

Analisis Resepsi Mahasiswa Ilkom Untag Surabaya Pada Komentar Spam di Live Chat Youtube Ishowspeed

¹Dewa Prasetya, ²Muchamad Rizqi, ³Fransisca Benedicta Avira Citra Paramita

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
dewaprasetya03@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memunculkan budaya komunikasi baru yang ditandai dengan interaksi real-time melalui media sosial dan platform video seperti YouTube. Salah satu fenomena yang muncul dalam konteks tersebut adalah komentar spam dalam Live Chat saat live streaming. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya memaknai komentar spam dalam video IRL Stream in Indonesia Pt. 2 Bali di kanal YouTube IShowSpeed. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teori resepsi Stuart Hall sebagai landasan analisis. Subjek penelitian sebanyak lima orang mahasiswa yang pernah menonton video tersebut dan aktif menggunakan media digital. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas informan berada pada posisi negotiated decoding, yaitu menerima sebagian makna dari komentar spam namun dengan penyesuaian berdasarkan konteks dan nilai pribadi. Satu informan menunjukkan posisi dominant-hegemonic decoding, sedangkan satu informan berada pada posisi oppositional decoding. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kapasitas interpretatif yang kritis terhadap fenomena komunikasi digital dan memaknai spam bukan sekadar sebagai teks, melainkan sebagai bagian dari budaya digital yang kompleks.

Kata kunci: Analisis Resepsi, Komentar Spam, Live Chat, Budaya Digital

Abstract

The development of digital technology has given rise to a new communication culture characterized by real-time interaction through social media and video platforms such as YouTube. One phenomenon that has emerged in this context is spam comments in Live Chat during live streaming. This study aims to analyze how communication science students at the University of 17 August 1945 Surabaya interpret spam comments in the video IRL Stream in Indonesia Pt. 2 Bali on the IShowSpeed YouTube channel. The study employs a qualitative approach, grounded in Stuart Hall's reception theory. The research subjects are five students who have watched the video and are active users of digital media. Data collection techniques include in-depth interviews and documentation. The results indicate that the majority of informants adopt a negotiated decoding position, meaning they accept some of the meanings from spam comments but adjust them based on context and personal values. One informant exhibits a dominant-hegemonic decoding position, while another informant adopts an oppositional decoding position. These findings indicate that students possess critical interpretive capacities regarding digital communication phenomena and perceive spam not merely as text but as part of a complex digital culture.

Keywords: Reception Analysis, Spam Comments, Live Chat, Digital Culture

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi telah melahirkan berbagai bentuk interaksi sosial digital yang semakin kompleks dan dinamis. Salah satu bentuk interaksi yang menonjol adalah live streaming, yaitu siaran langsung yang memungkinkan para konten kreator dan audiens saling berinteraksi secara real-time. Salah satu platform yang menyediakan interaksi live streaming adalah Youtube. Youtube menjadi salah satu platform yang memiliki banyak pengguna, terutama di Indonesia, memiliki pengguna di angka 143 Juta pengguna Youtube, menjadikan Indonesia masuk peringkat keempat terbanyak di dunia (Yonatan, 2025). Fenomena live Streaming telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dan menjadi bentuk komunikasi digital yang semakin digemari, terutama pada kalangan generasi Z. Dalam konteks ini, Generasi Z menjadi kelompok yang menarik untuk dikaji. Generasi Z, merupakan generasi yang lahir sekitar tahun 1997-2012, dan merupakan generasi pertama yang tumbuh bersamaan dengan perkembangan internet dan perangkat digital. Mereka tidak hanya tumbuh bersama internet, media sosial, dan smartphone, tetapi juga terbentuk oleh budaya digital itu sendiri. Generasi ini sering disebut sebagai “digital natives” karena tidak pernah mengalami dunia tanpa teknologi digital (Turner, 2018).

