

Mekanisme Pelarian: Alasan Orang Dewasa Menonton *Streaming Video Game*

Syahara Haniq Aini *, Suci Nugraha

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*syarahaniq@gmail.com, syarahaniq@gmail.com

Abstract. Individuals can divert themselves from the burden and tension of monotonous routines in various ways, for example by watching others play games through live streaming, which is currently a digital media as entertainment. This research presents an exploration of how audience interaction behavior in video game live streaming arises as a need for individual escapism. Two models of escapism proposed by Stenseng (2009), namely escapism as self-suppression and self-expansion are associated with interactions in live streaming video games to determine the relationship between the two. This study uses a correlational quantitative research design and uses a questionnaire in data collection. The sampling technique used was convenience sampling and involved participants who actively consumed live streaming video games (n = 402). The research instrument used was a questionnaire developed based on the model of Stenseng et al. (2012) which has been adapted into Indonesian and the context of live streaming video games. The results showed that there was a significant positive correlation between the two dimensions of escapism and interaction behavior in video game live streaming. The findings provide an understanding of how individuals use digital media as an individual escape and uncover the psychological aspects behind the interactions that occur in live video game broadcasts and insights for the gaming industry especially the streamer community in broadcasting content as well as how to develop the community and create a more positive experience for the audience.

Keywords: *Escapism, Self-Suppression, Self-Expansion.*

Abstrak. Individu dapat mengalihkan diri dari beban dan ketegangan rutinitas yang monoton dengan berbagai cara misalnya dengan menonton orang lain bermain *game* melalui *live streaming* yang saat ini menjadi media digital sebagai hiburan. Penelitian ini memaparkan eksplorasi mengenai bagaimana perilaku interaksi penonton dalam siaran langsung *video game* yang muncul sebagai kebutuhan dari pelarian individu. Dua model pelarian yang diajukan oleh Stenseng (2009), yaitu pelarian sebagai *self-suppression* dan *self-expansion* dikaitkan dengan interaksi dalam siaran langsung *video game* untuk mengetahui adanya hubungan antara keduanya. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional dan menggunakan kuesioner dalam pengambilan data. Teknik sampling yang digunakan yaitu *convenience sampling* dan melibatkan partisipan yang aktif mengonsumsi *video game live streaming* (n = 402). Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang dikembangkan berdasarkan model Stenseng et al. (2012) yang telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia dan konteks *video game live streaming*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara kedua dimensi pelarian dengan perilaku interaksi dalam siaran langsung *video game*. Temuan ini memberikan pemahaman tentang bagaimana individu menggunakan media digital sebagai pelarian individu dan mengungkap aspek psikologis dibalik interaksi yang terjadi dalam siaran langsung *video game* dan wawasan bagi industri game terutama komunitas *streamer* dalam menyiarkan konten juga bagaimana mengembangkan komunitas serta menciptakan pengalaman yang lebih positif bagi penonton.

Kata Kunci: *Pelarian, Penahanan Diri, Ekspansi Diri.*

A. Pendahuluan

Popularitas *live streaming* saat ini sangat berkembang dan menarik minat dari berbagai kalangan, terutama di kalangan generasi muda. Menonton *live streaming* menjadi aktivitas hiburan *online* interaktif yang mulai populer sejak awal tahun 2010 (2). Menurut Chen dan Lin (1), *live streaming* merupakan suatu bentuk media yang merekam dan menyampaikan kontennya secara *real-time*. Terdapat berbagai macam konten yang disiarkan dalam *live streaming*. Konten yang populer dan mendominasi dalam layanan *live streaming* adalah konten yang menayangkan *game* dengan sekitar 728 juta viewers di seluruh dunia (3). Bründl, Matt, Hess & Engert (4) mengatakan bahwa industri *game* memiliki layanan *game live streaming* menjadi kekuatan utama dalam perkembangan industri.

