

Pengaruh *Live Streaming* Windah Basudara Terhadap Ketergantungan Penggemarnya

Koesworo Setiawan¹, Muhammad Luthfie², Rizky Anugrah³

^{1,2,3}Universitas Djuanda

koesworo.setiawan@unida.ac.id¹, mluthfie@unida.ac.id², ranugrah1255@gmail.com³

ABSTRAK

Perkembangan platform *live streaming* telah merubah cara audiens berinteraksi dengan konten hiburan digital, termasuk dalam membentuk ketergantungan terhadap figur penyiar daring. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh *live streaming* Windah Basudara terhadap ketergantungan penggemarnya, khususnya pada aspek afektif, kognitif, dan perilaku. Pendekatan yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain survei, di mana data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 384 responden yang merupakan anggota aktif komunitas penggemar Windah Basudara di platform Discord dan X (Twitter). Hasil penelitian menunjukkan ketergantungan afektif menempati urutan tertinggi, diikuti oleh ketergantungan kognitif dan perilaku. Mayoritas audiens menonton untuk memenuhi kebutuhan emosional, sementara manfaat secara kognitif dan perilaku muncul sebagai dampak tambahan. Kesimpulan pada penelitian ini *ketergantungan penggemar terhadap live streaming Windah Basudara didominasi oleh aspek afektif, sementara aspek perilaku lebih dipengaruhi oleh interaksi sosial dalam komunitas, bukan oleh media secara langsung*.

Kata Kunci: Ketergantungan Media, Komunitas, *Live streaming*, Windah Basudara.

ABSTRACT

The development of live streaming platforms has changed the way audiences interact with digital entertainment content, including in forming dependency on online broadcasters. This study aims to analyze the extent of the influence of Windah Basudara's live streaming on his fans' dependency, particularly in the affective, cognitive, and behavioral aspects. The approach used is a quantitative method with a survey design, where data was collected through the distribution of questionnaires to 384 respondents who are active members of the Windah Basudara fan community on the Discord and X (Twitter) platforms. The results show that affective dependency ranks highest, followed by cognitive and behavioral dependency. The majority of viewers watch to fulfill emotional needs, while cognitive and behavioral benefits emerge as additional impacts. The conclusion of this study is that fans' dependence on Windah Basudara's live streaming is dominated by the affective aspect, while the behavioral aspect is more influenced by social interactions within the community, not by the media directly.

Keywords: Community, Live streaming, Media Dependency, Windah Basudara.

© The Author(s). 2025 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Perkembangan *platform digital* telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat mengonsumsi informasi dan hiburan. Konten berbasis *platform digital*, terutama *live streaming*, menjadi salah satu media yang paling banyak diminati, terutama oleh generasi muda. Laporan dari *We Are Social pada tahun 2024* menunjukkan rata-rata penduduk Indonesia aktif menggunakan internet dengan rata-rata waktu konsumsi media *digital* mencapai 7 jam 38 menit per hari. Data dari Zuanni (2022) menunjukkan lebih dari 60% responden menyatakan *live streaming* menjadi sumber hiburan utama mereka. Penelitian oleh Purboyo et al. (2025) menegaskan keterlibatan audiens dalam *live streaming* bukan hanya didorong

oleh kebutuhan hiburan, tetapi juga membentuk keterikatan emosional dan ketergantungan yang signifikan, terutama jika penyiar daring memiliki gaya interaksi yang intens dan personal.

Mengutip dari laman Kumparan (2024), di Indonesia, fenomena *live streaming* semakin berkembang pesat, dengan munculnya sejumlah kreator konten yang memiliki jutaan penggemar setia. Fenomena sosial baru berupa *live streaming* telah menjadi fokus penelitian untuk memahami bagaimana perannya dalam mengubah pengalaman interaktif, meningkatkan keterlibatan sosial, serta membangun rasa komunitas di ruang *digital* (Huang et al., 2023; Wohn & Freeman, 2020).

