

Skripsi Moch Beny

by Moch Beny Ferdiansyah

Submission date: 09-Jun-2026 01:38AM (UTC+0700)

Submission ID: 2979197342

File name: Ilmu_Komunikasi_Moch._Beny_Ferdiansyah_1152200310_trunitin.docx (5.85M)

Word count: 7163

Character count: 47949

**ANALISIS RESEPSI BUDAYA LOKAL YOGYAKARTA TERHADAP STREAMER
ISHOWSPEED DALAM VIDEO *IRL* YOUTUBE**



Disusun oleh:

Moch Beny Ferdiansyah
1152200310

14
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2025

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dalam beberapa dekade terakhir, kehidupan manusia mengalami transformasi yang sangat pesat seiring dengan ¹⁹perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Revolusi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara bekerja, belajar, ²⁰berinteraksi, hingga membentuk identitas di ruang publik. Kemajuan teknologi seperti internet, media sosial, dan perangkat komunikasi pintar menjadikan dunia terasa semakin tanpa batas. Teknologi tersebut tidak lagi sekadar alat bantu, ²³tetapi juga menjadi ruang baru bagi individu untuk mengekspresikan gagasan, membangun relasi sosial, serta menciptakan realitas sosial yang berbeda dari kehidupan fisik (Fajriah & Ningsih, 2024).

Perubahan tersebut memberikan pengaruh besar terhadap cara berpikir dan pola hidup masyarakat modern. Aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara langsung kini beralih ke bentuk daring melalui berbagai platform digital. Proses komunikasi pun menjadi lebih cepat, praktis, dan terbuka, sehingga informasi dapat tersebar luas dalam waktu singkat. Kondisi ini turut melahirkan budaya baru, ³⁴di mana interaksi sosial tidak lagi bergantung pada batasan ruang dan waktu, melainkan pada tingkat konektivitas serta partisipasi di dunia digital. Dengan demikian, manusia masa kini tidak hanya menjalani kehidupan di dunia nyata, tetapi juga aktif dalam ruang virtual yang memiliki norma, nilai, dan simbol tersendiri (Fikri & Junaidi, 2024).

Selain mengubah cara berkomunikasi, perkembangan teknologi informasi juga menggeser cara masyarakat membangun relasi sosial dan budaya. Dunia yang sebelumnya terikat oleh batas geografis kini menjadi semakin terhubung secara global. Proses globalisasi yang sebelumnya hanya berlangsung di bidang ekonomi dan politik kini meluas ke ranah sosial dan budaya melalui media digital. Individu dari berbagai latar belakang dapat saling bertukar informasi, berkolaborasi, dan mengenal budaya lain dengan sangat mudah. Melalui media sosial, seseorang di Yogyakarta, misalnya, dapat berinteraksi secara langsung dengan orang lain di Amerika, Eropa, atau Asia Timur tanpa harus meninggalkan tempat tinggalnya. Interaksi lintas budaya inilah yang kemudian mempercepat proses pertukaran nilai dan makna dalam skala global.

Perkembangan ²⁶ teknologi komunikasi dan informasi di era digital telah membawa perubahan mendasar dalam cara manusia berinteraksi, mengonsumsi media, serta memproduksi makna terhadap realitas sosial. khususnya platform berbasis video seperti ² YouTube, telah menjadi ruang utama dalam pertukaran informasi dan budaya lintas negara. ¹ YouTube tidak hanya berfungsi sebagai media distribusi konten, tetapi juga sebagai ruang ¹ interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara kreator dan IRL ¹¹ streaming secara real time maupun asinkron. Dalam konteks ini, IRL streaming tidak lagi dipandang sebagai pihak pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang memiliki peran dalam memaknai, menafsirkan, bahkan mereproduksi pesan media.

Salah satu perkembangan signifikan dalam ekosistem YouTube adalah munculnya fenomena *live streaming*, yaitu siaran langsung yang memungkinkan IRL streaming untuk berinteraksi secara langsung dengan kreator melalui fitur komentar atau *live chat*. *Live streaming* menghadirkan pengalaman yang lebih autentik dibandingkan konten video konvensional karena bersifat spontan, tidak sepenuhnya teredit, dan menghadirkan situasi yang terjadi secara *real time*. Dalam perkembangannya, *live streaming* mengalami diversifikasi konten, dari yang awalnya didominasi oleh game streaming menjadi lebih luas, termasuk kategori IRL (*In Real Life*) streaming.

IRL streaming merupakan bentuk siaran langsung yang menampilkan aktivitas kehidupan nyata, seperti perjalanan, interaksi sosial, eksplorasi budaya, hingga kegiatan sehari-hari lainnya. Secara historis, IRL streaming berkembang dari platform Justin.tv yang diluncurkan pada tahun 2007, yang kemudian berevolusi menjadi Twitch. Pada awalnya, Twitch lebih dikenal sebagai platform game streaming, namun seiring waktu, kategori IRL mulai berkembang pesat karena menawarkan pengalaman yang lebih dekat dengan realitas kehidupan sosial. YouTube kemudian mengadopsi dan mengembangkan format ini melalui fitur *live streaming*, sehingga memperluas jangkauan IRL streaming secara global (Hidayanto, 2020).

Perkembangan IRL streaming menunjukkan adanya perubahan dalam cara masyarakat mengonsumsi media, dari yang sebelumnya hanya bersifat menonton menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Dalam IRL streaming, audiens ³⁵ tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi juga dapat terlibat secara langsung, baik melalui interaksi maupun keterlibatan emosional terhadap konten yang disajikan. Selain itu, IRL streaming juga berfungsi sebagai sarana

representasi budaya, karena aktivitas yang ditampilkan sering kali mencerminkan nilai, kebiasaan, serta identitas sosial dari suatu masyarakat (Romadhan & Sudaryanto, 2025).

Fenomena ini semakin menarik ketika dikaitkan dengan kehadiran kreator global yang melakukan *IRL streaming* di berbagai negara, termasuk Indonesia. Salah satu figur yang menonjol dalam fenomena ini adalah Darren Jason Watkins Jr., yang dikenal sebagai IShowSpeed. Ia merupakan seorang YouTuber dan streamer asal Amerika Serikat yang dikenal melalui gaya *streaming* yang ekspresif, spontan, dan interaktif. Awalnya dikenal melalui konten *gaming*, IShowSpeed kemudian memperluas kontennya ke *IRL streaming* yang melibatkan perjalanan ke berbagai negara dan interaksi langsung dengan masyarakat lokal.

Popularitas IShowSpeed yang sangat tinggi menjadikannya sebagai salah satu representasi budaya digital global yang memiliki pengaruh besar terhadap internasional. Konten-kontennya tidak hanya dikonsumsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium yang membawa nilai-nilai budaya tertentu, baik secara eksplisit maupun implisit. Dalam konteks ini, kehadiran IShowSpeed di Indonesia, khususnya di Yogyakarta, menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji karena mempertemukan budaya global dengan budaya lokal dalam satu ruang digital yang sama (Nainggolan et al., 2026).

Yogyakarta sebagai lokasi penelitian memiliki karakteristik yang unik karena dikenal sebagai pusat kebudayaan Jawa yang masih mempertahankan nilai-nilai tradisional di tengah arus modernisasi. Identitas budaya yang kuat menjadikan masyarakat Yogyakarta memiliki kesadaran kultural yang tinggi, sehingga respons terhadap representasi budaya dalam media menjadi lebih kompleks. Ketika IShowSpeed melakukan *IRL streaming* di Yogyakarta, berbagai elemen budaya lokal seperti penggunaan batik, blangkon, bahasa Jawa, serta interaksi dengan masyarakat setempat menjadi bagian dari konten yang disiarkan kepada *IRL streaming* global.

