

Motivasi Penonton Usia Dewasa Muda dalam Memberi Hadiah pada NPC Live Streaming di TikTok (Studi Kualitatif dengan Menggunakan Teori Uses and Gratifications) = Motivations of Young Adult Viewers on Gift-Giving in TikTok's NPC Live Streaming (Qualitative Study using Uses and Gratifications Theory)

Atika Silvia, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920564082&lokasi=lokal>

Abstrak

Tren NPC (Non-Player Character) Live streaming mulai banyak bermunculan di platform TikTok Indonesia pada pertengahan tahun 2023. Penelitian ini menggunakan Teori Uses and Gratifications. Peneliti ingin melihat bagaimana pengalaman pengguna TikTok usia dewasa muda membentuk motivasi untuk menonton NPC Live Streaming dan memberikan hadiah kepada streamer. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi penelitian studi kasus untuk menjelaskan lebih mendalam mengenai motivasi penonton NPC Live Streaming ini. Pengumpulan data dalam studi ini menggunakan metode wawancara mendalam terhadap empat informan berusia 18-24 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pengguna TikTok membentuk motivasi untuk menonton NPC Live Streaming, yaitu hiburan, relaksasi, mengisi waktu luang, berinteraksi sosial, mencari informasi, mudah digunakan, serta sarana komunikasi. Memberikan hadiah dimotivasi karena ingin mengikuti tren, ingin berpartisipasi dalam ruang live streaming, sarana komunikasi dengan streamer, mengapresiasi streamer, ingin diperhatikan oleh streamer, serta fitur gift yang mudah diakses. Selain itu, cara mereka memilih jenis hadiah dimotivasi oleh gift yang diberikan oleh penonton lain (information sharing).

.....NPC (Non-Player Character) Live Streaming Trend has been emerging on TikTok Indonesia in the middle of 2023. This study is using Uses and Gratifications theory. Researcher wants to comprehend how the experiences of young adult TikTok users form motivation to watch NPC Live Streaming and give gifts to streamers. This study is using qualitative approaches with case study research strategy to explain further about NPC Live Streaming viewers' motivations. This study uses in-depth interview as data collection method to four informants with the criteria of them being in the 18-24 age range. The result shows that the TikTok users' experiences form motivations to watch NPC Live Streaming, which are entertainment, relaxation, pass-time, social interaction, information seeking, convenience utility, and communication utility. They give gifts because they want to follow the trend, participate in the live streaming room, as communication utility with the streamer, giving appreciation, want to be noticed by streamer, and convenience utility of the feature. Besides all of that, the way they choose the gifts were motivated by other viewers (information sharing).