YouTube merupakan salah satu *platform digital* terbesar yang berfungsi sebagai sumber hiburan, dan informasi yang memberikan ruang bagi kreator untuk berkreasi dan menarik perhatian audiens secara luas (Freeman, 2024; Panji Wahyu Mukti & Jazuli, 2023). Salah satu kreator yang berhasil memanfaatkan peluang tersebut adalah Windah Basudara, seorang konten kreator di *platform YouTube* dengan lebih dari 16 juta pelanggan. Sebagai kreator yang berfokus pada konten *game*, Windah Basudara memiliki ciri khas dalam menyajikan *live streaming* berdurasi panjang dengan variasi permainan yang beragam. Gaya komunikasinya yang humoris, spontan, dan autentik sehingga mampu menarik perhatian dan menciptakan keterikatan emosional dengan penontonnya (Sjöblom et al., 2019).

Menurut teori Ketergantungan Media yang dikemukakan oleh Ball-Rokeach dan Defleur (1976) dalam Kim (2020), tingkat ketergantungan individu terhadap suatu media akan menentukan seberapa besar pengaruh media tersebut dalam kehidupan mereka. Ketergantungan terhadap media tidak semata-mata ditentukan oleh frekuensi konsumsi konten, melainkan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kondisi sosial, tingkat dinamika perubahan dalam masyarakat, fungsi khas yang dimiliki media, ketersediaan alternatif, serta kebutuhan individu. Dalam konteks *live streaming*, ketergantungan ini dapat terbentuk karena adanya interaksi langsung, keterlibatan secara emosional, serta pengalaman yang dirasakan lebih personal dibandingkan dengan media lainnya.

Berdasarkan data dari Statista (2024), jumlah pengguna aktif *platform live streaming* di Indonesia diperkirakan akan terus mengalami peningkatan dari tahun 2024 hingga 2027, dengan pertumbuhan mencapai 21,18% dan total pengguna sebanyak 4,6 juta orang. Penelitian yang dilakukan oleh Elsholih et al. (2023) menunjukkan individu yang rutin menonton *live streaming* cenderung mengalami pergeseran dalam pola konsumsi media, ditandai dengan menurunnya intensitas menonton televisi dan semakin kuatnya keterikatan dengan komunitas *digital*. Temuan ini mengindikasikan *live streaming* telah menjadi bagian signifikan dalam kehidupan masyarakat digital, khususnya di kalangan generasi muda yang semakin mengandalkan media ini sebagai sarana hiburan sekaligus interaksi sosial (McLaughlin & Wohn, 2021).

Mengukur pengaruh *Live streaming* terhadap ketergantungan media audiens tidak hanya bergantung pada seberapa lama mereka menonton, tetapi juga mencakup aspek interaksi parasosial, keterlibatan dalam komunitas, serta tingkat keterikatan emosional. Hubungan parasosial yang terjalin antara penyiar daring dan penonton berpotensi memperkuat ikatan emosional, yang pada akhirnya

memengaruhi intensitas konsumsi media secara lebih mendalam (Hilvert-Bruce et al., 2018). Aspek ini menegaskan keterlibatan audiens dalam *live streaming* tidak hanya terbatas pada ranah kognitif, melainkan juga menyentuh sisi emosional, sehingga berpengaruh terhadap pola konsumsi media dalam jangka panjang (Paraman et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara kuantitatif pengaruh *live streaming* yang dilakukan oleh Windah Basudara terhadap tingkat ketergantungan penggemarnya di Indonesia. Penelitian ini didasarkan pada teori ketergantungan media (*Media Dependency Theory*), yang menyatakan semakin intens individu mengonsumsi media tertentu, semakin tinggi ketergantungannya terhadap media tersebut. Adapun hipotesis yang diajukan adalah *live streaming* Windah Basudara berpengaruh dalam terjadinya ketergantungan pada penggemarnya.

Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut bagaimana pengaruh konten *live streaming* Windah Basudara terhadap ketergantungan pada penggemarnya? Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan studi ketergantungan media digital di Indonesia serta kontribusi praktis bagi pengelolaan konten *live streaming* yang lebih sehat secara psikologis.

Definisi dan Karakteristik *Live streaming*

Live streaming merupakan proses penyiaran konten video secara langsung melalui internet tanpa mengalami penundaan yang signifikan antara proses produksi dan konsumsi oleh penonton (Lim et al., 2020). Salah satu karakteristik utama dari *live streaming* adalah sifatnya yang interaktif, di mana penonton memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam siaran melalui berbagai fitur interaksi seperti kolom komentar atau fitur lainnya yang memungkinkan komunikasi antara kreator dan audiens (McLaughlin dan Wohn, 2021).