Dalam konteks ini, konten *IRL* IShowSpeed dapat dipahami sebagai teks budaya yang terbuka untuk diinterpretasikan oleh *IRL streaming*. Representasi budaya yang ditampilkan tidak selalu diterima secara seragam, melainkan dimaknai secara berbeda oleh setiap individu. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana *IRL streaming* lokal, khususnya di Yogyakarta, merespons dan memaknai konten tersebut.

Pendekatan yang relevan untuk mengkaji fenomena ini adalah analisis resepsi *IRL streaming* yang dikembangkan oleh Stuart Hall melalui teori *encoding* dan *decoding*. Dalam teori ini, Stuart Hall menjelaskan bahwa makna tidak sepenuhnya ditentukan oleh produsen media, tetapi dibentuk melalui interaksi antara teks media dan *IRL streaming*. *IRL streaming* memiliki kebebasan untuk menginterpretasikan pesan media berdasarkan latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman mereka (Supriyatman & Nugroho, 2019).

Hall et al. (1980) mengidentifikasi tiga posisi utama dalam proses resepsi, yaitu:

1. *Dominant hegemonic position*, di mana *IRL streaming* menerima makna yang disampaikan oleh media secara penuh.
2. *Negotiated position*, di mana *IRL streaming* menerima sebagian makna, tetapi menyesuikannya dengan konteks lokal atau pengalaman pribadi.
3. *Oppositional position*, di mana *IRL streaming* menolak makna yang ditawarkan oleh media dan membentuk interpretasi alternatif.

Dalam konteks *IRL streaming* IShowSpeed di Yogyakarta, ketiga posisi ini sangat mungkin muncul. Sebagian *IRL streaming* mungkin melihat konten tersebut sebagai bentuk promosi budaya Indonesia yang positif di mata dunia (*dominant reading*). Sementara itu, *IRL streaming* lain mungkin menilai bahwa representasi tersebut perlu disesuaikan dengan norma budaya lokal (*negotiated reading*). Bahkan, ada kemungkinan sebagian *IRL streaming* menilai bahwa konten tersebut tidak sepenuhnya mencerminkan nilai budaya yang sebenarnya, sehingga memunculkan penolakan (*oppositional reading*).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *IRL streaming* YouTube di Indonesia memiliki kecenderungan interpretasi yang beragam terhadap konten digital. Rofi & Rakhmad (2019) menemukan bahwa *IRL streaming* dapat memaknai konten secara berbeda tergantung pada latar belakang sosial dan persepsi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa resepsi *IRL streaming* bersifat subjektif dan kontekstual.

Selain itu, konsep *IRL streaming* aktif dalam media digital juga dapat dipahami melalui perspektif *participatory culture* dan *prosumer*, di mana *IRL streaming* tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga berkontribusi dalam produksi dan distribusi makna. Interaksi seperti komentar, *like*, dan *share* menjadi bentuk partisipasi yang memungkinkan terbentuknya

makna secara kolektif dalam ruang digital. ⁴¹ Dengan demikian, makna media tidak lagi bersifat tunggal, melainkan dihasilkan melalui proses sosial yang melibatkan interaksi antar pengguna dalam komunitas online. (Febriyanti & Ida, 2023).

Dalam konteks globalisasi budaya, kehadiran kreator global seperti IShowSpeed melalui platform digital turut menghadirkan interaksi antara budaya global dan lokal yang semakin intens. Globalisasi media digital memungkinkan terjadinya pertukaran budaya yang cepat, sehingga memunculkan fenomena hibridisasi budaya, yaitu proses percampuran antara unsur budaya global dan lokal yang menghasilkan bentuk budaya baru. Proses ini tidak berlangsung secara sederhana, melainkan melibatkan negosiasi identitas dan makna yang kompleks, terutama dalam masyarakat yang memiliki akar budaya kuat seperti Yogyakarta (Jumaidiyah, 2026).

Lebih lanjut, penelitian Hanifah et al. (2025) menunjukkan bahwa interaksi dalam *live streaming* IShowSpeed menciptakan ruang identitas digital yang dinamis. *IRL streaming* ¹ tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam membentuk makna melalui komentar dan diskusi online. Hal ini menunjukkan bahwa resepsi *IRL streaming* dalam konteks *live streaming* memiliki dimensi sosial yang kuat.

Penelitian lain oleh Hadi & Pribadi (2025) juga menyoroti bahwa siaran langsung IShowSpeed di Yogyakarta menjadi bagian dari media siber yang membentuk persepsi publik terhadap budaya Indonesia. Dalam hal ini, *IRL streaming* lokal tidak hanya memaknai konten sebagai hiburan, tetapi juga sebagai representasi identitas budaya mereka di hadapan *IRL streaming* global.

Dengan demikian, fenomena *IRL streaming* IShowSpeed di Yogyakarta menghadirkan ruang yang kompleks untuk mengkaji bagaimana *IRL streaming* lokal memaknai representasi budaya dalam konteks global. Analisis resepsi *IRL streaming* menjadi penting karena mampu mengungkap bagaimana makna dibentuk, dinegosiasikan, dan diperdebatkan oleh *IRL streaming* dalam menghadapi arus budaya global.

¹³ Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian komunikasi dan budaya, khususnya dalam memahami peran *IRL streaming* sebagai aktor aktif dalam proses produksi makna di era digital. Selain itu, penelitian ini juga relevan dalam konteks pelestarian

budaya lokal, karena dapat mengungkap bagaimana masyarakat merespons representasi budaya mereka dalam media global.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis resepsi *IRL streaming* Yogyakarta terhadap konten *IRL* IShowSpeed di YouTube, dengan tujuan untuk memahami bagaimana *IRL streaming* memaknai, menegosiasikan, dan merespons representasi budaya lokal dalam konteks media digital global.

1.2 Batasan Penelitian

Batasan waktu penelitian ini dilakukan dalam rentang 5 Februari hingga 17 Juni 2026, yang mencakup proses pengumpulan data, observasi, serta analisis terhadap resepsi *IRL streaming*.

Batasan data dalam penelitian ini difokuskan pada konten *IRL (In Real Life) streaming* IShowSpeed di YouTube yang menampilkan aktivitas di Yogyakarta, serta data berupa respons *IRL streaming* seperti komentar, tanggapan, dan interpretasi yang berkaitan dengan representasi budaya lokal dalam konten tersebut. Data yang dianalisis tidak mencakup seluruh konten IShowSpeed, melainkan hanya konten yang relevan dengan konteks penelitian.

Batasan lokasi penelitian ini difokuskan pada wilayah Yogyakarta, dengan subjek penelitian adalah *IRL streaming* lokal yang memiliki latar belakang budaya Yogyakarta dan telah menonton konten *IRL* IShowSpeed tersebut. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada karakteristik Yogyakarta sebagai kota budaya yang memiliki nilai-nilai lokal yang kuat, sehingga relevan untuk mengkaji resepsi *IRL streaming* terhadap representasi budaya dalam media digital.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana posisi resepsi audiens dalam menafsirkan interaksi budaya yang ditampilkan dalam *IRL streaming* IShowSpeed di Yogyakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana analisis resepsi audiens terhadap konten *IRL streaming* IShowSpeed di Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian analisis resepsi *IRL streaming*, media digital, dan globalisasi budaya. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya pemahaman mengenai bagaimana *IRL streaming* sebagai subjek aktif memaknai konten media, serta mengaplikasikan teori *encoding* dan *decoding* Stuart Hall dalam konteks media baru seperti YouTube dan fenomena *IRL streaming*.

24

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi masyarakat, kreator konten, dan akademisi mengenai bagaimana *IRL streaming* lokal merespons representasi budaya dalam media digital global. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memproduksi konten yang lebih sensitif terhadap nilai-nilai budaya lokal, serta mendukung upaya pelestarian budaya melalui media digital.