Salah satu bentuk live streaming yang menarik perhatian saat ini adalah In Real Life (IRL) Stream, yang di mana para kreator melakukan kegiatan siaran langsung aktivitas keseharian di ruang publik (Arafah, 2024). Salah satu konten kreator yang dikenal oleh kalangan penikmat live stream adalah IShowSpeed. Darren Jason Watkins Jr. Atau biasa dikenal dengan IShowSpeed atau Speed merupakan youtuber asal Amerika Serikat. Speed terkenal dengan konten-konten live streamingnya di platform Youtube. Beliau juga menjadi salah satu yang meng-viralkan kegiatan IRL Stream. Di channelnya ia sering membagikan pengalaman bermain

game-game PC, berkolaborasi dengan Streamer lain, serta melakukan kegiatan In Real Life (IRL) Stream. Dengan pembawaan dari IShowSpeed yang energik, dan selalu interaktif dengan penontonnya lewat Live Chat menjadi sangat digemari oleh kalangan, dengan angka subscriber menyentuh angka 38 Juta subs. Live Chat dalam Youtube menjadi ruang interaktif yang memungkinkan penonton berkomunikasi secara langsung selama siaran berlangsung. Dengan fitur Live Chat, penonton lebih leluasa untuk berinteraksi dengan para konten kreator yang diminati secara langsung. Namun dengan keleluasaan penonton dalam berkomentar terkadang membuat isi Live Chat menjadi tidak kondusif, banyak para penonton memberikan komentar negatif, hingga melakukan spam pada Live Chat.

Pada tanggal 9 September 2024, Speed mengumumkan bahwa dirinya akan tour serta melakukan kegiatan IRL Stream di benua Asia Tenggara. Tour pertama, Speed langsung menarik perhatian penggemarnya terutama para penggemar dari Indonesia. Speed mulai berkunjung ke Indonesia pada tanggal 18 September 2024 dan berkunjung ke Bali pada tanggal 20 September 2024 serta melakukan kegiatan IRL Stream keduanya yang berjudul "irl stream in Indonesia pt 2 Bali". Di dalam streamnya, banyak para masyarakat ikut menghampiri Speed saat melakukan IRL Stream. Banyak yang dari mereka melakukan foto bersama, memberikan hadiah, bahkan banyak dari konten kreator dari Indonesia ikut membuat konten bersama. Kejadian tersebut membuat para penonton live stream memberikan respon negatif, seperti memberikan hujatan, dan mem-spam kata-kata yang kurang baik. Dalam konteks live streaming, istilah spam bukan hanya sekedar gangguan teknis, melainkan sebuah fenomena komunikasi yang dapat memengaruhi dinamika interaksi audiens. Spam adalah istilah untuk pesan atau komentar yang tidak relevan, berulang-ulang, dan sering kali dikirim secara massal, dengan tujuan untuk menarik perhatian atau mengalihkan fokus dari percakapan utama (Yousukkee & Wisitpongphan, 2021).

Komentar spam yang muncul pada fitur live chat di platform streaming, terutama selama berlangsungnya siaran langsung, dapat dipahami sebagai bentuk reaksi spontan dari penonton yang ingin menarik perhatian konten kreator maupun penonton lain. Reaksi spontan ini cenderung dipicu oleh suasana interaktif yang tercipta secara real-time, di mana aksesibilitas terhadap kolom komentar memberikan kebebasan kepada penonton untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, atau opini tanpa adanya filter atau sensor secara langsung. Dalam konteks komunikasi digital, fenomena komentar spam kerap kali dianggap sebagai budaya digital baru. Pada dasarnya Budaya digital muncul dari perkembangan teknologi, bahwa budaya digital menjadi pandangan yang bersumber dari penggunaan teknologi dan internet, mempengaruhi khalayak mulai dari cara berinteraksi, bersikap, berpikir kritis, serta berkomunikasi sebagai individu di ruang lingkup masyarakat (Putrie & Ikhwan, 2023), yang dapat diartikan bahwa fenomena komentar spam ini merupakan konsekuensi dari kebebasan berekspresi di ruang publik daring. Fenomena ini semakin kompleks karena adanya sisi psikologis seperti keinginan untuk mendapat validasi sosial, eksistensi personal, dan rasa ingin menjadi bagian dari komunitas virtual. Penetrasi internet yang semakin luas serta kemudahan dalam mengakses fitur interaktif live chat juga memicu maraknya komentar spam sebagai bentuk partisipasi sekaligus eksplorasi identitas digital oleh setiap individu penonton. Dengan demikian, komentar spam pada live chat tidak dapat semata-mata dilihat sebagai tindakan negatif, melainkan juga sebagai artikulasi spontanitas yang tercipta dari interaksi langsung antara penonton dan konten kreator. Konteks inilah yang membuat fenomena komentar spam menjadi menarik untuk dianalisis lebih dalam karena merepresentasikan bentuk komunikasi baru dalam era digital.

