannya seperti ini, jadi kami memanaskan suasana lagi!"	Pementasan ulang ritual	Mendukung kelangsungan tradisi kolektif dan pengulangan memori kelompok (Louis & Mielly, 2023).
Tengah	"Ayo kita bersemangat bersama seperti biasa, tingkatkan energi!"	Ekspresi kolektif yang terkoordinasi	Penguatan ikatan komunitas melalui sensasi terkoneksi dalam ruang bersama (Bennett, 2020).
	"Banyak dari kita yang lelah tapi tetap di sini, ini adalah klan kita sekarang."	Identitas ketahanan bersama	Ketahanan diartikan sebagai pencapaian bersama untuk menemukan rasa memiliki (X. Zhang, 2026).
	"Kita semua sudah hafal lelucon-lelucon itu sekarang, rasanya sudah akrab!"	Lelucon internal	Menandakan memori budaya bersama yang memperkecil jarak sosial melalui gaya kelompok (Henn-Latus et al., 2025).
Akhir	"Ini zona eksklusif kita, tak ada yang boleh pergi!"	Penegasan rasa memiliki	Kepemilikan kolektif atas ruang partisipatif menuju kokreasi (Liu et al., 2024).

(Sumber: Data Primer Diolah, 2026)

Temuan berikutnya menunjukkan bahwa keterlibatan audiens dalam Marapthon juga dimediasi oleh pembentukan identitas kolektif yang kuat. Identitas ini tidak muncul secara spontan, melainkan dikonstruksi melalui praktik komunikasi seperti penggunaan bahasa bersama, lelucon internal, serta ritual interaksi yang berulang.

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa keterlibatan audiens dalam Marapthon dimediasi oleh pembentukan identitas kolektif yang kuat melalui praktik komunikasi kelompok dari awal hingga akhir penyiaran. Pada segmen Awal, penggunaan frasa seperti *"*skuad yang

sama*"* dan *"*para veteran*"* berfungsi sebagai penanda posisi sosiologis untuk mengklaim loyalitas tinggi di dalam kelompok. Penonton juga secara sadar melakukan pementasan ulang ritual masa lalu melalui kalimat *"*Di siaran terakhir kami melakukannya seperti ini...*"*. Fenomena ini membuktikan bahwa konstruksi identitas kolektif daring sangat bergantung pada faktor temporalitas, di mana penonton menyusun narasi kelompok secara kronologis demi mempertahankan tradisi komunitas mereka (Louis & Mielly, 2023). Narasi identitas kolektif di ruang digital tidak muncul secara statis, melainkan diproduksi lewat akumulasi pengalaman waktu yang sengaja diingat kembali oleh para anggotanya untuk melegitimasi keberadaan mereka di dalam kelompok (Louis & Mielly, 2023). Jalinan memori longitudinal ini menjadi dasar bagi penonton untuk membedakan diri mereka dari pemirsa baru yang kasual.

Pada segmen Tengah, identitas kolektif mengalami penguatan emosional akibat durasi penyiaran yang panjang. Seruan terkoordinasi seperti *"*tingkatkan energi!*"* memperlihatkan adanya dorongan psikologis untuk menciptakan atmosfer ruang obrolan yang dinamis secara kolektif. Penonton merasa terikat satu sama lain karena mereka mengalami proses pengindraan, perasaan, dan keberadaan di dalam ruang siber yang sama secara simultan, yang memperkuat hubungan telematik (*telematic connections*) antarpengguna (Bennett, 2020). Kapasitas penonton untuk saling merasakan dan berbagi energi emosional di dalam ruang digital yang termediasi merupakan elemen krusial yang menyatukan individu-individu asing menjadi satu kesatuan sosial yang utuh (Bennett, 2020).

Solidaritas ini bertransformasi menjadi identitas kesukuan digital yang protektif ketika penonton memunculkan istilah "klan kita" untuk merujuk pada ketahanan mereka melawan rasa lelah secara komunal. Proses bertahannya para pengguna di dalam siaran langsung berjam-jam ini didorong oleh pencarian rasa memiliki (*search of belonging*) yang mendalam di dunia maya untuk menemukan pelarian sosial yang menawarkan penerimaan kelompok (X. Zhang, 2026). Lelucon internal yang dipahami bersama *"*Kita semua sudah hafal lelucon-lelucon itu*"* menjadi gaya komunikasi kelompok (*collective style*) yang khas, yang memperkuat batas sosiologis kelompok dan memperkecil jarak jika ditinjau melalui analisis jejak digital mereka (Henn-Latus et al., 2025).