BAB IV

29

4.1 Deskripsi Subjek/Objek Penelitian

4.1.1 Ishow Speed

16 IShowSpeed adalah seorang YouTuber dan *streamer* terkenal asal Amerika Serikat yang memiliki nama asli Darren Jason Watkins Jr. Ia lahir pada 21 Januari 2005 di Cincinnati, Ohio. Nama "IShowSpeed" mulai dikenal luas di internet karena gaya *livestream* yang sangat energik, spontan, dan penuh ekspresi berlebihan yang sering membuat penonton tertawa. Sejak kecil Darren memang menyukai video game dan hiburan internet. Ketika masih remaja, ia memutuskan membuat channel YouTube pada tahun 2016. Pada masa awal tersebut, channel miliknya belum memiliki banyak penonton. Ia hanya mengunggah video gameplay sederhana seperti NBA 2K, Fortnite, dan beberapa game lain dari kamarnya menggunakan peralatan yang sangat sederhana. Meskipun jumlah penontonnya sedikit, Darren tetap konsisten melakukan *livestream* dan mengunggah video hampir setiap hari karena ia memang memiliki impian menjadi kreator terkenal di internet.

Perjalanan karier IShowSpeed sebenarnya tidak langsung sukses. Selama beberapa tahun pertama, channel YouTube miliknya berkembang sangat lambat. Ia sempat mengalami masa masa sulit karena jumlah subscriber dan penontonnya tidak terlalu banyak. Namun Darren tidak menyerah. Ia mulai membangun ciri khas sendiri dengan menunjukkan kepribadian yang hiperaktif, suka berteriak, emosional saat bermain game, dan sering membuat reaksi lucu yang tidak terduga. Gaya inilah yang kemudian membedakannya dari *streamer* lain. Sekitar tahun 2020 hingga 2021, banyak potongan video *livestream* miliknya mulai viral di TikTok dan media sosial lainnya. Orang-orang tertarik dengan tingkah lakunya yang dianggap sangat kocak, aneh, dan menghibur. Dari situlah namanya mulai dikenal secara luas di internet.

Tahun 2021 menjadi titik balik terbesar dalam hidup dan karier IShowSpeed. Dalam waktu singkat, *subscriber* YouTubenya meningkat drastis hingga jutaan orang. Banyak video

reaksinya dijadikan meme dan dibagikan di berbagai platform media sosial. Ia terkenal karena sering melakukan *livestream* yang penuh kekacauan, seperti berteriak saat kalah bermain game, menari secara tiba-tiba, atau melakukan tindakan spontan yang tidak bisa ditebak penonton. Selain *gaming*, Speed juga mulai membuat konten *reaction*, vlog, dan hiburan lainnya. Popularitasnya semakin besar karena ia sangat pandai membuat penonton merasa terhibur dengan energi yang selalu tinggi di setiap siaran langsungnya.

Salah satu hal yang paling melekat pada diri IShowSpeed adalah kecintaannya terhadap Cristiano Ronaldo. Ia sangat mengidolakan Ronaldo dan sering meneriakkan selebrasi terkenal "SIUUUU!" dalam *livestream* maupun video YouTube-nya. Karena obsesinya terhadap Ronaldo dan sepak bola, banyak penggemar sepak bola mulai mengikuti kontennya. Speed bahkan membuat lagu-lagu bertema sepak bola dan Ronaldo yang kemudian viral di internet, seperti "World Cup" dan "Ronaldo (Sewey)." Popularitas globalnya membuat ia sering melakukan perjalanan ke berbagai negara untuk bertemu penggemar dan membuat konten *IRL livestream*. Di banyak negara, kedatangannya selalu menarik perhatian ribuan fans yang ingin bertemu langsung dengannya.

Sebagai kreator digital global, IShowSpeed memiliki pengaruh yang besar dalam budaya media digital, khususnya di kalangan generasi muda. Konten-konten yang diproduksinya ² tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi medium representasi budaya yang dikonsumsi oleh audiens internasional. Dalam beberapa kesempatan, IShowSpeed melakukan perjalanan ke berbagai negara dan menampilkan pengalaman budaya lokal melalui siaran langsung di YouTube. Salah satu negara yang dikunjunginya adalah Indonesia, khususnya Yogyakarta, yang dikenal sebagai kota budaya dengan identitas tradisional Jawa yang kuat. Dalam konten *IRL streaming* tersebut, IShowSpeed menampilkan berbagai aktivitas seperti berinteraksi dengan masyarakat lokal, mengenakan atribut budaya seperti batik dan blangkon, mencoba makanan khas daerah, serta menggunakan beberapa istilah dan ekspresi lokal dalam interaksinya.

Kehadiran IShowSpeed di Yogyakarta menjadi perhatian publik karena memperlihatkan pertemuan antara budaya global dan budaya lokal dalam ruang media digital. ¹¹ Konten yang ditampilkan tidak hanya disaksikan oleh audiens internasional, tetapi juga oleh masyarakat Indonesia, khususnya audiens Yogyakarta yang memiliki kedekatan budaya dengan representasi yang ditampilkan dalam video tersebut. Dalam konteks penelitian ini, IShowSpeed

diposisikan sebagai subjek penelitian karena perannya sebagai kreator global yang memproduksi dan merepresentasikan budaya lokal melalui media digital. Cara IShowSpeed menampilkan budaya Yogyakarta dalam kontennya menjadi bagian penting untuk dianalisis karena dapat memunculkan berbagai interpretasi dan resepsi dari audiens lokal.

Melalui konten IRL *streaming* di Yogyakarta, IShowSpeed secara tidak langsung membangun representasi budaya Indonesia kepada audiens global. Namun, representasi tersebut tidak selalu dimaknai secara seragam oleh audiens lokal. ¹⁸ Setiap individu memiliki latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman yang berbeda sehingga menghasilkan interpretasi yang beragam terhadap konten yang ditampilkan. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan kajian pada bagaimana audiens memaknai representasi budaya lokal dalam konten IRL IShowSpeed melalui pendekatan analisis resepsi Stuart Hall, khususnya pada ³⁸ posisi *dominant*, *negotiated*, dan *oppositional* dalam proses *decoding pesan* media.



Gambar 4.1 Profil IshowSpeed (Sumber: Variety.com)

4.1.2 Video IRL

³⁶ Video IRL (*In Real Life*) *streaming* IShowSpeed di Yogyakarta merupakan objek utama yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis bagaimana audiens memaknai representasi budaya lokal yang ditampilkan melalui media digital. Video tersebut menampilkan aktivitas IShowSpeed selama berada di Yogyakarta, mulai dari interaksi dengan masyarakat lokal, kunjungan ke beberapa lokasi budaya, hingga penggunaan atribut dan simbol budaya Jawa dalam siaran langsung YouTube. Konten ini dipilih karena memuat berbagai bentuk representasi budaya lokal yang kemudian menjadi bahan interpretasi dan resepsi audiens, khususnya masyarakat Yogyakarta.



Gambar 4.2 Thumbnail Youtube Video IRL (Sumber: Youtube)

Dalam video tersebut, IShowSpeed menampilkan budaya lokal Yogyakarta melalui berbagai aktivitas yang bersifat spontan dan interaktif. Salah satu bentuk representasi budaya terlihat ketika IShowSpeed mengenakan atribut tradisional Jawa seperti blangkon dan batik saat berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Penggunaan atribut budaya tersebut menjadi simbol visual yang memperlihatkan upaya kreator dalam menampilkan identitas budaya lokal kepada audiens global. Selain itu, IShowSpeed juga beberapa kali mencoba menggunakan bahasa Indonesia dan istilah lokal Jawa dalam komunikasinya dengan warga maupun penggemarnya, yang memperlihatkan adanya interaksi lintas budaya dalam ruang digital. Representasi budaya ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi medium promosi budaya Indonesia kepada audiens internasional.