Dari fenomena tersebut peneliti berusaha meneliti fenomena secara mendalam mengenai spam Live Chat yang di berikan oleh para penonton video tersebut, dengan menggunakan analisis resepsi Stuart Hall encoding/decoding. Peneliti ingin mengambil dari sudut pandang penonton dari mahasiswa Ilmu Komunikasi dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya terutama generasi Z yang dimana kalangan penonton dari kanal Youtube IShowSpeed adalah dari kalangan Generasi Z.

Dalam kerangka Teori Resepsi yang dikemukakan oleh Stuart Hall (1980), bahwa audiens dipandang sebagai subjek aktif yang tidak hanya menerima sebuah pesan secara pasif, melainkan juga menafsirkan kembali berdasarkan latar belakang sosial, budaya, dan wawasan personal. Maka dari itu, analisis resepsi menjadi pendekatan yang tepat dalam memahami generasi Z dalam merespon atau memahami pesan spam dari Live Chat. Peneliti ingin memahami resepsi para penonton generasi Z terhadap komentar spam pada Live Chat yang di berikan oleh penonton pada saat menonton siaran langsung IRL Stream IshowSpeed, nantinya peneliti akan mengklasifikasi resepsi penonton generasi Z menjadi tiga klasifikasi yaitu Dominant, Negotiated, dan Oppositional.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis resepsi dari Stuart Hall. Teori resepsi adalah pendekatan dalam studi komunikasi yang berfokus pada bagaimana khalayak atau audiens menerima, menafsirkan, dan memberikan makna terhadap pesan yang disampaikan oleh media. Pemahaman ini juga menekankan bahwa khalayak memiliki peran aktif dalam menginterpretasikan pesan dan pemaknaan dengan cara mereka masing-masing (Gulam Fanani et al., 2023). Pendekatan ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Hall pada tahun 1973, melalui model encoding-decoding, yang menekankan bahwa makna tidak hanya ditentukan oleh pengirim pesan, tetapi juga oleh konteks sosial dan budaya dari penerima

pesan (Faturossyiddin & Hidayati, 2024). Menurut Hall, Terdapat tiga jenis hipotesis yang dimiliki khalayak dalam memaknai isi pesan (decoding), yang pertama adalah Dominant Hegemonic Position yaitu pemaknaan ini berada posisi yang dimana para khalayak secara penuh menerima terhadap makna yang dimaksudkan oleh pengirim pesan tanpa adanya penafsiran alternatif. Bisa diartikan bahwa khalayak setuju dengan suatu pesan yang diterima, tanpa adanya penolakan. (Faturossyiddin & Hidayati, 2024)