Pada segmen Akhir, identitas kolektif bermutasi menjadi klaim kepemilikan ruang yang eksklusif melalui kalimat "Ini zona eksklusif kita, tak ada yang boleh pergi!*"*. Ungkapan ini menunjukkan adanya transisi peran audiens dari sekadar pemirsa pasif menjadi penguasa ruang

yang ikut menentukan aturan di dalam *platform*. Secara teoretis, fenomena ini merepresentasikan pergeseran dari sekadar kehadiran sosial (*presence*) menuju tahap kreasi bersama (*co-creation*) ruang digital, di mana penonton secara aktif mengonfigurasi stimulus di dalam *live chat* untuk bersama-sama menciptakan realitas sosial sesuai dengan preferensi kelompok mereka (Liu et al., 2024). Kenyamanan dan keterikatan yang tinggi pada platform siaran langsung akan mendorong pengguna untuk melakukan kokreasi lingkungan sosial, yang pada akhirnya mengubah ruang publik digital yang bebas menjadi sebuah teritori komunal terarah yang mereka klaim secara sepihak (Liu et al., 2024).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah baru mengenai bagaimana arsitektur penyiaran jangka panjang memfasilitasi transformasi budaya partisipatif yang semula diusung oleh (Jenkins, 2006) menjadi mekanisme kokreasi identitas kelompok yang eksklusif. *Highlight* utama dari temuan kedua ini membuktikan bahwa konstruksi identitas kolektif di dalam ruang siber dibangun melalui pemanfaatan narasi temporalitas dan memori kelompok secara berulang untuk menegaskan batas sosiologis komunitas (Louis & Mielly, 2023). Lebih lanjut, penelitian ini menyingkap bahwa fenomena menonton bersama dalam durasi ekstrem melahirkan bentuk hubungan telematik yang kuat, di mana audiens memaknai kelelahan fisik kolektif sebagai instrumen pengikat solidaritas demi memenuhi kebutuhan psikologis akan rasa memiliki (Bennett, 2020; X. Zhang, 2026). Implikasi teoretis dari temuan ini menunjukkan terjadinya proses restrukturisasi ruang digital, di mana interaksi obrolan penonton yang intensif berhasil mengubah platform siaran publik yang awalnya cair dan komersial menjadi sebuah zona eksklusif virtual yang dikendalikan bersama oleh pemirsa melalui pementasan ritual, bahasa slang internal, serta penegasan batas kelompok yang protektif (Henn-Latus et al., 2025; J. K. Zhang & Liu, 2024).

Praktik Donasi sebagai Tindakan Simbolis

Sumbangan uang dalam lingkungan siaran langsung selama ini sering kali dipandang secara sempit hanya sebagai perilaku ekonomi semata. Namun, analisis kualitatif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sumbangan atau pemberian hadiah virtual (*virtual gifting*) memiliki fungsi sosial yang jauh lebih beragam dan kompleks. Sumbangan tersebut secara diskursif diposisikan oleh komunitas sebagai bentuk ekspresi dukungan, identifikasi sosial, pembuktian loyalitas, serta pencarian visibilitas simbolis. Di dalam ekosistem ini, tindakan finansial bertransformasi menjadi sebuah monetisasi afektif (*affective monetization*), di mana transaksi ekonomi dikonversi platform menjadi peristiwa komunikatif dan relasional yang

melibatkan emosi mendalam (Chokpaisan et al., 2026) . Baik sumbangan dalam nominal kecil maupun besar mendapatkan ruang pengakuan publik yang unik, dengan respons komunal yang menekankan rasa terima kasih, pengukuhan status, hingga persaingan sosial yang sehat. Berbagai pola interaksi dan penafsiran simbolis yang muncul dari dinamika donasi ini dirangkum di dalam Tabel 3 berdasarkan kategorisasi jumlah donasi.