Adapun beberapa bagian penting dalam video yang menunjukkan representasi budaya lokal Yogyakarta dan dapat dijadikan fokus observasi penelitian antara lain:



Gambar 4.3 IshowSpeed Bermain Gamelan (Sumber: Youtube IshowSpeed)



Gambar 4.4 IshowSpeed Menggunakan Pakaian Tradisional Jawa (Sumber: Youtube)



Gambar 4.5 IshowSpeed Belajar Membatik (Sumber: Youtube)



Gambar 4.6 IshowSpeed Minum Jamu Beras Kencur (Sumber: Youtube)

Bagian-bagian tersebut dipilih karena memperlihatkan bagaimana budaya lokal direpresentasikan dalam konten digital global melalui sudut pandang kreator asing. Selain itu, adegan-adegan tersebut juga memunculkan berbagai respons dari audiens di media sosial, baik berupa dukungan, negosiasi makna, maupun kritik terhadap cara budaya lokal ditampilkan.

Oleh karena itu, potongan video tersebut menjadi bagian penting dalam penelitian analisis resepsi ini karena dapat menunjukkan bagaimana ² proses *encoding* dilakukan oleh kreator dan bagaimana proses *decoding* dilakukan oleh audiens berdasarkan teori Stuart Hall.

Dalam penelitian ini, video IRL IShowSpeed di Yogyakarta ² tidak hanya dipahami sebagai konten hiburan semata, tetapi juga sebagai ruang interaksi budaya yang mempertemukan budaya global dengan budaya lokal dalam media digital. Melalui video tersebut, audiens memiliki kesempatan untuk menafsirkan bagaimana budaya Yogyakarta direpresentasikan, apakah dianggap positif sebagai bentuk promosi budaya, dinegosiasikan sesuai nilai lokal, atau bahkan ditolak karena dianggap tidak merepresentasikan budaya secara utuh. Dengan demikian, video IRL IShowSpeed menjadi objek penelitian yang relevan untuk mengkaji dinamika resepsi audiens terhadap representasi budaya lokal dalam era globalisasi media digital.

¹⁷ 4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti memaparkan hasil temuan penelitian yang diperoleh melalui proses wawancara mendalam, observasi digital, serta dokumentasi terhadap audiens yang telah menonton konten IRL (In Real Life) streaming IShowSpeed di Yogyakarta. Temuan penelitian ini difokuskan pada bagaimana audiens memaknai representasi budaya lokal Yogyakarta yang ditampilkan dalam konten tersebut, baik melalui interaksi sosial, penggunaan atribut budaya, maupun cara IShowSpeed berkomunikasi dengan masyarakat lokal.

Dalam penelitian ini, audiens dipahami ⁸ sebagai subjek aktif yang memiliki kemampuan untuk menafsirkan pesan media berdasarkan pengalaman, nilai budaya, serta latar belakang sosial masing-masing. Oleh karena itu, pemaknaan yang muncul dari setiap informan tidak selalu sama, melainkan menunjukkan adanya perbedaan interpretasi terhadap representasi budaya yang ditampilkan dalam video IRL IShowSpeed.

Hasil temuan kemudian dianalisis menggunakan ⁹ teori *encoding* dan *decoding* Stuart Hall untuk mengetahui posisi resepsi audiens, yaitu *dominant-hegemonic position*, *negotiated position*, dan *oppositional position*. Melalui proses analisis tersebut, peneliti berupaya memahami bagaimana audiens Yogyakarta merespons pertemuan antara budaya global yang dibawa oleh IShowSpeed dengan budaya lokal Yogyakarta dalam ruang media digital.

Selain itu, pembahasan dalam penelitian ini juga menyoroti bagaimana media digital, khususnya YouTube, menjadi ruang interaksi budaya yang memungkinkan terjadinya proses negosiasi makna antara kreator global dan audiens lokal. Dengan demikian, bagian hasil temuan dan pembahasan ini tidak hanya menggambarkan tanggapan audiens terhadap konten hiburan digital, tetapi juga menjelaskan dinamika resepsi budaya dalam konteks globalisasi media digital.

4.2.1 Pandangan Terhadap Video IRL

No	Cuplikan Video IRL	Komentar
1.	 Cuplikan video IRL pada menit 16:38	Elma: "menurutku biasa aja si karena banyak juga turis yang ngelakuin itu" Caterine: "lucu sih karena dia kelihatan excited gitu" Akhila: "main e asal Cuma untung e pemain e bisa ngikutin ritmenya" Rio: kelihatan orang e pengen ngerti budayanya si makanya dia nyobain main Joy : "lucu si tiba tiba main gitu, bikin orang lain penasaran"

2.	 Cuplikan video IRL menit 20:35	Rio: "Selain alat musiknya pasti orangnya juga pengen nyobain minuman juga dan keliatan mukanya kaget gitu sama rasanya" Akhila: "Ekspresi Normal orang luar negri kayaknya pasti gitu kalo nyoba jamu pasti kaget ama bahan bahan dan rasanya" Elma: "Bilangnya tadi udah nyoba sebelumnya tapi mukanya kaya gitu,Mungkin karena bahan bahannya lebih otentik jadinya gitu" Joy: "Mukanya keliatan kaget tuh pas coba jamunya mungkin sebelumnya rasanya ga kaya gitu makanya kaget" Caterine: "Reaksi umum dari turis ama hal yang baru si apalagi jamu"
----	---	--

3.	 Cuplikan Video IRL Menit 1:39:45	Caterine: "Dari orang lokal sama ishowspeednya keliatan sama sama excited buat ngenalin budayanya si" Akhila: "keliatan lucu si waktu pertama kali nyobain cuma dari ishowspeednya keliatan respect sama yang jelasinnya walau keterbatasan bahasa" Joy: "Lucu si dari cara dia nyoba baju tradisional nya sama keliatan banget dia berusaha memahami apa yang di jelasin sama orang lokal disana" Elma: "Menurut aku ini menarik si Cuma mungkin bisa lebih di jelasin lagi tentang apa yang di pakai sama dia biar orang luar negri juga lebih ngerti" Rio: "Umumnya Ishowspeed la dia pengen nyobain semua budaya yang ada dan ngenalin sama penontonya"
----	---	---

4.	 Cuplikan Video IRL Menit 1:57:25	Rio: "Nah lewat sini akhirnya dia tau kalo aslinya batik itu dari indonesia soalnya sebelumnya kan di bilang dari malay" Elma: "Menurutku ini menarik karena masi belum banyak youtuber lain yang nyoba langsung kaya gini, Cuma sayang datangnya pas malam jadinya ga bisa liat lengkapnya" Joy: "Bagus si dia nyobain membatik soalnya kan itu salah satu warisan budaya kita jadinya bisa lebih di kenal lagi sama orang banyak kalau batik itu dari indonesia" Akhila: "Caranya si udah bener Cuma karena dia baru mulai makanya masi ada yang berantakan" Caterine: "keliatan dia seneng waktu nyobain batik dan dia juga serius ngikutin arahan dari orang lokal di sana"
----	---	--

Setelah informan selesai menyaksikan video IRL IShowSpeed di Yogyakarta, peneliti melakukan wawancara mendalam untuk mengetahui pandangan dan pemaknaan mereka terhadap representasi budaya lokal yang ditampilkan dalam video tersebut. Berbagai tanggapan yang disampaikan oleh informan kemudian dianalisis untuk memahami bagaimana audiens memaknai interaksi budaya yang ditampilkan IShowSpeed, khususnya dalam konteks resepsi audiens terhadap budaya lokal Yogyakarta yaitu :

1. Konsep Media sosial

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh informan menilai bahwa media sosial, khususnya YouTube, memiliki peran penting dalam memperkenalkan budaya lokal kepada audiens yang lebih luas. Tingginya jumlah pengguna serta jangkauan global yang dimiliki YouTube dianggap mampu menjadikan budaya Yogyakarta lebih dikenal oleh masyarakat internasional. Pandangan tersebut dapat dilihat dari pernyataan para informan berikut.