Dalam *live streaming*, siapapun bisa menjadi seseorang yang menyiarkan konten ataupun menikmati konten yang disiarkan dan dianggap sebagai pengguna. Sebagaimana menurut Zimmer et al. (5) membagi pengguna *live streaming* menjadi *streamer* yang menghasilkan informasi atau konten dan penonton yang menerima atau mengonsumsi konten. Para *streamer* menampilkan keterampilan bermain *game* melalui *live streaming* dan penonton dapat menonton serta mempelajari permainan melalui *live streaming*, serta berinteraksi dengan cara berkomunikasi, memberi penghargaan, berlangganan, dan lain sebagainya (6). Di dalam *video game live streaming*, tidak hanya pertunjukkan keterampilan bermain *game* oleh *streamer*, tetapi juga memberikan pengalaman interaksi, hiburan, maupun informasi *game* bagi penonton sehingga penonton dapat menikmati siaran *game* dan berpartisipasi karena terciptanya ruang sosial dan interaktif di dalam lingkungan *live streaming*.

Seiring dengan terbentuknya pengalaman interaktif, keterlibatan sosial, dan rasa kebersamaan di ruang sosial online (7, 8, 9, 10, 11), kehadiran *streamer* dan dinamika interaksi selama *live streaming* memiliki dampak besar dalam persepsi dan keterlibatan penonton, serta cara penonton mengonsumsi konten tersebut. Beberapa penelitian mengungkap alasan individu memilih melakukan aktivitas menonton orang lain bermain *game* dalam *live streaming*. Beberapa motif di balik perilaku ini diantaranya adanya yaitu motif interaksi sosial, rasa kebersamaan, pertemuan dengan orang baru, hiburan, pencarian informasi, dan adanya kekurangan dukungan eksternal dalam kehidupan nyata (2, 9). Penelitian lain juga mengidentifikasi motivasi penggunaan platform seperti Twitch, yaitu hiburan, pencarian informasi, dan aspek sosialisasi (12). Kepuasan bagi penonton menunjukkan kompleksitas dan kekayaan motivasi di balik fenomena menonton *live streaming*, yang menjadi objek studi yang menarik untuk penelitian lebih lanjut.

Diantara temuan penelitian terkait motivasi menonton *live streaming*, khususnya untuk konten *game*, dua temuan penelitian mengungkapkan salah satu motif yang memiliki pengaruh terhadap interaksi dalam *live streaming* yaitu *tension release* beberapa diantaranya terkait dengan perilaku menonton, termasuk memberikan tip atau donasi. Temuan dari penelitian Sjöblom & Hamari (9) dan Mao E. (14) menunjukkan bahwa *tension release* memiliki pengaruh besar terhadap durasi menonton, jumlah *streamer* yang ditonton, dan kemungkinan berinteraksi dalam bentuk komentar atau memberikan tip. Maka dari itu, *tension release* dapat memprediksi kecenderungan individu untuk menonton *video game live streaming* dan beberapa perilaku partisipasi dari penonton.

Individu memiliki kebutuhan untuk melepaskan ketegangan dengan melakukan pelarian, sebagaimana bahwa *tension release* sebagian besar berkaitan dengan pelarian dan pengalihan perhatian dari rutinitas sehari-hari dan/atau kesulitan hidup (15). Seperti dalam kehidupan sehari-hari, terkadang orang merasa ingin melarikan diri dari realitas karena kurangnya kesibukan atau untuk menghindari memikirkan hal-hal yang tidak menyenangkan sebagai pelarian dari masalah nyata (16). Untuk berhasil mengalihkan diri, seseorang perlu merasa terlibat dalam media dan memiliki perasaan kehadiran saat menggunakan media (16). Maka dari itu, pelarian dianggap sebagai suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk bertindak memenuhi kebutuhannya, dalam hal ini adalah menonton *video game live streaming*.

Pelarian (*escapism*) didefinisikan sebagai suatu proses dimana seseorang mencari pengalaman yang lebih memuaskan melalui aktivitas lain, untuk melarikan diri dari tekanan realitas yang ada dalam dirinya (17). Fenomena pelarian menjadi kompleks dengan melibatkan

berbagai jenis perilaku yang bertujuan untuk mengatasi pikiran menyusahkan dan pengalaman menyakitkan (18). Terutama di kalangan muda, pelarian sering kali menjadi cara untuk melarikan diri dari tekanan ganda yang dihadapi, baik dalam studi maupun pekerjaan, dan menjadi penting sebagai sarana untuk melepaskan ketegangan. Dalam konteks ini, *video game live streaming* muncul sebagai pendekatan menarik, terutama bagi penonton muda, untuk memenuhi kebutuhan pelariannya dan kaitannya dengan bagaimana partisipasi aktif dalam interaksi yang dilihat dari jumlah jam menonton, melakukan langganan, dan memberikan donasi/hadiah virtual.

