

## ABSTRAK

*Video game live streaming* adalah fenomena digital yang sedang berkembang di Indonesia. Bahkan, hal ini telah memberikan kontribusi kepada industri *video game* lokal sebagai sarana komersial dan peluang karir baru bagi para pegiatnya. Twitch merupakan situs *video game live streaming* terkemuka di dunia, namun ia merupakan platform yang paling sedikit digunakan oleh masyarakat Indonesia. Meskipun demikian, jumlah penggunaannya di Indonesia terus bertambah, terutama di kalangan penyedia konten yang dikenal sebagai *livestreamer*. Minimnya popularitas dan pengguna Twitch di Indonesia memberikan dasar untuk memahami fenomena *livestreaming* dari sudut pandang produsennya. Apa yang memotivasi mereka untuk melakukan *livestreaming*, dan mengapa *livestreamer* Twitch Indonesia kerap memilih platform ini terlepas minimnya popularitas dan jumlah penggunaannya di tanah air? Menggunakan metode kualitatif fenomenologi melalui wawancara mendalam dengan enam *livestreamer* Twitch Indonesia, hasil penelitian menemukan bahwa motif mereka untuk melakukan *livestreaming* berpusat pada adanya inspirasi dari seorang *role-model*, ketertarikan mereka pada konsep *livestreaming* dan esensi-esensi yang dapat dicapai dari aktivitas tersebut, serta keinginan untuk mengembangkan hobi dengan harapan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu di masa depan (khususnya *economic* dan *social capital*). Selain itu, motif para *livestreamer* untuk memilih Twitch adalah karena adanya daya tarik yang dirasakan pada platform tersebut, seperti komunitas yang ada dan keunggulan layanan serta fiturnya.

**Kata kunci:** *Livestreaming, video game, Twitch, motif, livestreamer.*