Berpengaruh atau enggaknya konten media sosial ya tergantung siapa yang promosi cuma berhubungan *speed* audiens e banyak jadie ya pasti berpengaruh Akhila (2026).

Youtube si pasti berperan apalagi waktu di indonesia *IRL streaming speed* tembus jutaan *views* apalagi youtube juga aplikasi bawaan yang ada di setiap HP daftarnya juga gampang dan ga seribet aplikasi lain yang perlu verifikasi Rio (2026).

Berdasarkan stream tersebut jelas youtube merupakan salah satu faktor penting buat promosi budaya lokal karena bisa di liat sendiri *viewsnya* tembus jutaan apalagi *speed* juga udah terkenal banget di youtube Caterine (2026).

Youtube aplikasi banyak yang masih makai jadi menurutku pasti bisa jadi salah satu platfrom buat promosiin suatu budaya sekaligus juga bisa di akses segala umur jadi cakupanya lebih luas Joy (2026).

Kalo konten menarik pasti berpengaruh apalagi tentang budaya yang di bawain sama *influencer* terkenal, sekaligus ada penonton juga kan yang ngasi tau tempat itu menarik apa engga dengan komen di media sosialny Elma (2026).

2. Konsep Konten Digital

Terkait konsep konten digital, para informan memandang bahwa cara IShowSpeed mengemas dan menampilkan budaya lokal menjadi salah satu faktor yang membuat konten tersebut menarik untuk ditonton. Selain berfungsi sebagai hiburan, konten yang ditampilkan juga dianggap mampu merepresentasikan budaya Yogyakarta kepada audiens global. Hal tersebut terlihat dari pendapat informan berikut.

Dia punya cara sendiri buat bikin konten lebih menarik contohnya waktu maen gendang dia tiba tiba langsung gabung main sama warga lokal selain itu dia juga nyobain berbagai budaya lain kaya pakaian dan cara berperilaku seperti warga lokal jadinya konten tersebut juga dapat jadi representasi budaya yogyakarta Akhila (2026).

Menurutku cara dia nampilin kontennya aga gimick antara dia suka beneran atau sekedar buat konten aja,sekaligus kontennya menurutku cuma hiburan aja Joy (2026).

Menurutku dia tampilin budayanya udah sangat baik soalnya keliatan dari warga lokal sama Ishowspeed tertarik buat ngenalin budaya lokal tersebut jadinya itu bisa jadi hiburan sekaligus representasi budaya lokal Caterine (2026).

Cara nampilin e menurutku lebih teratur dari yang mudah di pahami kaya alat musik (gendang) sampe ke budaya atau tradisi lokal, jadinya ini bisa jadi hiburan, promosi sekaligus representasi dari budaya yogyakarta buat audiens luar negri Rio (2026).

Menurutku menarik karena Ishowspeed ngenalin nya lewat *IRL streaming* jadinya kita bisa liat langsung kondisi nyatanya gimana apalagi dia nampilin budaya kaya batik dan pakaian tradisional karena itu bisa jadi hiburan sekaligus representasi budaya Elma (2026).

3. Konsep IRL Streaming

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar informan menilai bahwa format IRL streaming mampu menampilkan budaya lokal secara lebih autentik dibandingkan konten video yang telah melalui proses pengeditan. Siaran langsung memungkinkan audiens melihat interaksi, suasana, dan respons yang terjadi secara spontan sehingga memberikan kesan yang lebih nyata. Pandangan tersebut tercermin dalam pernyataan informan berikut.

IRL streaming bikin budaya keliatan lebih natural karena mau gamau orang lokal tersebut memperkenalkan budaya secara langsung tanpa adanya persiapan dulu jadi kita bisa liat secara langsung gimana keadaan sebenarnya Akhila (2026).

Ada plus minus lewat *IRL streaming* Cuma menurutku lebih bagus karena jadinya kita bisa secara langsung liat ekspresi dari orang lokal sekaligus speed waktu nyobain budaya yang ada di sana Rio (2026).

Live kaya gini si menurutku pasti keliatan lebih otentik beda kalo emang video khusus kan bisa di setting dulu sedangkan kalo *IRL streaming* ini kita bisa tau kondisi langsungnya gimana Joy (2026).

IRL streaming jelas bikin keliatan otentik apalagi itu di kenal ama orang lokalnya sendiri sekaligus kalo langsung gitu ga pake edit dan persiapan dulu dari pihak warga lokalnya Caterine (2026).

Waktu aku nonton interaksi langsung IShowSpeed dengan masyarakat Yogyakarta, aku ngerasa antusiasme masyarakat cukup tinggi. Namun, interaksinya terlihat belum maksimal karena adanya keterbatasan bahasa tapi *IRL streaming* bisa bikin budaya lokal terlihat lebih autentik karena penonton bisa melihat suasana dan interaksi masyarakat secara langsung. Tapi di sisi lain, karena IShowSpeed udah terkenal, dia jadinya bikin situasi jadi lebih ramai dan tidak sepenuhnya mencerminkan kondisi aslinya Elma (2026).

4. Kreator Global Sebagai Produsen Representasi Budaya

Para informan juga memberikan pandangan mengenai peran IShowSpeed sebagai kreator global yang merepresentasikan budaya Yogyakarta kepada audiens internasional. Sebagian besar informan menilai bahwa kehadiran IShowSpeed mampu membantu memperkenalkan budaya lokal kepada penonton luar negeri karena jangkauan audiens yang dimilikinya sangat luas. Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan berikut

Kalo menurutku ishowspeed berhasil nampilin budaya yogya dengan baik apalagi dia juga keliatan menikmati setiap budaya yang dia coba apalagi tentang batik jadinya penonton yang dari luar negri bisa tau bahwa batik itu sebenarnya berasal dari indonesia Akhila (2026).

Jelas ishowspeed berhasil nampilin budaya yogyakarta dengan baik karena dari views aja udah keliatan dari situ juga audiens luar negri juga pasti tertarik buat nyobain budaya lokal yogyakarta Rio (2026).

Udah lumayan si caranya dia buat promosiin tapi mungkin sifatnya dia agak bertolak belakang ama masyarakat lokal sana, tapi karena Ishowspeed ini punya audiens yang banyak itu juga bisa buat promosi ke audiens dari luar Joy (2026)

Caranya udah cukup baik keliatan dia juga serius melajarin cara perilaku warga lokal kaya jalan sama bilang monggo dan sampai di ulang di beberapa videonya pastinya itu juga bisa bikin audiens luar negri penasaran ama apa yang di lakuin Ishowspeed Catherine (2026).

Menurutku udah oke karena dia udah berani nampilin budaya dan *eksplor* budaya dengan baik Cuma mungkin bisa di jelasin lebih rinci lagi soal budaya yang di tampilkan soalnya konten dia pasti bisa jadi peluang besar buat promosi budaya kita Elma (2026).

5. Participatory Culture dan Prosumer

Selain memaknai konten yang ditampilkan, para informan juga menyoroti pentingnya partisipasi audiens dalam proses pembentukan makna di media digital. Melalui fitur live chat maupun kolom komentar, audiens tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga turut memberikan informasi, tanggapan, serta memengaruhi jalannya interaksi selama siaran berlangsung. Pandangan tersebut terlihat dari hasil wawancara berikut.

Interaksi dari komentar sebenarnya cuma repetitif jadinya ya ga selalu mempengaruhi apa yang di lakuin speednya cuma kalo komentar waktu selesai *live* pasti membantu karena lebih bisa di filter Akhila (2026).