Tabel 3. Interaksi yang Diperluas dan Diparafrasekan Terkait Praktik Donasi

Jumlah Donasi	Cuplikan Percakapan yang Diparafrase	Pola Interaksi	Penafsiran
Kecil (~IDR 10k–50k)	"Setiap dukungan berarti, terima kasih telah hadir!"	Penegasan partisipasi	Menekankan nilai hubungan komunal daripada besaran nominal uang (Aw et al., 2025).
	"Meskipun tidak besar, kami sangat menghargai kontribusi Anda!"	Dorongan dan solidaritas	Donasi kecil dipandang sebagai bentuk dukungan kelompok yang tetap berarti.
Menengah (~IDR 1M–5M)	"Dukungan yang besar! Anda adalah bagian dari inti komunitas ini!"	Pengakuan yang ditingkatkan	Mencerminkan transformasi modal ekonomi menjadi modal simbolis kelompok (Chu et al., 2023).
	"Untukmu, kami mengapresiasi langkahmu yang berani!"	Tepuk tangan meriah	Donasi menjadi acara komunitas.
Besar (~IDR 50 juta+)	"Dukungan luar biasa, status legenda telah tercapai!"	Perayaan dan penghargaan	Donasi masif yang sangat menonjol sebagai bentuk pencapaian simbolis tertinggi.
	"Ini adalah dukungan tingkat elit, dihormati oleh semua!"	Pengakuan hierarkis	Donasi skala besar menghasilkan narasi status sosial dan dominasi struktural (Wu et al., 2025).

(Sumber: Data Primer Diolah, 2026)

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa praktik donasi di dalam Marapthon memiliki makna sosiologis yang melampaui nilai nominal transaksi finansial mentah. Pada kategori donasi Kecil, ungkapan komunal seperti *"*Setiap dukungan berarti, terima kasih telah hadir!*"* memperlihatkan adanya mekanisme inklusivitas sosial di dalam ruang obrolan. Di sini, nilai kontribusi diukur bukan dari tingginya angka kuantitatif, melainkan dari kehadiran emosional dan komitmen penonton untuk menjadi bagian dari ekosistem digital tersebut. Tindakan menyumbang dalam skala kecil bertindak sebagai alat penegasan partisipasi yang sah. Fenomena ini sejalan dengan (Aw et al., 2025) bahwa aktivitas pengiriman hadiah virtual pada platform siaran langsung sering kali digerakkan oleh motivasi penonton untuk mengekspresikan

keterlibatan sosial dan kepedulian interpersonal, di mana platform memfasilitasi pengakuan relasional ini secara setara tanpa mendiskriminasi penyumbang kecil.

Pada kategori donasi Menengah, konversi modal ekonomi menjadi modal simbolis (Bourdieu, 1986) mulai terlihat secara eksplisit. Kalimat penonton seperti *"*Anda adalah bagian dari inti komunitas ini!*"* membuktikan bahwa agensi penyumbang diakui secara struktural oleh penonton lain, yang menaikkan posisi sosiologis mereka dari sekadar penonton biasa menjadi bagian dari penggerak inti kelompok. Donasi pada tingkat ini tidak lagi dinilai sebagai transaksi privat, melainkan menjadi sebuah pertunjukan atau "acara komunitas" yang dirayakan bersama melalui pola interaksi tepuk tangan meriah di dalam *live chat.* Secara teoretis, dorongan penonton untuk melakukan donasi pada level ini dipicu oleh model rangsangan lingkungan platform *(Stimulus-Organism-Response)* yang mendorong pemirsa untuk berinvestasi secara finansial demi mendapatkan kepuasan sosial dan pengakuan interaktif di tengah jaringan pertemanan siber mereka (Chu et al., 2023).

Dinamika tindakan simbolis ini mencapai puncaknya pada kategori donasi Besar, di mana transaksi finansial bernominal fantastis melahirkan pengakuan hierarkis yang sangat ketat di dalam ruang digital. Ungkapan komunal seperti *"*status legenda telah tercapai!*"* dan *"*dukungan tingkat elit, dihormati oleh semua!*"* merepresentasikan pembentukan sistem kasta sosial virtual yang berbasis pada volume modal ekonomi yang dikeluarkan. Penggunaan istilah "legenda" dan "elit" menunjukkan adanya narasi status dan dominasi simbolis yang mapan, di mana penyumbang besar diberikan hak istimewa secara wacana untuk menempati posisi teratas dalam struktur sosial penonton.