Posisi kedua ada Negotiated Position, posisi ini khalayak menerima sebagian dari makna yang disampaikan, namun dengan penyesuaian berdasarkan latar belakang dan pengalaman pribadi. Khalayak bisa saja setuju dengan pesan yang disampaikan, namun penerima pesan masih belum meyakini pesan secara penuh. Khalayak memiliki batas-batas tertentu dengan pengetahuan yang didasari oleh pengalaman pribadi, membuat para responden mengubah makna pesan yang didapat dengan bahasa-nya sendiri sehingga merefleksikan posisi serta minat masing-masing pribadi. (Achmadiansyah & Sudaryanto, 2024)

Posisi terakhir ada Oppositional Position yang dimana posisi ini khalayak menolak terhadap makna yang ditawarkan oleh pengirim pesan, di mana penerima menginterpretasikan pesan dengan cara yang berbeda atau bertentangan. Sehingga mereka menentukan pesan alternative sendiri dalam menginterpretasikan sebuah pesan. (Urfa Dihakho, 2023). Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap lima mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang merupakan bagian dari Generasi Z dan pernah menonton video "IRL Stream in Indonesia Pt. 2 Bali" di kanal YouTube IShowSpeed. Teknik dokumentasi juga dilakukan untuk mendukung narasi dari informan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian disusun berdasarkan kategori posisi decoding menurut teori resepsi Stuart Hall, mulai dari posisi Dominant, Negotiated, dan Oppositional. Setiap temuan diuraikan berdasarkan pola respon informan terhadap fenomena komentar spam dalam Live Chat dengan objek penelitian dari sebuah video tayangan ulang IRL Stream serta kolom Live Chat dari kanal Youtube IShowSpeed. Data dalam penelitian ini diambil melalui hasil wawancara mendalam oleh penulis terhadap lima informan sesuai dengan kriteria yang ditentukan penulis. Kelima informan terdiri dari Andika Lopez, R Arya Dwi Kurniawan, Virhan Achmad, Mochammad Luqman, dan Handy Royan.

Pada Mahasiswa Generasi Z dalam menanggapi komentar spam, para informan memberikan tanggapan yang beragam terhadap keberadaan komentar spam dalam *Live Chat*. Bagi sebagian informan, komentar spam dianggap sebagai bagian dari hiburan dan ciri khas komunitas online. Salah satu informan menyebutkan bahwa komentar-komentar tersebut membuat suasana live streaming menjadi lebih hidup dan interaktif. Luqman menganggap bahwa komentar spam merupakan tindakan normal, dan menganggap bahwa adanya komentar spam hanya untuk meramaikan isi kolom *Live Chat*.

Namun, tidak semua informan bersikap permisif. Beberapa informan menunjukkan sikap ambivalen. Mereka mengakui bahwa komentar spam bisa menghibur, tetapi juga bisa mengganggu ketika muncul secara berlebihan atau di luar konteks. Menurut Virhan bahwa fenomena spam sudah menjadi hal yang biasa ia temui di berbagai live stream. Sementara itu, ada pula informan yang menolak sepenuhnya terhadap keberadaan spam, terutama jika dianggap mengganggu fokus penonton atau menyulitkan *streamer*.

Arya menganggap bahwa komentar spam bersifat mengganggu dan menganggap fenomena ini merupakan sebuah distraksi yang dapat membingungkan *streamer* dalam membentuk suasana live stream yang kondusif. Dari beragam tanggapan ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa generasi Z tidak bersifat homogen, terutama dalam menyikapi spam. Melainkan respon yang diberikan berdasarkan dari persepsi pribadi.

Fenomena spam dalam *Live Chat* Youtube memiliki keterkaitan erat dengan praktik budaya digital yang berkembang di kalangan generasi Z. komentar yang muncul secara serentak dan berulang mencerminkan sifat spontanitas, kolektivitas, dan performatif dalam ruang digital. Pada Mahasiswa Generasi Z dalam meyakini adanya keterkaitan fenomena spam dengan Budaya Digital, Sebagian besar informan memahami bahwa komentar spam adalah bagian dari budaya komunitas terutama dengan cara mereka mengekspresikan diri, atau cara mereka merespon. Royan menganggap bahwa ini sudah menjadi culture yang sudah lama terbentuk terutama di platform Youtube. Meskipun isi komentar spam cenderung tidak relevan, namun hanya sebagai sarana untuk meramaikan kolom komentar serta dan meningkatkan antusias penonton. Virhan menambahkan bahwa komentar spam merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi antara streamer dan penonton, dengan harapan mendapatkan atensi.