Live chat waktu *IRL streaming* jelas berpengaruh buat speed waktu lakuin aktivitasnya sedangkan komentar waktu selesai *streaming* nya juga membantu ngasih penjelasan lengkap dari budaya yang ditampilin Rio (2026).

Live chat pasti berpengaruh buat speed waktu ngenalin budayanya sekaligus sama orang luar yang liat waktu speed ngelakuin *IRL stream*nya Joy (2026).

Bisa jadi lewat *Live Chat* mempengaruhi Ishowspeed maupun penonton buat mahamin apa yang di lakuin karena komentarnya pasti beragam Caterine (2026).

Komentar dari orang yang nonton tentu bisa membantu ishowspeed tapi juga kadang ada juga yang sengaja bikin dia bingung biar dia bisa jailin ishowspeednya cuma waktu selesai *IRL streaming* nya kadang ada juga yang bantu kasi penjelasan rinci di kolom komentar youtubnya jadinya bisa membantu Elma (2026).

4.2.2 Dominant position

¹⁰ Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa empat informan, yaitu Akhila, Rio, Caterine, dan Joy ¹³ berada pada posisi *dominant hegemonic position*. Dalam teori resepsi ³ Stuart Hall, posisi dominan terjadi ketika audiens menerima pesan yang disampaikan media sesuai dengan makna yang diinginkan oleh pembuat pesan. ⁸ Audiens tidak hanya memahami pesan tersebut, tetapi juga menyetujui serta menerima makna yang direpresentasikan dalam konten.

Keempat informan memandang bahwa IShowSpeed berhasil menampilkan budaya Yogyakarta secara positif kepada audiens global. Mereka menilai bahwa berbagai aktivitas yang dilakukan IShowSpeed, seperti bermain gamelan, mencoba jamu, mengenakan pakaian tradisional Jawa, hingga belajar membuat menunjukkan adanya ketertarikan dan penghargaan terhadap budaya lokal. Bagi mereka, konten tersebut ²⁶ tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media promosi budaya Indonesia kepada masyarakat internasional.

Akhila menilai bahwa IShowSpeed berhasil memperkenalkan budaya Yogyakarta dengan baik karena terlihat menikmati setiap aktivitas budaya yang dicobanya. Menurutnya, konten tersebut mampu memberikan informasi kepada audiens luar negeri mengenai budaya Indonesia, khususnya batik sebagai warisan budaya Indonesia. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Rio yang menganggap bahwa tingginya jumlah penonton menunjukkan keberhasilan IShowSpeed dalam menarik perhatian audiens global terhadap budaya Yogyakarta. Bagi Rio, jangkauan audiens yang dimiliki IShowSpeed menjadi faktor penting dalam memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat internasional.

Selain itu, Caterine juga memandang bahwa IShowSpeed menunjukkan keseriusan dalam mempelajari budaya lokal melalui interaksinya dengan masyarakat Yogyakarta. Hal tersebut terlihat ketika ia mencoba mengikuti kebiasaan masyarakat setempat, menggunakan beberapa

ungkapan lokal, serta mempelajari tata cara yang diajarkan oleh warga. Sementara itu, Joy menilai bahwa meskipun gaya komunikasi IShowSpeed berbeda dengan karakter masyarakat Yogyakarta, kehadirannya tetap memberikan dampak positif karena mampu memperkenalkan budaya lokal kepada audiens yang lebih luas.

Posisi dominan juga terlihat dari pandangan para informan mengenai penggunaan media sosial dan format IRL streaming. Mereka menganggap bahwa YouTube merupakan platform yang efektif untuk mempromosikan budaya karena memiliki jangkauan global yang luas. Selain itu, format IRL streaming dianggap mampu menampilkan budaya secara lebih autentik karena memperlihatkan interaksi langsung antara kreator dan masyarakat lokal tanpa proses penyuntingan yang berlebihan. Dengan demikian, para informan menerima representasi budaya yang ditampilkan IShowSpeed sebagai gambaran yang positif dan bermanfaat bagi promosi budaya Yogyakarta.

7 Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Akhila, Rio, Catherine, dan Joy berada pada posisi dominant hegemonic karena menerima dan menyetujui pesan yang dibangun oleh IShowSpeed mengenai budaya Yogyakarta. Keempat informan memaknai konten tersebut sebagai bentuk apresiasi terhadap budaya lokal sekaligus sarana promosi budaya Indonesia kepada audiens global. Temuan ini menunjukkan bahwa proses decoding yang dilakukan informan berjalan searah dengan proses encoding yang dilakukan oleh kreator, sehingga makna yang diterima audiens relatif sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dalam konten IRL IShowSpeed.

4.2.3 Negotiated Position

10 Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa Elma berada pada posisi negotiated position. Dalam teori resepsi Stuart Hall, 3 posisi negosiasi terjadi ketika audiens pada dasarnya menerima pesan utama yang disampaikan oleh media, namun tetap memberikan penyesuaian, kritik, atau penilaian tertentu berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan nilai yang dimilikinya. Audiens dalam posisi ini 4 tidak sepenuhnya menolak pesan yang disampaikan, tetapi juga tidak menerimanya secara utuh. Mereka melakukan proses negosiasi 8 terhadap makna yang ditawarkan oleh media.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa Elma secara umum memberikan penilaian positif terhadap konten IRL IShowSpeed di Yogyakarta. Elma menilai bahwa kehadiran IShowSpeed

mampu memperkenalkan budaya lokal kepada audiens global melalui berbagai aktivitas yang ditampilkan, seperti mengenakan pakaian tradisional, mencoba jamu, dan belajar membatik. Menurutnya, konten tersebut menarik karena menampilkan budaya secara langsung melalui format IRL streaming sehingga penonton dapat melihat kondisi nyata di lapangan.

Meskipun demikian, Elma tidak menerima representasi budaya yang ditampilkan secara sepenuhnya. Dalam beberapa kesempatan, ia memberikan catatan kritis terhadap cara budaya tersebut diperkenalkan. Saat melihat IShowSpeed mengenakan pakaian tradisional Jawa, Elma berpendapat bahwa penjelasan mengenai pakaian yang digunakan seharusnya dapat disampaikan lebih rinci agar audiens luar negeri dapat memahami makna budaya yang ditampilkan secara lebih mendalam. Selain itu, ketika membahas proses membatik, Elma juga menyatakan bahwa budaya yang ditampilkan sebaiknya dijelaskan lebih detail sehingga tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana edukasi budaya bagi penonton internasional.

Pandangan negosiasi juga terlihat ketika Elma membahas konsep IRL streaming. Ia mengakui bahwa format siaran langsung mampu menampilkan budaya lokal secara lebih autentik karena penonton dapat melihat interaksi masyarakat secara langsung. Namun, menurutnya, popularitas IShowSpeed justru membuat situasi menjadi lebih ramai sehingga tidak sepenuhnya mencerminkan kondisi asli masyarakat Yogyakarta. Dengan kata lain, Elma menerima gagasan bahwa IRL streaming menghadirkan kesan autentik, tetapi tetap memberikan penilaian kritis terhadap faktor-faktor yang dapat memengaruhi keaslian representasi tersebut.

Selain itu, Elma juga menilai bahwa IShowSpeed telah berupaya memperkenalkan budaya Yogyakarta dengan baik dan berpotensi menjadi sarana promosi budaya Indonesia kepada dunia internasional. Akan tetapi, ia berpendapat bahwa penyampaian informasi budaya masih dapat ditingkatkan melalui penjelasan yang lebih mendalam mengenai makna dan nilai budaya yang ditampilkan. Menurutnya, audiens global tidak hanya perlu melihat praktik budaya secara visual, tetapi juga memahami konteks budaya yang melatarbelakanginya.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Elma ⁷ berada pada posisi negotiated position karena menerima pesan utama yang dibangun oleh IShowSpeed mengenai promosi dan pengenalan budaya Yogyakarta, tetapi tetap memberikan penyesuaian dan kritik terhadap beberapa aspek representasi yang ditampilkan. Elma mengakui manfaat konten tersebut sebagai media promosi budaya, namun pada saat yang sama menilai bahwa masih

terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki agar representasi budaya lokal dapat dipahami secara lebih utuh oleh audiens global. Dengan demikian, proses decoding yang dilakukan Elma menunjukkan adanya penerimaan sekaligus negosiasi terhadap makna yang ditawarkan oleh konten IRL IShowSpeed.