Menurut Sjöblom dan Hamari (2017), terdapat 4 indikator utama *Live streaming video games*, yaitu *Entertainment* (Hiburan), *Information Seeking* (Mencari Informasi), *Social Interaction* (Interaksi Sosial), dan *Identification* (Identifikasi Diri)

Definisi Dasar Ketergantungan Media

Teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) yang dikemukakan oleh Ball-Rokeach dan Defleur (1976) menjelaskan bahwa individu cenderung bergantung pada media ketika media tersebut menjadi sumber utama bagi mereka dalam memperoleh informasi atau hiburan. Dalam konteks *live streaming*, ketergantungan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Salah satu faktor tersebut adalah keunikan konten, di mana audiens merasakan bahwa *live streaming* menawarkan pengalaman yang tidak dapat ditemukan pada jenis media lain.

Menurut Lin Yang (2015), Ball-Rokeach dan Defleur (1976), mengemukakan bahwa ketergantungan seseorang pada media tergantung pada sejauh mana media tersebut dapat memenuhi

kebutuhan kognitif, afektif, dan perilaku individu dalam konteks sosial yang lebih luas. Oleh karena itu, ada 3 indikator dari dependensi media yaitu: *Cognitive Dependency* (Kognitif), *Affective Dependency* (Afektif), dan *Behavioural Dependency* (Perilaku).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah penggemar Windah Basudara yang tergabung dalam komunitas penggemar di platform *Discord* dan *X*, dengan total anggota aktif sebanyak 57.187 orang. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Metode *Cochran* karena jumlah populasi yang sangat besar. Dengan sampel sebanyak 384 responden dengan kriteria usia 15-35 tahun dan penonton aktif dari *live streaming* Windah Basudara. Pra-uji kuesioner dilakukan untuk memastikan kesesuaian jawaban dan pemahaman responden dengan tujuan penelitian. Kuisisioner disebar kepada komunitas penggemar yang ada di *platform Discord* dan *X*. Variabel Independen (X) nya adalah *live streaming* yang memiliki indikator *Entertainment* (Hiburan), *Information Seeking* (Mencari Informasi), *Social Interaction* (Interaksi Sosial), dan *Identification* (Identifikasi Diri). Indikator dependen (Y) nya yaitu *Cognitive Dependency* (Kognitif), *Affective Dependency* (Afektif), dan *Behavioural Dependency* (Perilaku).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Karakteristik responden terdiri dari umur dan jenis kelamin. Responden dipilih dari 2 kriteria yaitu berumur minimal 15 tahun penonton aktif dari *live streaming* Windah Basudara.

Tabel 1 Karakteristik responden

Kategori	Karakteristik	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	180	47%
	Perempuan	204	53%
Usia	15-20	107	28%
	21-25	146	38%
	26-30	100	26%
	31-35	31	8%

Sumber: Data Kuisisioner

Berdasarkan tabel 1 karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh perempuan sebanyak 53% dan berdasarkan usia didominasi oleh 21-25 tahun.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Variabel	Rata-	r-	Standard	p-	Hasil
----------	-------	----	----------	----	-------

	rata	tabel	error	value	
<i>Live streaming</i>	0.729	0.361	0.05	0.001	Valid
Ketergantungan Penggemar	0.751	0.361	0.05	0.001	Valid

Sumber: Olah data SPSS 27

Berdasar pada tabel 2 rata-rata dari setiap variabel menunjukkan nilai r^{hitung} yang lebih besar daripada r^{tabel} (0,361) pada tingkat signifikansi 5% dengan jumlah sampel $N = 30$. Oleh karena itu, kedua variabel dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	α	Nilai Alpha	N-item	Hasil
<i>Live streaming</i>	0.911	0.600	12	Reliabel
Ketergantungan	0.898	0.600	9	Reliabel

Sumber: Olah data SPSS 27

Mengacu pada tabel 3 seluruh variabel dalam penelitian ini memiliki nilai *Cronbach's Alpha* yang melebihi angka 0,600, sehingga dinyatakan reliabel.

Tabel 4 Hasil Koefisiensi Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0.931	0.867	0.867	1.706

Sumber: Olah data SPSS 27

Hasil analisis regresi linear sederhana yang disajikan pada tabel 4 diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,931. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,867 mengindikasikan 86,7% variasi yang terjadi pada variabel Ketergantungan dapat dijelaskan oleh variabel *live streaming*.