Secara sosiologis, perilaku donasi agresif ini sangat dipengaruhi oleh efek kompetitif dari fitur papan peringkat (*leaderboard rankings*) yang disediakan *platform*, yang secara sengaja mengonversi tindakan memberi menjadi sebuah permainan status yang kompetitif (*gamified giving*) untuk mendongkrak visibilitas sosial penyumbang di depan publik (Wu et al., 2025) . Selain itu, respons emosional dramatis dari kreator saat menerima donasi besar juga terbukti bertindak sebagai penguat psikologis (*emotional resonance*) yang memvalidasi investasi finansial pemirsa, sehingga memicu kepuasan simbolis yang mendorong tindakan donasi serupa secara berulang di sepanjang siaran maraton tersebut (Xi et al., 2024).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan kontribusi teoretis baru mengenai rekonseptualisasi praktik donasi digital dari sekadar transaksi komersial menjadi sebuah ritual

komunikasi simbolis dan monetisasi afektif dalam lingkungan siaran langsung berdurasi panjang (Chokpaisan et al., 2026) . *Highlight* utama dari temuan ketiga ini membuktikan bahwa nilai sosiologis dari sebuah donasi tidak ditentukan oleh nominal uang secara absolut, melainkan dikonstruksi secara kolektif oleh komunitas melalui konversi modal ekonomi menjadi modal simbolis yang menghasilkan pengakuan sosial dan komitmen relasional (Aw et al., 2025; Chu et al., 2023) . Lebih lanjut, penelitian ini mengungkap adanya sosiologi pemberian yang tergamifikasi (*gamified giving*), di mana arsitektur platform seperti papan peringkat dan notifikasi visual berhasil merestrukturisasi tindakan finansial menjadi sebuah panggung pertunjukan hierarki sosial, yang mendefinisikan penyumbang besar ke dalam narasi status "legenda" atau "elit" guna menegaskan dominasi struktural pemirsa di dalam ruang publik siber (Wu et al., 2025; Xi et al., 2024).

Visibilitas Hierarkis melalui Dinamika Papan Peringkat

Papan peringkat (*leaderboard*) dan pemberitahuan donasi yang ditampilkan secara publik memperkenalkan hierarki visibilitas terstruktur di kalangan penonton. Mekanisme ini memungkinkan peserta melihat posisi mereka relatif terhadap orang lain dalam hal kontribusi, sehingga menciptakan sistem pengakuan berjenjang. Namun, hierarki tersebut tidak semata-mata bersifat kompetitif, bahkan donatur di tingkat bawah pun mendapat pengakuan. Struktur visibilitas berjenjang ini membentuk norma sosial dan memengaruhi perilaku obrolan di dalam platform.

Sistem papan peringkat dalam konteks siaran langsung memiliki dua fungsi utama: memberikan penghargaan kepada kontributor melalui visibilitas sekaligus membentuk dinamika sosial melalui diferensiasi status. Fenomena ini sejalan dengan diskusi yang lebih luas mengenai kapitalisme platform, di mana perhatian (*attention*) dan visibilitas diubah menjadi bentuk modal baru (Srnicek, 2017) . Platform digital tidak lagi bersikap netral, melainkan secara aktif mengondisikan perilaku ekspresif dan interaksi sosial penggunanya melalui desain antarmuka yang digerakkan oleh fitur khusus (*affordance-driven interface design*) (Higueras et al., 2022; Kwak et al., 2025) Berbagai dinamika interaksi yang dipengaruhi oleh papan peringkat ini dirangkum di dalam Tabel 4.

Tabel 4. Interaksi yang Diperluas dan Diparafrasekan mengenai Dinamika Papan Peringkat

Segmen Waktu	Cuplikan Percakapan yang Diperluas	Pola Interaksi	Interpretasi
Awal	"Papan peringkat hari ini, siapa yang naik pertama?"	Fokus pada peringkat	Visibilitas sebagai penanda status menjadi pertanda awal keterlibatan audiens (Teng et al., 2026).
	"Menanti siapa yang akan menduduki posisi teratas!"	Ketegangan kompetitif	Papan peringkat membentuk perhatian komunitas.
Tengah	"Apresiasi untuk donatur teratas, hormat!"	Penguatan komunal	Visibilitas digunakan untuk memperkuat pengakuan sosial di dalam kelompok.
	"Semua orang bersorak, bahkan donatur kecil pun penting!"	Pengakuan berjenjang	Berbagai tingkatan pengakuan simbolis difasilitasi oleh fitur platform (Chen & Lai, 2026).
Akhir	"Papan peringkat menceritakan sebuah kisah, sejarah dukungan!"	Kerangka naratif	Struktur visibilitas menceritakan partisipasi komunitas.
	"Ini adalah hall of fame kami, untuk semua yang mendukung kami!"	Kebanggaan bersama	Visibilitas bertransformasi menjadi narasi kolektif, bukan sekadar kompetisi (Aw et al., 2025; Chaudhry et al., 2025)