Dalam mengkaji pelarian (*escapism*), Stenseng et al. (19) memaparkan model *escapism* yang dikenal sebagai *self-expansion* dan *self-suppression* dalam konteks *escapism*. Model *self-expansion* didefinisikan sebagai cara di mana individu meningkatkan kompleksitas diri melalui pengalaman positif yang diperoleh dari keterlibatan dalam aktivitas yang bertujuan untuk peningkatan diri atau promosi diri. Sementara itu, model *self-suppression* menggambarkan *escapism* sebagai usaha untuk menghindari ketakutan terhadap aspek-aspek negatif dari diri sendiri, sambil sementara waktu mengalihkan perhatian dari ingatan yang mengganggu, pemicu stres saat ini, atau hambatan di masa depan. Kedua model *escapism* ini bersumber dari teori "*escaping the self*" oleh Baumeister (20) dalam Stenseng et al. (21), yang menggambarkan *escapism* sebagai kebutuhan untuk merasakan kelegaan dari pemantauan yang terus-menerus terhadap tindakan, emosi, dan pikiran seseorang (*selfhood*) melalui tindakan yang mengalihkan perhatian dari diri sendiri dan menuju aspek yang lebih spesifik dari situasi tertentu. Ketika individu terlibat dalam aktivitas yang sama, hal ini membuka kemungkinan bahwa setiap individu dapat mengalami hasil yang berbeda tergantung pada motivasi *escapism* mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana *escapism* berkontribusi terhadap *live streaming*, terutama dalam konteks interaksi dalam *video game live streaming*.

Meskipun sejumlah penelitian menunjukkan bahwa motif *tension release* yang terkait dengan *escapism* secara signifikan berkaitan dengan perilaku menonton tertentu, seperti jumlah jam menonton dan *streamer* yang ditonton (9, 14) serta dapat memprediksi kemungkinan komentar dan pemberian tip (14), penelitian masih mengungkap *tension release* secara luas dan penelitian terbatas dalam konteks *video game live streaming* terutama di Indonesia. Maka dari itu, penelitian ini berusaha mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan menganalisis keterkaitan dua model *escapism* dengan bagaimana individu turut berpartisipasi dengan melakukan interaksi dalam *video game live streaming*. Fokus penelitian ini ditujukan pada kalangan muda, dengan pertimbangan bahwa rentang usia 18-30 tahun lebih akrab dengan konten *live streaming*, khususnya konten *video game* (22).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat hubungan antara mekanisme pelarian (*escapism*) dengan interaksi *video game live streaming* pada kalangan muda usia 18 – 30 tahun?". Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam beberapa poin di bawah ini.

1. Untuk mengetahui hubungan antara *self-expansion* dengan jumlah jam ditonton.
2. Untuk mengetahui hubungan antara *self-expansion* dengan berlangganan.
3. Untuk mengetahui hubungan antara *self-expansion* dengan memberikan donasi/hadiah virtual.
4. Untuk mengetahui hubungan antara *self-suppression* dengan jumlah jam ditonton.
5. Untuk mengetahui hubungan antara *self-suppression* dengan berlangganan.
6. Untuk mengetahui hubungan antara *self-suppression* dengan memberikan donasi/hadiah virtual.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional untuk menguji kedua hubungan variabel. Populasi dalam penelitian ini adalah penonton aktif dalam *video game live-streaming*. Penelitian ini telah mendapatkan surat izin etik K-PIN dengan nomor surat 122/2023. Teknik sampling yang digunakan adalah *convenience sampling* dan diperoleh sebanyak 402 responden yang terlibat dalam penelitian dengan mengumpulkan data menggunakan kuesioner yang melalui *google forms* dan diposting melalui *website*. Adapun teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis data korelasi *rank spearman*.