Meskipun masih adanya penolakan terhadap fenomena ini, dan menganggap budaya ini sifatnya mengganggu dan menganggap tidak semua spam dianggap dari budaya yang positif. Arya menanggapi bahwa fenomena spam sangat bertentangan dengan budaya digital, karena menurut nya komentar spam sifatnya mengganggu Budaya digital membentuk kebiasaan baru dalam berkomunikasi secara daring. Perilaku spam bisa dipahami bukan sebagai pelanggaran, tetapi sebagai bagian dari praktik komunikasi dalam media partisipan yang mengedepankan keterlibatan dan respon.

Pada mahasiswa generasi Z dalam memahami isi komentar, mereka menunjukkan kemampuan interpretative yang kontekstual. Mereka tidak hanya membaca pesan secara literal, tetapi juga memaknai isi

komentar dalam hubungannya dengan situasi yang sedang berlangsung dalam live stream. Virhan berpendapat bahwa isi komentar seperti kata “FOMO” dan “L BALI” merupakan bentuk respon secara spontan dari penonton terhadap momen saat live stream. FOMO sendiri merupakan kepanjangan dari *Fear of missing out*, yaitu merupakan sikap atau perilaku yang biasa dirasakan oleh para generasi muda, yang dimana FOMO sendiri cenderung takut akan ketinggalan sesuatu, tidak kekinian, tidak gaul, takut dan cemas berpotensi memberikan dampak secara psikis kedepannya (Jenny Fernanda et al., 2023)

Luqman juga merespon bahwa isi komentar yang dilontarkan merupakan bentuk ekspresi penonton dalam menanggapi momen tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa generasi Z memiliki daya resepsi yang kompleks. Mereka tidak hanya menilai komentar berdasarkan teksnya, tetapi juga berdasarkan pemahaman konteks.

Penutup

Sebagian besar informan dalam penelitian ini berada pada posisi *negotiated*. Dari 5 informan yang diwawancarai, sebanyak 3 informan menunjukkan sikap yang merepresentasikan posisi *negotiated*. Mereka mengakui bahwa komentar spam seperti “FOMO” dan “L BALI” dapat menjadi bentuk hiburan dan partisipasi komunitas, namun tetap mengkritisi spam yang tidak sesuai konteks atau yang mengandung unsur negatif seperti SARA dan rasisme. Sikap ini menunjukkan bahwa mahasiswa generasi Z memiliki daya selektif dalam menafsirkan pesan digital berdasarkan nilai-nilai personal serta etika berkomunikasi.

Dari 5 informan, 3 diantaranya berada di posisi *negotiated*. Lalu 2 informan masing berada di posisi *dominant* dan *oppositional*. Informan yang berada pada posisi *dominant* menerima komentar spam sebagai suatu hal yang wajar. Dalam dunia live streaming, spam dimakna sebagai bagian dari budaya digital yang berusaha menghidupkan suasana *Live Chat* dan menciptakan kedekatan antara *streamer* dan penonton. Sikap ini menunjukkan penerimaan penuh terhadap fenomena spam. Sedangkan, informan yang berada pada posisi *oppositional* menganggap bahwa fenomena spam sebagai bentuk gangguan dalam sikap yang terbentuk dari budaya digital.