Tabel 5 Rakapitulasi Data

Variabel	Indikator	Skor	Kategori	Rata-rata
<i>Live streaming</i>	<i>Entertainment</i> (Hiburan) (X1)	4.2	Sangat Baik	4.125
	<i>Information Seeking</i> (Mencari Informasi) (X2)	4.2	Sangat Baik	
	<i>Social Interaction</i> (Interaksi Sosial) (X3)	4.1	Sangat Baik	
	<i>Identification</i> (Identifikasi Diri) (X4)	4.0	Sangat Baik	

Ketergantungan	<i>Cognitive Dependency</i> (Kognitif) (Y1)	4.2	Sangat Baik	4.2
	<i>Affective Dependency</i> (Afektif)	4.3	Sangat Baik	
	<i>Behavioural Dependency</i> (Perilaku)	4.1	Sangat Baik	

Sumber: Analisis data kuisioner

PEMBAHASAN

Pengaruh *Live streaming*

Berdasarkan hasil koefisiensi determinasi menunjukan variasi yang terjadi pada variabel Ketergantungan dapat dijelaskan oleh variabel *live streaming* memiliki presentase yang signifikan yaitu 86,7% dengan kategori sangat baik disetiap indikator yang berarti indikator Ketergantungan dapat dipenuhi oleh indikator *Live streaming*.

Hasil penelitian menunjukkan indikator Afektif memperoleh rata-rata skor tertinggi dibandingkan dua indikator lainnya, yaitu sebesar 4,3. Temuan ini mengindikasikan aspek afektif menjadi salah satu faktor yang cukup dominan dalam memotivasi audiens untuk menonton *live streaming* yang disajikan oleh Windah Basudara. Hal ini sejalan dengan tinggi nya indikator Indikator Hiburan. Hal ini terlihat dari bagaimana penonton merasa terhibur, lebih rileks, serta mendapatkan kepuasan emosional ketika menonton. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sjöblom dan Hamari, (2017), yang mengungkapkan motivasi menonton *live streaming* lebih banyak dipengaruhi oleh faktor *enjoyment* (kesenangan) dan *content attractiveness* (daya tarik konten) dalam memberikan hiburan bagi audiens. Namun sebagian besar audiens tidak menjadikan Windah Basudara sebagai figur yang benar-benar mereka identifikasi dalam aspek kepribadian atau identitas diri. Itu dapat dilihat dari rendah nya skor Identifikasi diri. Artinya, meskipun mereka menikmati kontennya dan merasa terhibur, mereka tidak sepenuhnya merasa dirinya mirip atau terhubung secara personal dengan kepribadian Windah Basudara. Mereka lebih menonton karena konten yang disajikan (hiburan dan informasi), bukan karena ingin meniru atau merasa bagian dari karakter atau gaya hidup Windah Basudara. Jadi bisa di asumsi kan media yang disini adalah kanal *YouTube* Windah Basudara tidak begitu besar mempengaruhi penggemarnya.

Kognitif dan mencari Informasi memiliki skor yang sama karena keduanya pada dasarnya saling berkaitan secara konsep maupun praktik dalam konteks konsumsi media. Keduanya berhubungan langsung dengan kebutuhan audiens untuk memperoleh pengetahuan, wawasan, dan pemahaman baru melalui konten *live streaming*. Mencari Informasi menggambarkan motivasi awal audiens dalam mengakses *live streaming* Windah Basudara, yaitu untuk mendapatkan informasi baru, memahami game, atau mengikuti perkembangan dunia digital. Sementara itu, *Cognitive Dependency* lebih menekankan bagaimana

kebutuhan kognitif tersebut membuat audiens bergantung secara berkelanjutan terhadap konten yang disajikan. Dengan kata lain, semakin sering audiens mencari informasi, semakin terbentuk pula ketergantungan kognitif mereka. Seperti penelitian Alaboudi dan LaToza (2019) yang menyebutkan *live streaming* berfungsi sebagai sumber berbagi pengetahuan, bersosialisasi, dan membangun identitas daring antar pengembang. Hal ini memungkinkan interaksi melalui obrolan, kolaborasi, dan umpan balik secara langsung, sehingga meningkatkan pengalaman pendidikan dan keterlibatan komunitas dalam proyek sumber terbuka.