Pengukuran pelarian (*escapism*) menggunakan alat ukur *The Escapism Scale* oleh

Stenseng (19) yang telah diadaptasikan ke dalam Bahasa Indonesia oleh peneliti, alat ukur ini terdiri dari 11 item yang mengukur *self-expansion* dan *self-suppression* menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban “sangat sesuai”, “sesuai”, “tidak sesuai”, dan “sangat tidak sesuai”. Kemudian pengukuran *video game live streaming*, diukur frekuensi dalam hal jumlah jam ditonton, berlangganan, dan berdonasi/hadiah virtual.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hubungan Mekanisme Pelarian (*Escapism*) (X) dengan Interaksi *Video Game Live Streaming* (Y) pada Kalangan usia 18 – 30 Tahun

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan kedua variabel, variabel *escapism* dengan *video game live streaming*.

Tabel 1. Uji Korelasi *Self-Expansion* dan Interaksi *Video Game Live Streaming*

Variabel		Koefisien Korelasi (r)	N	P value
<i>Self-Expansion</i>	Jumlah jam ditonton	0.246*	402	< 0.001
<i>Self-Expansion</i>	Berlangganan	0.325*	402	< 0.001
<i>Self-Expansion</i>	Berdonasi/hadiah virtual	0.263*	402	< 0.001

Hasil analisis menunjukkan p value sebesar < 0.001 . karena p value $<$ level of significance ($\alpha = 5\%$) maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif signifikan antara *self-expansion* dengan seluruh tipe interaksi pada *video game live streaming*.

Berdasarkan hasil uji korelasi, aspek *self-expansion* memiliki hubungan positif dengan seluruh tipe interaksi pengguna *video game live streaming*. Adapun besaran nilai korelasinya yaitu 0.246*, artinya *self-expansion* pada variabel pelarian (*escapism*) dapat sedikit mendorong seseorang makin lama menonton *video game live streaming*. Hal ini memungkinkan terjadi karena individu yang menonton memperoleh suatu media yang dapat memenuhi pelarian yang dimotivasi untuk memfasilitasi pengalaman positif dengan terlibat dalam suatu aktivitas dengan menonton orang lain bermain. Pendekatan terhadap suatu aktivitas dianggap memfasilitasi proses integrasi organisme (23). Menurut Stenseng (24), individu dengan *self-expansion* terkait dengan kesejahteraan subjektif, selaras dengan penelitian sebelumnya mengenai motivasi penonton di kalangan muda dari sisi positif yang berdampak pada kesejahteraan (22). Individu mungkin mencari pelarian yang bisa memenuhi kebutuhan integritas dirinya secara positif dan memungkinkan waktu yang dihabiskan semakin lama, mencari karakteristik *streamer* menurutnya mendukung pelarian tersebut.

Self-expansion dengan aspek berlangganan pada variabel *video game live streaming* menghasilkan koefisien korelasi bernilai positif sebesar 0.325*. hal ini berarti *self-expansion* pada variabel pelarian (*escapism*) dapat sedikit mendorong seseorang semakin banyak melakukan berlangganan selama menonton *video game live streaming*. Terakhir, aspek *self-expansion* dengan aspek berdonasi/hadiah menghasilkan koefisien korelasi bernilai positif sebesar 0.263*. Hal ini berarti *self-expansion* pada variabel pelarian (*escapism*) dapat sedikit mendorong seseorang semakin banyak melakukan memberikan donasi/hadiah virtual selama menonton *video game live streaming*. Penonton yang telah mendedikasikan uang dan waktu mereka untuk melihat *streamer* tumbuh dan menjadi lebih populer, mereka merasa bahwa mereka adalah faktor yang berkontribusi terhadap kesuksesan tersebut, menyaksikan sensasi pertumbuhan ini dan melihat *streamer* bahagia merupakan suatu kepuasan bagi penonton dan penonton juga memilih untuk memberikan kontribusi finansial yang benar-benar dihargai (10).