(Sumber: Data Primer Diolah, 2026)

Data pada Tabel 4 memperlihatkan bagaimana papan peringkat mengorganisasi perhatian pemirsa dari moda kompetitif di fase awal siaran menjadi moda kebersamaan relasional di fase akhir siaran. Pada segmen Awal, fokus penonton bertumpu pada ketegangan kompetitif yang dipicu oleh pertanyaan seperti "siapa yang naik pertama?*"* dan *"*siapa yang akan menduduki posisi teratas!*"*. Pernyataan ini membuktikan bahwa elemen gamifikasi berupa pembaruan peringkat secara *real-time* berhasil menarik perhatian penonton sejak menit pertama.

Secara teoretis, papan peringkat ini berfungsi sebagai mesin sosio-teknis (*socio-technical engine*) yang sangat efektif untuk memicu keterlibatan pemirsa melalui stimulasi visibilitas yang kompetitif (Teng et al., 2026) . Desain antarmuka platform dengan sengaja memanfaatkan dorongan psikologis pengguna untuk mengejar status sosial demi meningkatkan keaktifan interaksi di ruang siber (Kwak et al., 2025).

Pada segmen Tengah, peran papan peringkat meluas dari alat pembeda status menjadi instrumen penguatan komunal. Ungkapan *"*bahkan donatur kecil pun penting!*"* menunjukkan terjadinya demokratisasi pengakuan di dalam ruang obrolan. Pemirsa secara kolektif mereduksi potensi kesenjangan sosial yang tajam dengan memberikan apresiasi horisontal kepada seluruh

tingkat penyumbang. Fenomena sosiologis ini memperlihatkan bahwa fitur gamifikasi di dalam siaran langsung tidak hanya melahirkan iklim persaingan yang kaku, melainkan dapat berjalan beriringan dengan pembentukan keintiman digital (Chen & Lai, 2026). Struktur visual platform berhasil mengondisikan pengguna untuk merayakan setiap tingkatan pengakuan simbolis, sehingga donasi tidak lagi dipandang sebagai dominasi finansial sepihak, melainkan sebagai kontribusi kolektif untuk mendukung keberlangsungan siaran bersama (Higueras et al., 2022).

Dinamika ini mencapai titik balik yang unik pada segmen Akhir (fase akhir siaran), di mana papan peringkat mengalami de-komodifikasi makna. Kalimat penonton seperti "papan peringkat menceritakan sebuah kisah" dan *"*ini adalah hall of fame kami*"* membuktikan bahwa fungsi visual *leaderboard* telah diinterpretasikan ulang oleh komunitas. Papan peringkat tidak lagi dimaknai sebagai alat pemisah kasta ekonomi, melainkan dianggap sebagai monumen sejarah atau arsip digital yang mencatat rekam jejak perjuangan komunal pemirsa dalam menyukseskan gerakan donasi Marapthon.

Transformasi makna ini sejalan dengan dinamika pemberian hadiah komunal (*community gifting*), di mana aktivitas donasi publik secara bertahap memperkuat ikatan keterlibatan interpersonal antarpengguna (Chaudhry et al., 2025). Melalui pembentukan *hall of fame virtual* ini, visibilitas hierarkis melebur menjadi narasi kebanggaan bersama yang menegaskan bahwa kesuksesan siaran tersebut merupakan produk kerja keras kolektif, bukan sekadar kontribusi individu elit semata (Kwak et al., 2025).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah baru mengenai bagaimana elemen gamifikasi dikonfigurasi ulang oleh komunitas digital dari instrumen kompetisi kapitalistik menjadi media narasi kolektif. *Highlight* utama dari temuan terakhir ini membuktikan bahwa papan peringkat (*leaderboard*) dalam ekosistem siaran langsung jangka panjang tidak sekadar berfungsi sebagai alat teknis penentu peringkat kontribusi, melainkan bertindak sebagai arsitektur sosio-teknis aktif yang mengondisikan perilaku ekspresif, mendistribusikan perhatian publik, dan menegosiasikan status sosial pemirsa (Higueras et al., 2022; Kwak et al., 2025). Lebih lanjut, penelitian ini menyingkap terjadinya de-komodifikasi bermakna di fase akhir siaran, di mana penonton secara kolaboratif merestrukturisasi fungsi papan peringkat dari penanda kasta ekonomi penonton menjadi sebuah monumen sejarah naratif (*hall of fame*) yang merekam memori perjuangan dan solidaritas relasional kelompok (Chaudhry et al., 2025; Chen & Lai, 2026).

