https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom E-ISSN: 3032-1190
Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM) Juli 2026, Vol.04, No.02, Hal:641 – 646

ANALISIS RESEPSI GENERASI Z MENGENAI KONTROVERSI DONASI DALAM PROGRAM LIVE STREAMING MARAPTHON THE LAST TALE

[1]Yashinta Nur Aulia, [2]Merry Fridha Tri Palupi, [3]Wahyu Kuncoro
[1,2,3]Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
nur.yashinta17@gmail.com

Abstrak
Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong peningkatan penggunaan platform digital serta membentuk interaksi sosial digital yang dinamis dan lebih kompleks. Salah satu bentuk interaksi yang dominan adalah Live Streaming,dimana bentuk komunikasi antara streamer dengan penonton berubah bentuk menjadi praktik donasi. Hal ini tidak semerta meta mendapatkan penerimaan positif melainkan terdapat kontroversi yang terjadi. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis resepsi gen z mengenai kontroversi donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori analisis resepsi Stuart Hall melalui wawancara mendalam dan FGD dengan 6 informan. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa generasi Z memiliki resepsi yang beragam terhadap praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale .Temuan dari penelitian ini terdapat 3 informan yang berada di posisi negotiated, 2 informan pada posisi oppositional dan 1 informan pada posisi dominant-hegemonic. Mereka menerima praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale sebagai bentuk hiburan, dukungan serta interkasi digital, namun tetap memberikan kritik terhadap pergeseran makna donasi di era digital.
Kata kunci: Kata kunci : Analisis Resepsi, Marapthon, Generasi Z

Abstract
Advances in information and communication technology have driven increased use of digital platforms and shaped dynamic and more complex forms of digital social interaction. One dominant form of interaction is Live Streaming, where communication between streamers and viewers has evolved into a practice of donations. This has not necessarily been met with universal acceptance; rather, it has sparked controversy. Consequently, this study aims to analyze Gen Z's reception of the controversy surrounding donations in the live stream "Marathon: The Last Tale." The research method employs a qualitative approach using Stuart Hall's reception analysis theory through in-depth interviews and focus group discussions (FGDs) with 6 informants. The results of this study indicate that Generation Z has diverse perceptions regarding the practice of donations in the "Marathon The Last Tale" live stream. The findings reveal that 3 informants adopted a "negotiated" stance, 2 informants an 'oppositional' stance, and 1 informant a "dominant-hegemonic" stance. They accept donation practices in the "Marathon The Last Tale" live stream as a form of entertainment, support, and digital interaction, yet they also offer criticism regarding the shifting meaning of donations in the digital era
Keyword: *Keyword : Reception Analysisi, Marapthon, Generation Z*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami pergeseran media dari konvesional yang sudah ada sebelumnya seperti surat kabar, radio dan televisi beralih ke media online yang dapat diakses melaui platform digital(Qoldibiasih & Putranto, 2025). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong peningkatan penggunaan

platform digital serta membentuk interaksi sosial digital yang dinamis dan lebih kompleks. Salah satu bentuk interaksi yang dominan adalah Live Streaming, yakni siaran langsung yang memfasilitasi para content creator dan audiens saling berinteraksi secara real-time. Melalui Live Streaming, audiens terlibat secara interaktif melalui komentar, tanggapan maupun dalam bentuk dukungan lainnya. (Prasetya et al., 2025).

Dalam praktiknya, interaksi yang terjadi antara content creator dengan audiens dalam Live Streaming tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal, tetapi juga berkembang menjadi bentuk dukungan finansial berupa donasi yang diberikan pada saat Live Streaming. Donasi dianggap sebagai bentuk apresiasi dan penghargaan audiens kepada content creator atas konten yang diproduksi (Nafi, 2023). Namun, dalam praktiknya, donasi juga menjadi bagian dari mekanisme ekonomi digital yang dimana melibatkan kedekatan emosional dan interaksi antar content creator dengan audiens.

Praktik donasi tidak selalu mendapatkan respon positif di kalangan masyarakat, dalam beberapa kasus memunculkan berbagai persoalan yang memicu perdebatan di kalangan audiens. Dalam penelitian (Nafi, 2023), menjelaskan bahwa donasi online memainkan peran penting dalam memberikan sumber daya finansial bagi content creator untuk terus menghasilkan karya yang mereka sukai, dengan tujuan memperkuat hubungan audiens dengan content creator. Disisi lain praktik donasi menimbulkan tekanan sosial, ketidakseimbangan relasi, dan manipulasi emosi. Perbedaan perspektif ini menunjukan bahwa audiens memilki pemaknaan yang beragam terhadap praktik donasi dalam Live Streaming, oleh karena itu fenomena ini penting untuk dikaji dengan pendekatan analisis resepsi.