Selain itu, sebagaimana diungkapkan oleh Baumeister (20) dalam Stenseng (21), pelarian tidak hanya terbatas pada aktivitas merusak diri, tetapi juga dapat terjadi melalui aktivitas positif seperti konsep *self-expansion*. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa *self-expansion* memiliki korelasi positif dengan berbagai jenis interaksi, seperti peningkatan durasi menonton, langganan, dan donasi. Hasil ini menunjukkan bahwa *self-expansion* dapat dianggap

sebagai bentuk pelarian yang memberikan pengalaman positif dan memperkaya aspek-aspek diri penonton melalui keterlibatan dalam aktivitas tersebut. Ini mencerminkan bahwa pelarian yang dijalankan oleh penonton adalah kebutuhan pelarian dengan mengembangkan diri. Melalui interaksi dengan *streamer* dan penonton lainnya, penonton dapat memperluas jaringan sosial, mempelajari strategi baru dalam permainan, dan mengembangkan keterampilan interpersonal.

Tabel 2. Uji Korelasi *Self-Suppression* dan Interaksi *Video Game Live Streaming*

Variabel		Koefisien Korelasi (r)	N	P value
<i>Self-Suppression</i>	Jumlah jam ditonton	0.358*	402	< 0.001
<i>Self-Suppression</i>	Berlangganan	0.197*	402	< 0.001
<i>Self-Suppression</i>	Berdonasi/hadiah virtual	0.213*	402	< 0.001

Hasil analisis menunjukkan p value sebesar < 0.001. karena p value < level of significance (alpha = 5%) maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif signifikan antara *self-suppression* dengan seluruh tipe interaksi pada *video game live streaming*.

Hasil analisis korelasi yang telah diuji memperlihatkan bahwa aspek *self-suppression* dengan aspek jumlah jam ditonton pada variabel *video game live streaming* menghasilkan koefisien korelasi bernilai positif sebesar 0.358*. Hal ini berarti *self-suppression* pada variabel pelarian (*escapism*) dapat sedikit mendorong seseorang makin lama menonton *video game live streaming*. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sjöblom dan Hamari (9) pada *tension release* yang diantaranya adalah *escape* dan *diversion* yang berpengaruh tidak hanya pada jumlah jam menonton, namun juga pada jumlah *streamer* yang ditonton dan *streamer* yang diikuti. Hal ini menunjukkan bahwa penonton yang ingin memenuhi kebutuhan akan pelarian yang mirip dengan konsep *self-suppression* dan hiburan menonton lebih banyak *streaming*. Individu dengan kecenderungan *self-suppression* bisa jadi memilih untuk menghabiskan lebih banyak waktu di *platform live-streaming* untuk mendapatkan manfaat relaksasi dan pengalihan dari kehidupan nyata (25, 26, 27). Penonton dapat menikmati hiburan tanpa merasakan tekanan yang seringkali muncul saat bermain secara langsung.

Berikutnya pengujian hubungan antara aspek *self-suppression* dengan aspek berlangganan pada variabel *video game live streaming* menghasilkan koefisien korelasi bernilai positif sebesar 0.197*. Hal ini berarti *self-suppression* pada variabel pelarian (*escapism*) sangat sedikit mendorong seseorang melakukan langganan selama menonton *video game live streaming*. Berbeda dengan penelitian Sjöblom dan Hamari (9) yang menemukan adanya korelasi negatif antara *tension release* (*escape* dan *diversion*).

Terakhir yaitu pengujian hubungan antara aspek *self-suppression* dengan aspek memberikan donasi/hadiah virtual pada variabel *video game live streaming* menghasilkan koefisien korelasi bernilai positif sebesar 0.213*. Hal ini berarti *self-suppression* pada variabel pelarian (*escapism*) dapat sedikit mendorong seseorang melakukan memberikan donasi/hadiah virtual selama menonton *video game live streaming*. Hal ini sejalan dengan temuan dari Ma et al. (28), menemukan individu dengan dorongan *escape* yang lebih tinggi cenderung melakukan donasi terkait jenis tontonan untuk penonton game action/MOBA.