Lewat keempat temuan di atas, terlihat jelas bagaimana seluruh dinamika di dalam siaran langsung Marapthon ini saling mengikat dan membentuk satu kesatuan sosial yang utuh. Kedekatan emosional yang awalnya terbangun dari rasa lelah bersama antara kreator dan penonton menjadi fondasi kuat bagi lahirnya identitas klan virtual yang solid, lengkap dengan lelucon internal dan ritual bahasanya sendiri. Di dalam lingkungan komunal inilah, tindakan finansial seperti donasi mengalami pergeseran makna dari sekadar transaksi ekonomi menjadi simbol dukungan dan pengakuan sosial yang tulus. Papan peringkat (*leaderboard*) yang disediakan platform pun tidak lagi memicu persaingan kaku untuk membedakan kasta finansial penonton, melainkan diinterpretasikan ulang sebagai prasasti sejarah atau *hall of fame* yang merayakan gotong royong komunitas. Pada akhirnya, jalinan interaksi yang berlapis inilah yang berhasil merestrukturisasi platform publik siber yang terbuka menjadi sebuah ruang domestik virtual yang akrab, hangat, dan memberikan rasa nyaman layaknya sebuah rumah.

4. KESIMPULAN

Melalui Marapthon, penelitian ini memperlihatkan bagaimana *live streaming* berdurasi panjang berhasil menyatukan keintiman digital, identitas kelompok, praktik donasi, dan sistem *leaderboard* menjadi sebuah ruang sosial yang hidup. Kontribusi ilmiah dari studi ini adalah memperbarui teori hubungan parasosial tradisional, dimana kedekatan di ruang digital bukan lagi sekadar khayalan satu arah, melainkan ikatan nyata yang dibangun bersama karena penonton menghabiskan waktu berhari-hari dalam siaran yang sama. Donasi dan papan peringkat pun terbukti melampaui fungsi ekonomi, melainkan berubah menjadi alat untuk saling bertukar pengakuan sosial di dalam komunitas. Untuk itu, platform ke depannya disarankan mendesain sistem peringkat yang lebih adil agar kontribusi penonton kecil tidak tenggelam oleh dominasi donatur besar, lengkap dengan fitur privasi yang fleksibel serta moderasi ruang obrolan yang sehat. Sementara bagi kreator, kuncinya adalah menjaga konsistensi interaksi, menghidupkan ritual komunal, dan mengelola sistem donasi dengan bijak agar penonton tetap termotivasi tanpa merasa tersisihkan dari komunitas.

5. DAFTAR PUSTAKA

Abidin, C. (2016). Visibility labour: Engaging with Influencers fashion brands and #OOTD advertorial campaigns on Instagram. *Media International Australia*, *161*. https://doi.org/10.1177/1329878X16665177

Aw, E. C.-X., Thomas, S., Patel, R., Bhatt, V., Pandey, S., & Kulkarni, P. (2025). Virtual gift donation on social live streaming platforms: insights from SEM-IPMA-ANN-NCA methods. *Electronic Commerce Research*. https://doi.org/10.1007/s10660-025-10009-z

Bai, K., & Tan, K. H. (2025). The impact of cognitive-emotional mechanisms on online presence and livestreaming satisfaction: a two-stage survey study. *Young Consumers*, 1–21. https://doi.org/10.1108/YC-05-2025-2518

Bennett, N. P. (2020). Telematic connections: sensing, feeling, being in space together. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, *16*(3), 245–268. https://doi.org/10.1080/14794713.2020.1827531

Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. In *Handbook of theory and research for the sociology of education*.