Salah satu contoh praktik donasi dalam Live Streaming dapat dilihat dari akun Youtube Reza Arap bertajuk “Marapthon The Last Tale” (Lubis, 2025). Pada awalnya Live Streaming populer di kalangan gamers, kini Live Streaming berkembang menjadi talkshow, podcast, event konser, serta In Real Life (Putra et al., 2025). In Real life merupakan bentuk Live Streaming dimana para kreator melakukan kegiatan siaran langsung aktivitas keseharian di ruang publik (Arifah, 2024).

Marapthon merupakan bentuk adaptasi dari format Live Streaming, mekanisme utama format ini terletak pada durasi siaran yang ditentukan oleh penonton melalui donasi, dimana setiap donasi yang diberikan akan memperpanjang waktu Live Streaming. Dengan demikian, Live Streaming tidak sepenuhnya dikendalikan oleh streamer, tetapi juga ditentukan oleh partisipasi audiens. Hal ini menunjukan adanya pergeseran peran penonton yang mempengaruhi jalannya Live Streaming secara real time.

Dalam kerangka Teori Resepsi yang dikemukakan oleh Stuart Hall (1980), audiens dipandang subjek aktif yang tidak hanya menerima pesan, tetapi juga menafsirkan kembali berdasarkan latar belakang sosial dan budaya serta perspektif pribadinya (Prasetya et al., 2025). Melalui model ini, penonton diposisikan kedalam tiga posisi yaitu Dominat Hegemonic Position, Negotiated Position, dan Oppostional Position (Jamal et al., 2025). Pendekatan analisis resepsi menjadi pendekatan yang relevan pada praktik donasi dalam platform Marapthon yang dimana tidak dimaknai secara tunggal oleh audiens. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis resepsi untuk menganalisa bagaimana

analisis persepsi generasi Z mengenai kontroversi donasi dalam progam Live Streaming Marapthon The Last Tale.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan paradigma konstrutivisme. Menurut (Aurillia & Supriadi, 2024) paradigma konstuktivisme digunakan untuk memahami bagaimana sebuah realitas dikonstruksikan kedalam sebuah media dan kemudian nantinya terlihat bagaimana representasi atau gambaran mengenai pesan yang ditangkap oleh peneliti. Dengan begitu, peneliti dapat menganalisis bagaimana persepsi generasi z mengenai kontroversi donasi dalam program Live Streaming Marapthon The Last Tale.

Jenis penelitian ini menggunakan analisis resepsi. Penelitian ini memandang audiens sebagai subjek yang aktif berperan dalam konstruksi makna, melalui interaksi dengan teks. Untuk membedah proses tersebut, penelitian ini menggunakan model encoding – decoding yang dikemukakan oleh Stuart Hall. Model ini mengasumsikan bahwa teks media bersifat polisemi dan dapat dimaknai secara berbeda oleh khalayak, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam tiga posisi resepsi, yaitu dominant, negotiated, dan oppositional (Pitaloka et al., 2026)

Subjek dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini mencakup orang-orang yang telah diseleksi berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang dibuat oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian (Ariestyani & Ramadhanty, 2022). Peneliti menentukan kriteria informan sebagai berikut :

1. Informan merupakan pengguna aktif media sosial terutama di platform Youtube.
2. Informan merupakan Generasi Z, dimana generasi yang lahir pada tahun 1997-2012.
3. Informan pernah menonton atau mengikuti konten Marapthon The Last Tale di media sosial

Objek penelitian merupakan suatu kondisi yang menggambarkan atau menerangkan suatu situasi dari objek yang akan diteliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas dari suatu penelitian (Hamidah & Hakim, 2023). Objek dalam penelitian ini adalah proses resepsi atau pemaknaan khalayak Gen Z mengenai kontrovesi donasi pada saat Live Streaming Marapthon The Last Tale.yang terdapat dalam akun Youtube @Ybrap.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam, Focus Group Discussion (FGD), dokumentasi dan observasi. penelitian ini menggunakan teknik tringulasi sumber data untuk membandingkan variasi persepsi antar informan Generasi Z terhadap kontroversi donasi dalam Live Streaming.

Hasil dan Pembahasan

Pergeseran Fungsi dalam Live Streaming

Dalam diskusi bersama informan yang merupakan gen z, praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale menunjukan adanya pergeseran fungsi donasi dari yang sekedar aktivitas sosial kini menjadi bagian dari budaya interaksi digital. Fenomena ini memperlihatkan bahwasannya donasi tidak lagi dipahami sebagai bentuk bantuan kepada

yang membutuhkan, namun berkembang menjadi sarana hiburan, promosi usaha, sebagai tempat untuk memdapatkan perhatian streamer hinga bentuk kepuasaan pribadi.