4.2.4 Oppositional Position

³ Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, peneliti tidak menemukan informan yang berada pada posisi oppositional position. ⁴ Dalam teori resepsi Stuart Hall, posisi oposisi terjadi ketika audiens memahami pesan yang disampaikan media, tetapi menolak makna yang ditawarkan dan membangun interpretasi yang bertentangan dengan pesan tersebut.

Pada penelitian ini, seluruh informan memahami konten IRL IShowSpeed di Yogyakarta sebagai bentuk hiburan sekaligus sarana promosi budaya lokal. ²¹ Empat informan berada pada posisi dominant hegemonic, sedangkan satu informan, yaitu Elma, berada pada posisi negotiated karena memberikan beberapa kritik terhadap cara budaya ditampilkan. Namun, kritik tersebut tidak menunjukkan penolakan terhadap pesan utama yang disampaikan dalam konten.

Tidak ditemukannya posisi oposisi menunjukkan bahwa representasi budaya Yogyakarta yang ditampilkan oleh IShowSpeed secara umum diterima dengan baik oleh para informan. Meskipun terdapat beberapa masukan terkait penjelasan budaya dan keterbatasan interaksi, seluruh informan tetap menilai bahwa konten tersebut memberikan dampak positif dalam memperkenalkan budaya lokal kepada audiens global. Oleh karena itu, ³² dalam penelitian ini tidak ditemukan audiens yang menolak makna utama yang dibangun oleh kreator.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Resepsi Audiens terhadap Representasi Budaya Lokal Yogyakarta dalam Konten IRL Streaming IShowSpeed di YouTube dengan menggunakan teori Analisis Resepsi Stuart Hall, dapat disimpulkan bahwa setiap informan memiliki pemaknaan yang berbeda terhadap representasi budaya lokal Yogyakarta yang ditampilkan dalam konten tersebut. Perbedaan pemaknaan tersebut dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, serta latar belakang masing-masing informan dalam memahami budaya Yogyakarta dan konten digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas informan berada pada posisi *Dominant Hegemonic Position*. Informan dalam posisi ini menerima pesan yang disampaikan dalam konten IShowSpeed dan menganggap bahwa konten tersebut berhasil memperkenalkan budaya lokal Yogyakarta kepada masyarakat internasional. Mereka menilai bahwa berbagai unsur budaya yang ditampilkan, seperti interaksi dengan masyarakat lokal, penggunaan atribut budaya, kuliner, serta suasana khas Yogyakarta mampu memberikan gambaran positif mengenai budaya Indonesia kepada audiens global.

Selanjutnya terdapat informan yang berada pada posisi *Negotiated Position*. Informan dalam posisi ini pada dasarnya menerima tujuan utama dari konten tersebut sebagai sarana promosi budaya, namun memberikan beberapa catatan dan pertimbangan tertentu. Informan menilai bahwa meskipun budaya Yogyakarta berhasil diperkenalkan kepada audiens internasional, masih terdapat beberapa aspek budaya yang ditampilkan secara sederhana sehingga makna budaya yang sebenarnya belum sepenuhnya tersampaikan kepada penonton luar negeri.

Dalam penelitian ini tidak ditemukan informan yang berada pada posisi *Oppositional Position*. Seluruh informan memahami dan menerima pesan utama yang dibangun dalam konten IShowSpeed, yaitu memperkenalkan budaya lokal Yogyakarta melalui media digital kepada khalayak yang lebih luas. Tidak adanya posisi oposisi menunjukkan bahwa representasi budaya yang ditampilkan cenderung diterima secara positif oleh para informan.

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa konten *IRL Streaming* IShowSpeed di Yogyakarta mampu menjadi media representasi budaya yang efektif dalam memperkenalkan budaya lokal kepada audiens global. Kehadiran kreator internasional dengan jangkauan penonton yang luas dapat membantu meningkatkan eksposur budaya Indonesia, khususnya budaya Yogyakarta, di tingkat internasional.

5.2 Saran

²² Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji analisis resepsi terkait representasi budaya dalam media digital. Penelitian berikutnya disarankan untuk melibatkan informan yang lebih banyak dan beragam agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara audiens memaknai budaya lokal yang ditampilkan melalui media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. R., & Rozi, F. (2024). Resepsi Gen Z pada konten podcast YouTube. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 8(1), 45–58. <https://doi.org/10.24042/tapis.v8i1.21841>
- Agustiani, N., & Mau, M. (2024). Peran media sosial dalam promosi budaya dan pariwisata di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara. *Jurnal Komunikasi*, 15(2), 94–102. <https://doi.org/10.31294/jkom.v15i2.25271>
- Aqilla, B. W., Sari, C. N., Rahma, E. Y., Safawati, A., & Widhiandono, D. (2025). Kunjungan IShowSpeed sebagai sarana representasi budaya Indonesia dalam wacana netizen internasional. *Relasi: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 5(4), 104–115. <https://doi.org/10.69957/relasi.v5i04.2176>
- Aryanto, T. N., Tjahjadi, E., & Pureklolon, T. T. (2026). Studi literatur: Dampak media digital terhadap kebudayaan di Indonesia. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 6(1), 245–256. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v6i1.10519>
- Atmaditia, S. S. Z. (2025). Analisis resepsi informasi kesehatan mental pada akun YouTube Satu Persen. *Jurnal Audiens*, 6(1), 85–117. <https://doi.org/10.18196/jas.v6i1.554>
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif kuantitatif dan campuran* (4th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fajriah, T., & Ningsih, E. R. (2024). Pengaruh teknologi komunikasi terhadap interaksi sosial di era digital. *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4(1), 149–158. <https://doi.org/10.5555/miji.v4i1.99>
- Febriana, A. A., & Indah, T. (2026). Analisis resepsi video YouTube terhadap representasi kepercayaan konsumen. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 17(1), 32–45. <https://doi.org/10.20414/komunitas.v17i1.12154>
- Fikri, M., & Junaidi, A. (2024). Perubahan pola konsumsi dan gaya hidup masyarakat Indonesia di era digital. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 12–19. <https://doi.org/10.62238/jupsi.v2i1.139>
- Gambarato, R. R., & Heuman, J. (2024). *Streaming Media and Cultural Memory in a Postdigital Society*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003323440>
- Gandojo, S. H., Harjanto, R., & Sari, Y. (2025). Resepsi video YouTube dengan pendekatan encoding-decoding: Resepsi video “Manisan Belimbing Wuluh Disulap Jadi Kurma” di YouTube “Dish Is Gan.” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 352–364. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i2.4365>
- Hadi, K. K., & Pribadi, K. (2025). Studi etnografi virtual: Analisis media siber dalam siaran langsung YouTuber IShowSpeed di Yogyakarta. *Interelasi Humaniora*, 1(5), 511–518. <https://doi.org/10.24716/xghxwc76>
- Hall, S., Hobson, D., Lowe, A., & Willis, P. (1980). Encoding/Decoding. In *Culture, Media,*

Language (pp. 128–138). London: Hutchinson.