Sebagaimana dalam teori Baumeister (20), hal ini menggambarkan keterlibatan individu pada suatu aktivitas merupakan cerminan kebutuhan untuk merasakan kelegaan dari pemantauan terus-menerus terhadap tindakan, emosi, dan pikiran seseorang melalui tindakan yang mengalihkan perhatian dari diri sendiri. Dalam konteks ini, penonton dapat menyaksikan orang lain bermain tanpa merasakan tekanan yang muncul dari permainan itu sendiri. Penelitian mengemukakan bahwa orang lebih memilih menonton orang lain bermain game daripada bermain sendiri karena terbebas dari tekanan untuk tampil baik dalam permainan (27). Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman menonton *live streaming game* dapat memberikan efek relaksasi dan pengalihan dari kenyataan, di mana pengguna merasa tenggelam dalam dunia

virtual yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, adanya hubungan antara pelarian dan *video game live streaming* menunjukkan adanya peran aspek psikologis dalam mengarahkan preferensi pengguna, memengaruhi jumlah jam menonton, berlangganan, serta interaksi dalam bentuk hadiah virtual dalam platform *live streaming video game*. Pelarian (*escapism*) mendorong individu untuk mengalihkan diri dari tekanan dan realitas sehari-hari baik ke pengalaman yang lebih menyenangkan atau memuaskan ataupun untuk menghindari tekanan negatif. Hal ini menggambarkan bahwa *live streaming video game* bukan hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga menjadi sarana bagi penonton untuk mencapai kesejahteraan psikologis mereka melalui pelarian dan interaksi yang terjadi dalam *live streaming video game*.

Penelitian ini berkontribusi dalam memahami hubungan pelarian dengan interaksi yang terjadi dalam *video game live streaming*. Namun, beberapa hal menjadi keterbatasan dalam penelitian ini yang dapat memengaruhi hasil seperti pertimbangan jenis *game* yang ditonton, karakteristik *streamer* yang ditonton, dan karakteristik demografis. Selain itu, teknik sampling dalam penelitian ini memiliki keterbatasan dalam melakukan generalisasi secara keseluruhan.

Temuan dalam penelitian ini telah mengungkapkan bagaimana secara khusus yaitu pelarian terkait dengan perilaku menonton individu dalam *video game live streaming* yaitu interaksi yang mendorong individu dalam jumlah jam menonton, melakukan langganan, dan memberikan hadiah virtual. Sebagaimana dalam penelitian sebelumnya (9, 14) menemukan hubungan yang positif antara *tension release* dengan jumlah jam menonton dan memberikan hadiah virtual, namun ada perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan *tension release* memiliki hubungan yang negatif dengan perilaku berlangganan. Hal ini kemungkinan terjadi karena dalam penelitian ini mengungkapkan *tension release* secara khusus dalam pelarian (*escapism*) sehingga bisa jadi bahwa orientasi kebutuhan pelarian yang berbeda dapat mempengaruhi perilaku interaksi individu.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini menemukan bahwa pelarian memiliki hubungan positif dengan interaksi dalam *video game live streaming* dan menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan positif antara *self-expansion* dengan jumlah jam ditonton yang termasuk kategori rendah menurut tabel kriteria *Spearman*. Hal ini berarti bahwa kebutuhan melarikan individu dengan *self-expansion* sedikit memungkinkan individu untuk menonton lebih lama dalam *video game live streaming* pada kalangan muda usia 18 – 30 tahun.
2. Terdapat hubungan positif antara *self-expansion* dengan berlangganan yang termasuk kategori rendah menurut tabel kriteria *Spearman*. Hal ini berarti bahwa kebutuhan melarikan individu dengan *self-expansion* sedikit memungkinkan individu untuk mendorong individu melakukan langganan dalam *video game live streaming* pada kalangan muda usia 18 – 30 tahun.
3. Terdapat hubungan positif antara *self-expansion* dengan memberikan donasi/hadiah virtual yang termasuk kategori rendah menurut tabel kriteria *Spearman*. Hal ini berarti bahwa kebutuhan melarikan individu dengan *self-expansion* sedikit memungkinkan individu untuk mendorong individu melakukan donasi/hadiah virtual dalam *video game live streaming* pada kalangan muda usia 18 – 30 tahun.
4. Terdapat hubungan positif antara *self-suppression* dengan jumlah jam ditonton yang termasuk kategori rendah menurut tabel kriteria *Spearman*. Hal ini berarti bahwa kebutuhan melarikan individu dengan *self-suppression* sedikit memungkinkan individu untuk menonton lebih lama dalam *video game live streaming* pada kalangan muda usia 18 – 30 tahun.
5. Terdapat hubungan positif antara *self-suppression* dengan berlangganan yang termasuk kategori sangat rendah menurut tabel kriteria *Spearman*. Hal ini berarti bahwa kebutuhan melarikan individu dengan *self-suppression* sangat sedikit mendorong individu