Jika dianalisis menggunakan teori resepsi Stuat Hall, praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale menunjukan adanya perbedaan pemaknaan di kalangan Generasi Z. Terdapat informan yang berada pada posisi dominant-hegemonic, yaitu memandang praktik donasi sebagai bentuk dukungan, interaksi antara streamer dengan audiens dan juga sebagai hiburan. Pada posisi negotiated, mereka menerima praktik donasi sebagai bentuk hiburan dan juga promosi, namun tetap menyadari adanya pergeseran makna donasi menjadi kepentingan hiburan dan ekonomi digital. Serta pada posisi oppositional, mereka menggagap penggunaan istilah donasi kepada streamer telah menyimpang dari makna donasi yang sebenarnya. Dengan demikian, praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale menunjukan perubahan makna dan fungsi donasi di era digital

Motivasi Audiens dalam Memberikan Donasi kepada Streamer

Motivasi penonton dalam memberikan donasi kepada para streamer selama Live Streaming Marapthon The Last Tale tidak hanya didorong oleh keinginan untuk membantu, namun juga dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti hiburan, promosi bisnis dan kepuasan pribadi. Jika dilihat dari perspektif teori resepsi Stuart Hall, motivasi penonton menunjukan adanya posisi resepsi yang berbeda-beda. Beberapa informan menempati posisi dominant-hegemonic, yaitu menerima praktik donasi sebagai bentuk dukungan dan interaksi yang wajar dalam budaya digital. Sementara itu, yang lain menempati posisi negotiated, karena mereka menyadari manfaat hiburan dan promosi dari donasi sambil tetap menyadari pergeseran makna donasi dari nilai sosial menjadi kepentingan personal dan ekonomi digital. Motivasi penonton generasi Z dalam berdonasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti hiburan, promosi bisnis dan kepuasan pribadi yang timbul dari adanya interaksi di media digital.

Pergeseran Makna Donasi di Era Digital

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi praktik donasi dari konvesional menjadi platform digital. Kemajuan internet serta media sosial, memungkinkan masyarakat untuk melakukan donasi secara lebih efisien, efektif dan fleksibel. Selain mempermudah dalam proses transaksi, platform digital juga memperluas jangkauan penggalangan dana, sehingga meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan donasi. Perubahan ini menunjukan bahwa praktik donasi tidak lagi sebatas pada kegiatan sosial secara tatap muka, akan tetapi mengalami menjadi bagian dari aktivitas digital yang memanfaatkan teknologi dan media digital sebagai alat untuk penggalangan dana dan penyaluran bantuan (Usman, 2025)

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar informan berpendapat bahwa makna donasi di era digital telah berubah jika dibadingkan dengan pemahaman tradisional mengenai donasi. Dalam konteks ini, Live Streaming Marapton The Last Tale, berkembang dari aktivitas sosial menjadi bentuk dukungan terhadap hiburan, interkasi digital dan promosi.

Temuan ini menunjukan perbedaan cara pandang generasi Z terkait pergeseran makna donasi di era digital. Sebagian menerima perubahan ini sebagai bentuk perkembangan media baru, sementara yang lainnya berpendapat bahwa praktik donasi telah menyimpang dari nilai sosial donasi itu sendiri.

Dalam teori resepsi stuart hall, informan yang menerima pergeseran makna ‘donasi’ dapat dikategorikan ke dalam posisi dominant-hegemonic, karena mereka menafsirkan ‘donasi’ sejalan dengan budaya digital yang berkembang saat ini. Sementara itu, informan yang menerima sebagian namun tetap memberikan kritik menempati posisi negotiated. Sedangkan informan yang menolak penggunaan istilah ‘donasi’ untuk streamer, mereka berada pada posisi oppositional , karena mereka memandang praktik tersebut bertentangan dengan makna ‘donasi’

Kontroversi Praktik Donasi

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan juga (FGD), kontroversi donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale tidak hanya muncul dari tindakan memberikan donasi berupa uang kepada para streamer, melainkan pertentangan makna antara donasi sebagai nilai sosial dan donasi sebagai bagian dari budaya hiburan digital. Dalam penelitian ini, para informan mengungkapkan berbagai perspektif dalam memaknai praktik donasi tersebut.

Dari perspektif teori resepsi Stuart Hall, hasil penelitian ini menujukan bahwa praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale menghasilkan tiga posisi resepsi audiens. Posisi dominant-hegemonic ditunjukan oleh informan yang menerima praktik tersebut sebagai bentuk hiburan dan interaksi antara streamer dengan penonton. Pada posisi negotiated ditunjukan oleh informan yang menerima praktik tersebut namun tetap mengkritisi sistem, framing bahasa serta tanggung jawab moral streamer. Sementara posisi oppositional ditunjukan oleh informan yang secara tegas menolak praktik donasi karena dianggap menyimpang dari makna donasi yang sesungguhnya. Dengan demikian, kontroversi praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale tidak hanya berkaitan dengan pemberian uang kepada streamer.