Chaudhry, A., Wang, Y., & Ouyang, E. (2025). Community Gifting and Recipients' Engagement with Peers and Influencers: Evidence from Natural Experiments on Twitch. *Journal of Interactive Marketing*, *60*(1), 83–99. https://doi.org/10.1177/10949968241257891

Chen, W.-P., & Lai, K.-L. (2026). Gifting, gamification, and queer digital intimacy: understanding live streaming affordances on Lespark. *Information Communication and Society*, *29*(5), 1633–1655. https://doi.org/10.1080/1369118X.2025.2570736

Chinchilla, P., & Kim, J. (2025). "Let's Chill and Chat": Exploring the Effects of Streamers' Self-Disclosure on Parasocial Interaction via Social Presence. *International Journal of Human-Computer Interaction*, *41*(12), 7191–7201. https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2390263

Chokpaisan, S., Suwanwong, C., & Thavorn, J. (2026). Virtual gifting as affective monetization: a meta-analysis of behavioral antecedents in live game streaming platforms. *BMC Psychology*, *14*(1). https://doi.org/10.1186/s40359-026-04813-x

Chu, T.-H., Chu, W.-H., & Lee, Y.-H. (2023). Why Do People Donate for Live Streaming? Examining the S-O-R Process of Sponsors in the Live Streaming Context. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, *14039 LNCS*, 259–273. https://doi.org/10.1007/978-3-031-36049-7_20

Deng, Z., Benckendorff, P., & Wang, J. (2022). From interaction to relationship: Rethinking parasocial phenomena in travel live streaming. *Tourism Management*, *93*, 104583. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tourman.2022.104583

Dunn, C., & Falkof, N. (2021). You've Got to Be Real: Authenticity, Performativity and Micro-Celebrity in South Africa. *Frontiers in Sociology*, *Volume 6-*. https://www.frontiersin.org/journals/sociology/articles/10.3389/fsoc.2021.652485

Giertz, J., Weiger, W., Törhönen, M., & Hamari, J. (2021). Content versus community focus in live streaming services: how to drive engagement in synchronous social media. *Journal of Service Management*. https://doi.org/10.1108/JOSM-12-2020-0439

Henn-Latus, T., Tell, S., Polenz, J., Kern, T., & Posegga, O. (2025). In Search of a "Style:" Capturing the Collective Identity of Social Movements Based on Digital Trace Data.

Journal of the Association for Information Systems, *26*(6), 1566–1629. https://doi.org/10.17705/1jais.00951

Higueras, A. C., Pérez-Rufí, J. P., Martín, J. L. T., Camacho, M. R. C., & Moyano, M. A. (2022). Video streaming, how social video platforms condition users' behavior and expressive uses of their apps. *Revista Latina de Comunicacion Social*, *80*. https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1545

Hilvert-Bruce, Z., Neill, J., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, *84*. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013

Hoffner, C. A., & Bond, B. J. (2022). Parasocial relationships, social media, & well-being. *Current Opinion in Psychology*, *45*. https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101306

Horton, D., & Richard Wohl, R. (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction. *Psychiatry*, *19*(3), 215–229. https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049

Hou, F., Guan, Z., Li, B., & Chong, A. Y. L. (2025). Streaming together: Unraveling social experiences in social live streaming services. *Information and Management*, *62*(8). https://doi.org/10.1016/j.im.2025.104230

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture. *Convergence Culture*. https://doi.org/10.18574/nyu/9780814743683.001.0001

Kneisel, A. (2021). *Exploring live streamers: Parasocial relationships, fan culture, and monetary motivations*. Texas Tech University.

Kowert, R., & Daniel, E. (2021). The one-and-a-half sided parasocial relationship: The curious case of live streaming. *Computers in Human Behavior Reports*, *4*, 100150. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100150

Kozinets, G. (2023). Netnography evolved: New contexts, scope, procedures and sensibilities. *Annals of Tourism Research*, *104*, 1–25.

Kurtin, K. S., O'Brien, N., Roy, D., & Dam, L. (2018). The Development of Parasocial Interaction Relationships on YouTube. *The Journal of Social Media in Society*, *7*(1), 233–252. https://www.thejsms.org/index.php/JSMS/article/view/304

Kwak, M., Choi, S., Chung, D., & Lee, S. (2025). Affordance-Driven Interface Design in Massive Online Communications: Shaping User Experience in Social Live-Streaming Services. *International Journal of Human-Computer Interaction*, *41*(21), 13837–13861. https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2477737

Lee, H., Sun, Y., & Rojas, H. (2024). Parasocial Relationships with Live Streamers: Evidence from South Korea and the United States. *Asian Journal for Public Opinion Research*, *12*(3), 166–183. https://doi.org/10.15206/ajpor.2024.12.3.166

Lee, Yu-Hao, Yuan, Chien Wen (Tina), & Bi, Nanyi. (2025). Investigating social presence in "In Real Life" streaming for community building. *New Media & Society*, *27*(1), 379–403. https://doi.org/10.1177/14614448231176769

Liebers, N., & Schramm, H. (2019). *Parasocial Interactions and Relationships with Media Characters - An Inventory of 60 Years of Research*.