melakukan langganan dalam *video game live streaming* pada kalangan muda usia 18 – 30 tahun.

6. Terdapat hubungan positif antara *self-suppression* dengan memberika donasi/hadiah virtual yang termasuk kategori rendah menurut tabel kriteria *Spearman*. Hal ini berarti bahwa kebutuhan melarikan individu dengan *self-suppression* sedikit mendorong individu melakukan donasi/hadiah virtual dalam *video game live streaming* pada kalangan muda usia 18 – 30 tahun.

Acknowledge

Berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang membantu penelitian Anda.

Daftar Pustaka

- [1] Chen, C. C., & Lin, Y. (2018). *What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement*. *Telematics and Informatics*. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.003>
- [2] Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). *Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch*. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>
- [3] Newzoo. Chiovato, L. (2021). *Game Live Streaming: What Is Live Streaming? How Big Is the Audience? How Did the Pandemic Impact Live Streaming?* <https://newzoo.com/resources/blog/what-is-game-live-streaming-how-big-is-the-audience-pandemic-impact-twitch-youtube>
- [4] Bründl, S., Matt, C., Hess, T., & Engert, S. (2022). How synchronous participation affects the willingness to subscribe to social live streaming services: The role of co-interactive behavior on twitch. *European Journal of Information Systems*, 32(5), 800–817. <https://doi.org/10.1080/0960085x.2022.2062468>
- [5] Zimmer, F., Scheibe, K., & Stock, W. G. (2018, January 1). *A Model for Information Behavior Research on Social Live Streaming Services (SLSSs)*. *Lecture Notes in Computer Science*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91485-5_33
- [6] Li, Y., Wang, C., & Liu, J. (2020). *A Systematic Review of Literature on User Behavior in Video Game Live Streaming*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093328>
- [7] Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). *Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media*. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1315-1324). <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>
- [8] Li, B., Guan, Z., Chong, A. Y. L., & Hou, F. (2018). *What drives people to purchase virtual gifts in live streaming? The mediating role of flow*. <https://nottingham-repository.worktribe.com/output/942416>
- [9] 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*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>
- [10] Wohn, D. Y., Freeman, G., & McLaughlin, C. (2018). *Explaining Viewers' Emotional, Instrumental, and Financial Support Provision for Live Streamers*. In *Proceedings of the 2018 CHI conference on human factors in computing systems*. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174048>
- [11] Wulf, T., Schneider, F. M., & Beckert, S. (2020). *Watching players: An exploration of media enjoyment on Twitch*. *Games and Culture*, 15(3), 328-346. <https://doi.org/10.1177/1555412018788161>
- [12] Gros, D., Wanner, B., Hackenholt, A., Zawadzki, P., & Knautz, K. (2017). *World of Streaming. Motivation and Gratification on Twitch*. *Lecture Notes in Computer Science*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-58559-8_5
- [13] Skjuve, M., & Brandtzaeg, P. B. (2019). *Facebook live: A mixed-methods approach to*