Resepsi Gen Z Terhadap Fenomena Donasi Pada Live Streaming

Berdasarkan hasil wawancara dan FGD, posisi dominant-hegemonic ditunjukkan oleh informan yang menerima praktik donasi sebagai bentuk perkembangan budaya digital yang wajar. Informan dalam posisi ini cenderung melihat donasi sebagai bentuk dukungan kepada kreator yang telah memberikan hiburan kepada penonton, sehingga praktik donasi dianggap sebagai hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.

Posisi negotiated menjadi posisi resepsi yang paling dominan dalam penelitian ini, dimana informan tidak sepenuhnya menolak praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale, namun tetap memberikan kritik terhadap beberapa aspek, seperti penggunaan istilah “donasi”, mekanisme sistem Live Streaming, serta tanggung jawab moral kreator terhadap penggunaan dana donasi. Dalam teori Stuart Hall, negotiated position terjadi ketika audiens menerima sebagian pesan dominan media, namun menyesuaikannya dengan nilai dan pengalaman sosial yang mereka miliki.

Posisi oppositional ditunjukkan oleh informan yang secara tegas menolak praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale. Informan dalam posisi ini memandang bahwa praktik donasi kepada streamer telah menyimpang dari makna donasi yang sebenarnya dan cenderung memanfaatkan empati penonton demi keuntungan pribadi.

Penutup

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa generasi Z memiliki resepsi yang beragam terhadap praktik donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale. Berdasarkan teori resepsi Stuart Hall, ditemukan tiga posisi resepsi audiens. Posisi negotiated, menjadi posisi dominan dengan tiga informan yang menerima praktik donasi sebagai bagian dari perkembangan budaya digital namun tetap mekritisi penggunaan istilah 'donasi', mekanisme live streaming serta tanggung jawab moral para streamer mengenai dana donasi yang diberikan oleh penonton.

Pada posisi oppositional terdapat dua informan yang memandang praktik donasi kepada streamer telah menyimpang dari makna donasi yang sesungguhnya, dan perpotensi mendorong penonton untuk terus berdonasi. Dimana dalam konteks ini donasi menjadi ruang untuk promosi bagi pelaku usaha atau UMKM.

Perbedaan resepsi tersebut dipengaruhi oleh latar belakang pengalaman dan kedekatan informan dengan budaya digital. Informan yang lebih akrab dengan ekosistem Live Streaming, cenderung lebih menerima praktik donasi sebagai betuk interaksi dan peluang ekonomi. Sedangkan, informan yang masih memegang teguh pemahaman konvesional mengenai donasi cenderung memaknai praktik tersebut sebagai bentuk penyimpangan makna sosial. Dengan demikian, kontroversi donasi dalam Live Streaming Marapthon The Last Tale mencerminkan benturan antara nilai donasi konvesional dengan budaya monetisasi dan interaksi digital di media baru.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi teoritis bagi perkembangan ilmu komunikasi, khususnya kajian media baru dan analisis resepsi audiens. Secara praktis, penelitian dapat menjadi bahan refleksi bagi content creator atau streamer untuk memperhatikan penggunaan framing bahasa, transparansi pengelolaan donasi, serta batas etika dalam sistem interaksi berbasis donasi. Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat menggunakan teori ataupun pendekatan lain, serta dapat membandingkan fenomena donasi digital pada berbagai platform Live Streaming agar memperoleh persprektif yang lebih luas mengenai budaya donasi di era media baru.

Daftar Pustaka

Nafi, M. R. (2023). BUDAYA ONLINE DI YOUTUBE MELALUI FITUR SUPERCHAT. HUMANUS: Jurnal Sosiohumaniora Nusantara, 1(1), 93–100.

Pitaloka, D. B., Paramita, F. B. A. C., & Rizqi, M. (2026). Analisis Resepsi Khalayak Gen Z Terhadap Permasalahan Motivasi Hidup Melalui Lagu ' Jam Makan Siang ' Oleh Band Hindia. Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM), 04(01), 51–57.

Prasetya, D., Rizqi, M., & Paramita, F. B. A. C. (2025). Analisis Resepsi Mahasiswa Ilkom Untag Surabaya Pada Komentar Spam di Live Chat Youtube Ishowspeed. Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM)SeminarNasionalMahasiswaKomunikasi(SEMAKOM), 03(02), 640–644.

Putra, F. H., Andriana, D., & Widarti. (2025). Pengaruh Tontonan Live Streaming Marapthon Terhadap Gaya Komunikasi Interpersonal Para Penonton Media Sosial X Media Komunikasi Efektif. Media Komunikasi Efektif, 2(2), 102–108.