Liu, X., Zeng, Y., Zhang, X., & Li, Z. (2024). Facilitating presence to cocreation: a stimulation configuration perspective on travel livestreaming. *Current Issues in Tourism*, *27*(20), 3286–3312. https://doi.org/10.1080/13683500.2023.2261065

Louis, D., & Mielly, M. (2023). People on the tweets: Online collective identity narratives and temporality in the #LebaneseRevolution. *Organization*, *30*(1), 89–115. https://doi.org/10.1177/13505084221137990

McLaughlin, C., & Wohn, D. Y. (2021). Predictors of parasocial interaction and relationships in live streaming. *Convergence*, *27*(6), 1714–1734. https://doi.org/10.1177/13548565211027807

Miller, F. Q. (2026). Livestreaming as therapy: Information experiences on Reddit's Public Access Network. *Information Research*, *31*(1), 133–149. https://doi.org/10.47989/ir31163021

Park, S., & Kim, S. (2021). Leaderboard Design Principles to Enhance Learning and Motivation in a Gamified Educational Environment: Development Study. *JMIR Serious Games*, *9*(2), e14746. https://doi.org/10.2196/14746

Purwanti, R. (2026). *Perbedaan Marapthon Season 1, 2, dan 3*. IDN Times. https://www.idntimes.com/hype/entertainment/perbedaan-marapthon-season-1-2-dan-3-q9t01-00-6sxgf-8dwq43

Schramm, H., Liebers, N., Biniak, L., & Dettmar, F. (2024). Research trends on parasocial interactions and relationships with media characters. A review of 281 English and German-language studies from 2016 to 2020. *Frontiers in Psychology*, *Volume 15*. https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1418564

Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*.

Tariq, M. U. (2025). Live Streams and Community Interaction in Digital Broadcasting. In *Advancements in Digital Broadcasting and Content Platforms* (pp. 215–240). https://doi.org/10.4018/979-8-3373-1459-4.ch008

Teng, Y.-M., Wu, K.-S., & Li, Z. (2026). The socio-technical engine driving hotel live streaming engagement: insights from PLS-SEM, NCA, and cIPMA. *Humanities and Social Sciences Communications*, *13*(1). https://doi.org/10.1057/s41599-026-06914-9

Townsend, L., & Wallace, C. (2016). Social Media Research: A Guide to Ethics. In *The University of Aberdeen* (Vol. 1, Number 16, pp. 1–16).

Tukachinsky Forster, R., & Stever, G. (2018). *Theorizing development of parasocial experiences.*

Wang, M., & Li, D. (2020). What motivates audience comments on live streaming platforms? *PLOS ONE*, *15*(4), e0231255. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231255

Wohn, D. Y., Freeman, G., & McLaughlin, C. (2018). Explaining Viewers' Emotional, Instrumental, and Financial Support Provision for Live Streamers. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI '18*, 1–13. https://doi.org/10.1145/3173574.3174048

Wu, Y., Xiao, L., Hu, Z., Liu, N., & Feng, N. (2025). Gamified giving: Contingent effects of leaderboard rankings on donation behavior in online medical crowdfunding. *Decision Support Systems*, *196*. https://doi.org/10.1016/j.dss.2025.114505

Xi, D., Xu, W., Tang, L., & Han, B. (2024). The impact of streamer emotions on viewer gifting behavior: evidence from entertainment live streaming. *Internet Research*, *34*(3), 748–783. https://doi.org/10.1108/INTR-05-2022-0350

Yang, C. Y., Koh, B. X., & Chew, K. W. (2025). How live streaming influences trust in social commerce: A parasocial relationship perspective. *Telematics and Informatics*, *99*, 102274. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tele.2025.102274

Zhang, J. K., & Liu, R. (2024). Why do Chinese people consume video game live streaming on the platform? An exploratory study connecting affordance-based gratifications, user identification, and user engagement. *Telematics and Informatics*, *86*. https://doi.org/10.1016/j.tele.2023.102075

Zhang, X. (2026). In search of belonging: Lived experience livestreaming and relational desistance after imprisonment in China. *Crime, Media, Culture*. https://doi.org/10.1177/17416590261435600