Dalam penelitian ini, indikator Perilaku dan Interaksi Sosial menunjukkan skor yang relatif sama karena secara konseptual keduanya memiliki keterkaitan erat. Perilaku mengacu pada kecenderungan audiens untuk mengubah perilaku sehari-hari akibat keterlibatan yang rutin dan terus-menerus terhadap konten Windah Basudara, seperti menyisihkan waktu khusus untuk menonton, menonton ulang, atau berdiskusi tentang kontennya. Disini nilai perilaku lebih kecil dari pada indikator lain pada variabel ketergantungan yang menunjukkan media yang disini adalah kanal *YouTube* Windah Basudara tidak mampu memenuhi kebutuhan perilaku audiensnya. Seperti penelitian Setiawan dan Permana (2024) yang dimana tidak optimal nya perilaku karena media tidak bisa menjawab kebutuhan dasar dari audiens. Dalam konteks penelitian ini, tidak optimal nya perilaku karena sebagian besar perilaku ketergantungan justru terbentuk melalui pengaruh antar audiens, di mana informasi mengenai Windah Basudara lebih banyak disebarkan dan dibahas dalam lingkup grup pertemanan yang memiliki peran lebih kuat dalam mendorong ketertarikan dan keterlibatan. Hal ini sejalan dengan teori *Media System Dependency* (Ball-Rokeach & DeFleur, 1976) yang menyatakan ketergantungan individu terhadap media bisa dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu individu, media, dan lingkungan sosial (Handarkho et al., 2021).

Sementara itu, Interaksi Sosial mencerminkan bagaimana audiens memanfaatkan aktivitas *live streaming* ini untuk berinteraksi secara sosial dengan sesama penggemar, baik melalui fitur komentar, *live chat*, atau diskusi di komunitas *online*. Seperti penelitian (Uttarapong et al., 2022) mengungkapkan kebiasaan pengguna menonton *live streaming* erat kaitannya dengan motivasi sosial, di mana audiens mengakses konten bukan semata untuk menonton, melainkan untuk merasakan kehadiran sosial, berbagi pengalaman, dan berinteraksi dengan sesama penonton. Hal ini menjelaskan mengapa aspek perilaku dan sosial memiliki keterkaitan erat dan cenderung menunjukkan skor yang hampir seimbang. Keduanya saling mendukung perilaku konsumsi yang rutin (*Behavioural*) memperbesar peluang bagi audiens untuk berinteraksi secara sosial dengan komunitas yang sama. Semakin sering seseorang menonton dan terlibat dengan konten, semakin besar kemungkinan mereka juga terlibat dalam percakapan atau interaksi sosial di sekitar konten tersebut. Interaksi sosial ini menjadi bagian dari aktivitas perilaku yang memperkuat keterikatan mereka dengan media.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan *live streaming* Windah Basudara berkontribusi signifikan terhadap ketergantungan penggemarnya sebesar 86,7%. Ketergantungan paling kuat muncul dari aspek afektif, di mana audiens merasa sangat terhibur dan mendapatkan kepuasan emosional. Sebaliknya, identifikasi diri menunjukkan skor rendah, menandakan penonton tidak sepenuhnya merasa terhubung secara personal dengan Windah Basudara.

Aspek kognitif dan mencari informasi memiliki skor setara, menggambarkan kebutuhan akan informasi dan pengetahuan menjadi motivasi penting dalam mengakses konten. Sementara itu, skor perilaku cenderung rendah karena ketergantungan perilaku lebih banyak terbentuk melalui interaksi dalam grup pertemanan, bukan semata oleh media. Indikator interaksi sosial memperkuat keterlibatan audiens melalui komunikasi antar penggemar. Hal ini menegaskan ketergantungan tidak hanya dibentuk oleh konten, tetapi juga oleh lingkungan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaboudi, A., & LaToza, T. D. (2019). *An Exploratory Study of Live Streamed Programming*. IEEE. <https://doi.org/10.1109/VLHCC.2019.8818832>
- Ball-Rokeach, S. J., & Defleur, M. L. (1976). A Dependency Model of Mass-Media Effects. *Communication Research*, 3(1), 3–21. <https://doi.org/10.1177/009365027600300101>
- Elsholiha, H. D., Najib, M. F., & Amalia, F. A. (2023). Influence of Live-Streaming Shopping Activities on Attitude Toward Purchase Intention. *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, 3(2). <https://doi.org/10.35313/jmi.v3i2.96>
- Freeman, B. C. (2024). YouTube and the Changing Landscape of Global News Flow. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 3(2).
- Handarkho, Y. D., Widyastuti, D. A. R., & Harjoseputro, Y. (2021). The effect of the social aspect, media dependency, and uncertainty against the formation of Trust toward information in social network sites: A case study of COVID-19 information in Indonesia. *Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries*, 88(1). <https://doi.org/10.1002/isd2.12196>
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 84, 58–67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>
- Huang, Z., Mou, J., Benyoucef, M., & Kim, J. (2023). Live Streaming: Its Relevant Concepts and Literature Review. *Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.24251/hicss.2023.065>
- Kim, Y. C. (2020). *Media System Dependency Theory*. 1–17. <https://doi.org/10.1002/9781119011071.iemp0135>