- explore individual live streaming practices and motivations on Facebook*. *Interacting with Computers*, 31(3), 589-602. <https://doi.org/10.1093/iwc/iwz038>
- [14] Mao E. (2022). How live stream content types impact viewers' support behaviors? Mediation analysis on psychological and social gratifications. *Front. Psychol.* 13:951055. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.951055>
- [15] Sangwan, S. (2005). *Virtual community success: A uses and gratifications perspective*. In Proceedings of the 38th annual hawaii international conference on system sciences. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2005.673>
- [16] Hartmann, T., Klimmt, C., & Vorderer, P. (2010). *Telepresence and media entertainment*. In C. C. Bracken & P. D. Skalski (Eds.), *Immersed in media: telepresence in everyday life* (pp. 137–157). New York: Routledge
- [17] Cohen, S. (2010). *Searching for Escape, Authenticity and Identity: Experiences of Lifestyle Travellers*. In: Morgan, P. L. & Ritchie, J. R. B. (Eds). *The Tourism and Learning Experience: Consumer and The Educational Psychologist* Vol. 14, No1 67 Managerial Perspectives (pp. 27 – 42). Bristol: Channel View Publications
- [18] Hastall, M. R. (2017). *Escapism*. *The international encyclopedia of media effects*, 1-8. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0154>
- [19] Stenseng, F., Rise, J. & Kraft, P. (2012). *Activity Engagement as Escape from Self. The Role of Self-Suppression and Self-Expansion*. *Journal of Leisure Sciences*, 34(1); 19-38. <https://doi.org/10.1080/01490400.2012.633849>
- [20] Baumeister, R. F. (1991). *Escaping the self: Alcoholism, spirituality, masochism, and other flights from the burden of selfhood*. Basic Books
- [21] Stenseng, F., Falch-Madsen, J., & Hygen, B. W. (2021). *Are there two types of escapism? Exploring a dualistic model of escapism in digital gaming and online streaming*. *Psychology of Popular Media*, 10(3), 319-329. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/ppm0000339>
- [22] Li, L., Kang, K., & Sohaib, O. (2023). *Analysing younger online viewers' motivation to watch video game live streaming through a positive perspective*. *Journal of Economic Analysis*, 2(2), 56-69. <https://doi.org/10.58567/jea02020004>
- [23] Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11, 269-318. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- [24] Stenseng, F. (2009). *A dualistic approach to leisure activity engagement: on the dynamics of passion, escapism, and life satisfaction*. <http://urn.nb.no/URN:NBN:no-23353>
- [25] Matsui, A., Sapienza, A., Ferrara, E. (2020). *Does Streaming Esports Affect Players' Behavior and Performance?* *Games and Culture*, 15(1), 9-31. <https://doi.org/10.1177/1555412019838095>
- [26] Nikkanen, M. (2022). An investigation on the consumer demand and behavior in video game live streaming (Master's thesis, M. Nikkanen *An investigation on the consumer demand and behavior in video game live streaming*. OuluREPO. <https://oulurepo.oulu.fi/handle/10024/21101>
- [27] Orme, S. (2021). *"Just watching": A qualitative analysis of non-players' motivations for video game spectatorship*. *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/1461444821989350>
- [28] Ma, S. C., Byon, K. K., Jang, W., Ma, S. M., & Huang, T. N. (2021). *Esports spectating motives and streaming consumption: Moderating effect of game genres and live-streaming types*. *Sustainability*, 13(8), 4164. <https://doi.org/10.3390/su13084164>
- [29] A. F. Ramadhani and A. Mubarak, "Studi Kontribusi Perceived Organizational Support terhadap Employee Well-Being," *Jurnal Riset Psikologi*, vol. 3, no. 2, pp. 125–130, Dec. 2023, doi: 10.29313/jrp.v3i2.2766.
- [30] Z. F. Lutfiyah and D. Dwarawati, "Pengaruh Resilience at Work terhadap Subjective

- Well-Being pada Perawat Rumah Sakit Jiwa,” *Jurnal Riset Psikologi*, pp. 39–46, Jul. 2023, doi: 10.29313/jrp.v3i1.1982.
- [31] B. Nurul Azizah and Susandari, “Pengaruh Determinan Attitude, Subjective Norms, dan Perceived Behaviour Control terhadap Intensi Berwirausaha pada Siswa SMK di Kota Bandung,” *DELUSION: Exploring Psychology*, vol. 1, no. 1, 2023, doi: 10.29313/delusion.vxix.xxx.