- Hanifah, R. R. N., Wahyu, C., Dewi, S. S., & Sari, Y. (2025). Kajian netnografi pada komunitas penggemar YouTuber IShowSpeed: Interaksi, budaya, identitas daring. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 8(6), 101–110. <https://doi.org/10.53555/triwikrama.v8i6.2941>
- Hidayanto, S. (2020). Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(2), 485–502. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.1995>
- Hidayat, M. (2025). Analisis resepsi mahasiswa terhadap konten YouTube. *Journal of Management, Education and Communication*, 3(1), 77–89. <https://doi.org/10.56789/jmec.v3i1.1432>
- Husna, M. A., Subagio, S., & Irawanto, B. (2018). Beyond presumption: Praktik prosumsi penulis konten dalam platform news aggregator UC News. *Masyarakat Indonesia*, 44(1), 89–102. <https://doi.org/10.14203/jmi.v44i1.724>
- Hutchinson, J. (2017). *Audience Participation in Media Organisations*. London: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-54949-1>
- Jumaidiyah, J. (2026). Transformasi nilai-nilai sosial budaya dalam masyarakat modern sebagai dampak globalisasi dan perubahan sosial. *Journal of Islamic Social and Cultural Studies*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.47467/jisecs.v5i1.12351>
- Kaplan, Y. (2019). *Global Communication and Culture: A Multicultural Perspective*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315181653>
- Khairunnisa, R., & Astuti, S. I. (2024). Analisis resepsi mahasiswa terhadap tayangan YouTube Narasi Newsroom. *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 4(2), 189–196. <https://doi.org/10.29313/jrjmd.v4i2.3614>
- Li, J., Adnan, H. M., & Gong, J. (2023). Exploring cultural meaning construction in social media: An analysis of Liziqi's YouTube channel. *Journal of Intercultural Communication*, 23(3), 56–68. <https://doi.org/10.36923/jic.v23i3.1205>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nabila, R. Z., & Pramesti, N. G. (2025). Media sosial sebagai sarana pelestarian budaya di era digital. In *Prosiding Ilmiah Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Humaniora* (Vol. 3, Issue 1, pp. 412–421). <https://doi.org/10.30656/prosin.v3i1.9845>
- Nainggolan, A. I., Sitanggang, Y. J., Situmorang, L. E., Simorangkir, T., Silaban, M. N., & Marpaung, T. I. (2026). A sociolinguistics analysis on slang and technological neologisms in Darren Watkins' (IShowSpeed) gaming live streams on YouTube. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 3(2), 636–653. <https://doi.org/10.61722/jinu.v3i2.8837>
- Qadir, A., & Ramli, M. (2024). Media sosial (definisi, sejarah dan jenis-jenisnya). *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(2), 115–126. <https://doi.org/10.58431/alfurqan.v3i2.148>

- Ridwan, F., Carissa, C., & Serly, S. (2025). Implementasi social branding sebagai strategi promosi: Studi kasus Erri Art Gerabah. *Jurnal Nengah Nyappur*, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.59632/nengahnyappur.v2i1.1142>
- Rina, N., Thoibah, S., & Saleh, K. (2024). Peran media sosial sebagai saluran komunikasi digital dalam kehumasan. *Indonesian Journal of Digital Public Relations*, 2(1), 14–25. <https://doi.org/10.25124/ijdpr.v2i1.8951>
- Rofi, S. E., & Rakhmad, W. N. (2019). Analisis resepsi pada channel YouTube gaming “Kimi Hime.” *Interaksi Online*, 7(4), 482–493. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/25102>
- Romadhan, M. I., & Sudaryanto, E. (2025). Live streaming minishow sebagai inovasi promosi budaya tari tradisional dalam membangun reputasi digital sanggar Mugi Lestari. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 214–222. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i2.8451>
- Rospitasari, M. (2021). YouTube as alternative media for digital activism in documentary film creative industry. *Jurnal Studi Komunikasi*, 5(1), 162–177. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.3114>
- Safitri, R. (2025). The meaning of audience reception on YouTube channel. *Sahafa Journal of Islamic Communication*, 7(2), 129–141. <https://doi.org/10.21111/sjic.v7i2.11204>
- Sajaroh, N., & Imanto, T. (2026). Peran audio visual sebagai media promosi kuliner. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 5(1), 88–97. <https://doi.org/10.57234/scientica.v5i1.1345>
- Septiana, D. A., & Apriliani, R. (2025). Analisis resepsi khalayak terhadap pola asuh anak dalam konten TikTok @rensia_sanvira. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 89–101. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i1.3214>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyatman, A. T., & Nugroho, C. (2019). Analisis resepsi penonton remaja video mukbang dalam kanal YouTube “Yuka Kinoshita.” In *e-Proceedings of Management* (Vol. 6, Issue 1, pp. 1428–1440).
- Yulita, Y., & Susiyanto, S. (2025). Peran media sosial Instagram dan TikTok dalam upaya UMKM meningkatkan pemasaran batik Besurek di Kota Bengkulu. *Sosmaniora: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 73–81. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i1.2461>
- Zakiyyah, N. J. A. (2025). *Pembentukan identitas diri Gen Z melalui partisipasi media digital* [Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/45123>

Skripsi Moch Beny

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UIN KH. Achmad Siddiq Jember Student Paper	1%
2	aksiologi.org Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1%
4	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	1%
5	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Student Paper	<1%
7	jurnal.usahidsolo.ac.id Internet Source	<1%
8	Mutia Novela Sari, Genny Gustina Sari, Lintang Arum Bagasati, Syahnaz Savitri. "Dinamika Resepsi Audiens Dalam Tayangan	<1%

Stand-Up Comedy Mens Rea Oleh Pandji Pragiwaksono", Jurnal Ilmu Komunikasi dan Bisnis, 2026

Publication

9

123dok.com

Internet Source

<1 %

10

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

11

Mussyarifatul Aziizah Ode, Syamsuddin Aziz, Muh. Akba. "Konstruksi Identitas Budaya Kampus Mahasiswa Makassar oleh Kreator Konten Parodi Kanda karca di TikTok", Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 2026

Publication

<1 %

12

Fanny Amelia Putri, Dini Wahdiyati, Andys Tiara. "Resepsi Mahasiswa Komunikasi di Jakarta Mengenai Isi Pesan Disfungsi Keluarga dalam Lagu "Berakhir di Aku" Karya Idgitaf", Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 2025

Publication

<1 %

13

Submitted to Universitas Airlangga-1

Student Paper

<1 %

14

Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Student Paper

<1 %

15	ejournal.atmajaya.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.unigal.ac.id:8080 Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Padjadjaran Student Paper	<1 %
19	e-journal.nalanda.ac.id Internet Source	<1 %
20	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
21	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %
22	repository.uncp.ac.id Internet Source	<1 %
23	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
24	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
25	jkn.unitri.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.polimedia.ac.id Internet Source	<1 %

27	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
28	www.journal.unair.ac.id Internet Source	<1 %
29	docplayer.info Internet Source	<1 %
30	eprints.uai.ac.id Internet Source	<1 %
31	journalakasha.com Internet Source	<1 %
32	Febriana Indah Syahputri, Heidy Arviani. "Penerimaan Masyarakat Jakarta terhadap Citra Polri dalam Lagu "Bayar Bayar Bayar" Karya Band Sukatani", Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 2026 Publication	<1 %
33	core.ac.uk Internet Source	<1 %
34	dating-affairs-now.com Internet Source	<1 %
35	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	<1 %
36	id.123dok.com Internet Source	<1 %

37	konsultasiskripsi.com Internet Source	<1 %
38	repository.unissula.ac.id Internet Source	<1 %
39	www.nwom.net Internet Source	<1 %
40	www.scribd.com Internet Source	<1 %
41	Fanny Amelia Putri, Dini Wahdiyati, Andys Tiara. "Resepsi Mahasiswa Komunikasi di Jakarta Mengenai Isi Pesan Disfungsi Keluarga Dalam Lagu "Berakhir di Aku" Karya Idgitaf", Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 2025 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On