Mahasiswa generasi Z memaknai komentar spam tidak secara literal, tetapi berdasarkan konteks peristiwa atau momen pada saat live stream. Kata-kata seperti “FOMO” dan “L BALI” merupakan interpretasi sebagai simbol yang mencerminkan respon terhadap momen spesifik, seperti ejekan yang sifatnya humor atau bentuk dari kritik sosial di media digital

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Generasi Z menafsirkan komentar spam dalam live chat dengan cara yang berbeda-beda. Sebagian besar berada pada posisi *negotiated decoding*, menandakan bahwa mereka memahami spam sebagai bagian dari budaya digital, tetapi tetap mempertimbangkan etika dan konteks. Komentar spam seperti “FOMO” dan “L BALI” tidak selalu dipahami sebagai gangguan, melainkan sebagai bentuk partisipasi digital yang mencerminkan dinamika komunikasi generasi muda. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa audiens digital bersifat aktif dalam membentuk makna, sesuai dengan teori resepsi Stuart Hall. Hasil ini juga memperkuat pentingnya memahami budaya digital dari sudut pandang audiens, bukan hanya dari sisi produsen konten.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan sebagai pertimbangan bagi pembaca dan sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya. Pertama, jumlah dan keragaman informan masih terbatas, yakni hanya melibatkan lima mahasiswa Generasi Z dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Kondisi ini menyebabkan hasil penelitian belum sepenuhnya merepresentasikan spektrum resepsi Generasi Z secara luas, khususnya dari latar belakang sosial, geografis, atau budaya digital yang beragam. Di satu sisi penggunaan teori resepsi Stuart Hall sangat dominan, tanpa dikomparasikan atau dikontekstualisasikan dengan teori lain yang relevan dalam kajian komunikasi digital, seperti teori partisipasi media baru atau identitas budaya daring. Padahal, hal tersebut dapat memperkaya pemahaman terhadap resepsi audiens digital.

Keterbatasan-keterbatasan tersebut diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi penelitian selanjutnya agar dapat memperluas ruang lingkup subjek, menggunakan kombinasi pendekatan (misalnya kualitatif dan analisis isi), serta memperhatikan variabel teknologi media yang turut memengaruhi pola komunikasi digital audiens.

Daftar Pustaka

- Arafah, N. (2024). Mengenal ‘IRL Streaming’ yang Bikin Heboh, Gak Cuma IShowSpeed! In *Uzone.id*. <https://uzone.id/mengenal-irl-streaming-yang-bikin-heboh-gak-cuma-ishowspeed->
- Faturosyiddin, A. H. R., & Hidayati, U. (2024). Analisis resepsi khalayak remaja mengenai pesan moral dalam film *Doraemon Stand By Me 2*. *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/lektur.v6i1.19252>
- Gulam Fanani, M., Puspitaning Ayodya, B., & Rizqi, M. (2023). *Analisis Resepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Pada Korban Kekerasan Seksual Dalam Film Penyalin Cahaya*.
- Jenny Fernanda, Muhammad Faisal Azka, & Achmadiannisa Putri R.A. (2023). Analisis Perilaku FoMo

- Mahasiswa Universitas Jember Dalam Perspektif Masyarakat Konsumsi-Baudrillard. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 232–244. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i6.2967>
- Putrie, C. A. R., & Ikhwan. (2023). Adaptasi Budaya Digital Pada Generasi Z Di Masa Pandemi (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Panca Sakti Bekasi). *Prosiding Frima*, 6681(6), 668–674.
- Turner, A. (2018). Generation Z : Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113.
- Yonatan, A. (2025). *Indonesia Masuk Jajaran Pengguna YouTube Terbanyak di Dunia 2025 - GoodStats*. GoodStats.Id.
https://goodstats.id/article/indonesia-masuk-jajaran-pengguna-youtube-terbanyak-di-dunia-2025-7Cvdz?utm_source=chatgpt.com
- Yousukkee, S., & Wisitpongphan, N. (2021). Analysis of spammers' behavior on a live streaming chat. *IAES International Journal of Artificial Intelligence*, 10(1), 139–150.
<https://doi.org/10.11591/ijai.v10.i1.pp139-150>