

## INTISARI

Penelitian ini dibuat karena fenomena *video game streaming* yang tengah digemari di masyarakat. *Video game streaming* merupakan sebuah media baru yang menampilkan seseorang tengah bermain *video game* dan ditonton oleh khayalak ramai melalui *platform* video daring. Penelitian ini mencoba memberikan analisis dan pemikiran kritis mengenai fenomena *video game streaming* melalui pemikiran Jean Baudrillard sebagai salah satu filsuf *post-modern* dan berfokus pada media dan realitas.

Metode yang digunakan adalah kerangka metode penelitian mengenai masalah aktual. Kerangka penelitian ini menghasilkan pemaparan mengenai suatu fenomena yang tengah terjadi di masyarakat dan ditinjau secara filosofis melalui pemikiran filsuf tertentu. Penelitian ini mengangkat fenomena mengenai *video game streaming* dan berusaha digali nilai filosofisnya melalui pemikiran dan perspektif satu filsuf yaitu Jean Baudrillard. Penelitian ini merupakan studi kepustakaan dengan mengumpulkan jurnal – jurnal berkaitan dengan fenomena *video game streaming* dan tulisan – tulisan berupa buku atau esai dari Jean Baudrillard. Data – data tersebut diolah menggunakan unsur – unsur metodis berupa koherensi intern, interpretasi, heuristika, dan deskripsi.

Kesimpulan yang dihasilkan antara lain, 1) *video game streaming* merupakan difusi dari media *video game* dan media penyiaran yang juga mampu mengakomodasi interaksi sosial yang menghubungkan penonton dan kreator. 2) *video game streaming* dilihat melalui pemikiran mengenai masyarakat konsumsi sebagai bentuk komodifikasi penonton dan penggunaan sistem tanda (*sign-value*) dan sistem simbol (*symbolic-value*) dalam kegiatan konsumsinya. 3) *video game streaming* dalam persepektif Jean Baudrillard merupakan wadah realitas virtual berupa simulasi yang mampu menghadirkan interaksi sosial serta budaya konsumsi yang dapat merepresentasikan pemikiran mengenai *hyperreal village*.

Kata kunci: hiperrealitas, *video game streaming*, interaksi sosial, masyarakat konsumsi

## **ABSTRACT**

This research was done because of the phenomenon of video game streaming that is currently popular in society. Video game streaming is a new media that shows someone playing a video game and is watched by the public through an online platform. This research tries to provide analysis and critical thinking about the phenomenon of video game streaming through the thoughts of Jean Baudrillard one of the post-modern philosophers and focuses on media and reality.

The method used is a framework of research methods on actual problems. This research framework produces an explanation of a phenomenon that is happening in society and is reviewed philosophically through the thoughts of certain philosophers. This research raises the phenomenon of video game streaming and tries to explore its philosophical value through the thoughts and perspectives of one philosopher, namely Jean Baudrillard. This research is a literature study by collecting journals related to the phenomenon of video game streaming and writings in the form of books or essays from Jean Baudrillard. The data is processed using methodical elements such as internal coherence, interpretation, heuristics, and description.

The resulting conclusions include, 1) video game streaming is a diffusion of video game media and broadcasting media that can also accommodate social interactions that connect audiences and creators. 2) video game streaming is seen through the idea of a consumption society as a form of commodification of the audience and the use of the sign-value system and symbolic-value system in its consumption activities. 3) Video game streaming in Jean Baudrillard's perspective is a virtual reality platform in the form of simulation that can present social interaction and a culture of consumption that can represent the idea of a hyperreal village.

**Keywords:** hyperreality, video game streaming, social interaction, consumption society