

ABSTRAK

Sabila Al Haqiqi 200531100090. Program Studi Ilmu Komunikasi. *Analisis Isi Live Streaming Youtuber Gaming Indonesia Windah Basudara.*

Windah basudara menempati posisi ketiga sebagai konten kreator YouTube dengan pengikut sebanyak 19.5 juta dan penonton 5.34 miliar. Windah Basudara memiliki ciri khas yang unik dan menarik, interaksi yang dekat dengan penonton, streaming yang penuh semangat, energi dan konsistensi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan isi tayangan live streaming windah basudara secara analisis kualitatif. Peneliti akan mendeskripsikan tayangan live streaming windah basudara berdasarkan beberapa karakteristik ditambah dengan frekuensi atau jumlah kemunculan ekspresi, cara interaksi yang terjadi antara Windah Basudara dengan penonton.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif analisis isi konten dan paradigma konstruktivis. Pengumpulan datanya melalui observasi dan dokumentasi yang bersumber dari channel YouTube Windah Basudara. Teknik analisis data yang digunakan oleh krippendorff (1991) yakni meringkas data agar topik dapat di pahami dan di Analisa dengan optimal sehingga mencapai tujuan penelitian. Teknik keabsahan datanya menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan data dari berbagai macam teori.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat terdapat tiga tahapan yang dilakukan peneliti untuk melakukan analisis isi, yang pertama adalah mengelompokkan data sesuai dengan waktu durasi dan jenis game. Langkah kedua yakni pemberian kode, pemberian kode live streaming pada penelitian ini yakni menggunakan angka sebagai urutan game, huruf sebagai jenis game dan tanda – atau + sebagai kode durasi dari live streaming tersebut. Langkah selanjutnya yakni menganalisa isi dari 33 live streaming windah basudara yang berisi alur game yang dimainkan, makna dan pesan yang disampaikan, interaksi windah basudara dengan penonton, serta ekspresi yang ditunjukkan kepada penonton. Selain itu terdapat makna, tujuan dan identifikasi dari live streaming tersebut yakni live streaming tersebut menggambarkan bahwa konten game streaming bukan sekadar hiburan, tetapi juga ruang komunikasi sosial yang interaktif, emosional, dan edukatif, yang memperkuat hubungan antara kreator dan komunitas serta menyampaikan berbagai nilai kehidupan melalui medium permainan digital.

Kata kunci : analisis isi, Live Streaming, Youtuber Windah Basudara

ABSTRACT

Sabila Al Haqiqi 200531100090. Communication Studies Program. Content Analysis of Live Streams by Indonesian Gaming YouTuber Windah Basudara

Windah Basudara ranks third among YouTube content creators with 19.5 million subscribers, 5.34billion views. Windah Basudara is known for her unique engaging style, close interaction with her audience, live streams full of enthusiasm, energy, and consistency. This study aims to describe the content of Windah Basudara's live streams through qualitative analysis. The researcher will describe Windah Basudara's live streams based on several characteristics, including the frequency or number of times certain expressions appear and the nature of the interactions between Windah Basudara and her audience.

This study employed a qualitative method using descriptive qualitative content analysis approach and constructivist paradigm. Data was collected through observation and documentation sourced from the Windah Basudara YouTube channel. The data analysis technique used, as described by Krippendorff (1991), involves summarizing the data so that the topics can be understood and analyzed optimally to achieve the research objectives. Data validity was ensured through source triangulation by comparing data from various theoretical frameworks.

The research results show that the researcher followed three stages to conduct the content analysis. The first stage was grouping the data according to duration and game type. The second step was coding; in this study, live streams were coded using numbers to indicate the game sequence, letters to indicate the game type, and the symbols “-” or “+” to indicate the duration of the live stream. The next step was to analyze the content of 33 Windah Basudara live streams, which included the gameplay, the meanings and messages conveyed, Windah Basudara's interactions with the audience, and the expressions shown to the audience. Additionally, the meanings, purposes, and characteristics of these livestreams were identified: they demonstrate that game streaming content is not merely entertainment but also an interactive, emotional, and educational space for social communication that strengthens the relationship between creators and their communities and conveys various life values through the medium of digital games.

Keywords: *content analysis, live streaming, YouTuber Windah Basudara.*