- Kumparan. (2024, October 6). *Perkembangan Teknologi YouTube Streaming dan Fenomena Streaming ala IShowSpeed*. Kumparan Tekno & Sains. <https://kumparan.com/meisikrismonica/perkembangan-teknologi-youtube-streaming-dan-fenomena-streaming-ala-ishowspeed-23emJETPKV7>
- Lim, J. S., Choe, M. J., Zhang, J., & Noh, G. Y. (2020). The role of wishful identification, emotional engagement, and parasocial relationships in repeated viewing of live-streaming games: A social cognitive theory perspective. *Computers in Human Behavior*, 108. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106327>
- Lin Yang. (2015, December 7). *media dependency theory*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/media-dependency-theory>
- McLaughlin, C., & Wohn, D. Y. (2021). Predictors of parasocial interaction and relationships in live streaming. *Convergence*, 27(6), 1714–1734. <https://doi.org/10.1177/13548565211027807>
- Panji Wahyu Mukti, M., & Jazuli, M. (2023). *YouTube as a Platform for Promoting Digital Works: A Study on Ndarboy Genk Music Group Yogyakarta*. 7(1), 172–181. <https://doi.org/10.24114/gondang.v6i2.48148>
- Paraman, P., Annamalah, S., Vlachos, P., Ahmed, S., Balasubramaniam, A., Kadir, B., Raman, M., & Hoo, W. C. (2022). Dynamic Effect of Flow on Impulsive Consumption: Evidence from Southeast Asian Live Streaming Platforms. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(4). <https://doi.org/10.3390/joitmc8040212>
- Purboyo, P., Said, L. R., FIRDAUS, M. R., & MAYVITA, P. A. (2025). A systematic literature review on live-streaming commerce: trends, consumer behavior, and business implications. *Access Journal - Access to Science, Business, Innovation in the Digital Economy*, 6(2), 437–451. [https://doi.org/10.46656/access.2025.6.2\(11\)](https://doi.org/10.46656/access.2025.6.2(11))
- Setiawan, K., & Permana, M. F. (2024). Half-Hearted Political Participation: Social Media and Fulfilment of Islamic Young Voters' Information Need. *POLITEA: Journal of Islamic Political Studies*, 7.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>
- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J., & Macey, J. (2019). The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. *Computers in Human Behavior*, 92, 20–28. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.012>
- Statista. (2024, September 17). *Number of users of video streaming (SVoD) in Indonesia 2017-2027*. Statista.Com. <https://www.statista.com/forecasts/1493300/indonesia-video-streaming-svod-users>

- Uttarapong, J., Lamastra, N., Gandhi, R., Lee, Y. H., Yuan, C. W. T., & Wohn, D. Y. (2022). Twitch Users' Motivations and Practices during Community Mental Health Discussions. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(GROUP). <https://doi.org/10.1145/3492824>
- We Are Social. (2024, February 21). *Hootsuite (We are Social): Data Digital Indonesia 2024*. We Are Social. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2024/>
- Wohn, D. Y., & Freeman, G. (2020). Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports. *Games and Culture*, 15(1), 73–88. <https://doi.org/10.1177/1555412019859184>
- Zuanni, C. (2022). Museum connections during the COVID-19 pandemic. *Journal of Public Archaeology*, 4. https://doi.org/https://doi.org/10.23821/2020_3f/