

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dua dekade terakhir, dunia mengalami percepatan digital yang luar biasa. Kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan, hingga hiburan kini berlangsung dalam ruang-ruang virtual tanpa batas. Salah satu wujud nyata dari transformasi ini adalah berkembangnya platform berbagi video seperti YouTube, yang telah menjadi ekosistem baru dalam komunikasi massa dan budaya populer. YouTube tidak lagi hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi wadah ekspresi, identitas, bahkan pendidikan informal bagi berbagai kalangan. Di Indonesia, tren ini menjalar dengan cepat, ditandai dengan munculnya ribuan konten kreator yang membangun basis penontonnya masing-masing, menciptakan komunitas digital yang dinamis dan berpengaruh.

Komunitas digital memiliki wadah baru yang disebut dengan platform streaming seperti YouTube yang menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Ega (2022) menyatakan bahwa platform seperti YouTube atau Tiktok menjadi wadah bagi streamer dengan menyebarkan beberapa konten atau live streameng dari game hingga kegiatan sehari-hari. Platform tersebut tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga menjadi ruang bagi individu atau sekelompok orang untuk berinteraksi, memiliki rasa kebersamaan, berbagi pengalaman, dan membangun komunitas (Rabbani 2024). Komunitas di youtube memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan membahas suatu topik , berbagi pengalaman pribadi, dan membahas sesuatu yang populer secara relevan.

Komunitas dalam platform YouTube terbentuk dari persamaan minat, hobi antara kreator dengan penonton atau terbentuknya interaksi antara satu konten kreator dengan konten kreator lainnya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Puspita, (2021) yang menyatakan bahwa suatu komunitas dalam YouTube terbentuk apabila terdapat interaksi atau komunikasi antar dua

orang atau lebih, memiliki sebuah tujuan atau alasan anggota tersebut berkumpul, adanya budaya dengan makna yang unik dan adanya interaksi sehingga mendapat dukungan antar satu sama lain. Pernyataan di atas juga sejalan dengan pernyataan yang berbunyi platform media sosial seperti konten video dan *live streaming* yang ada dalam aplikasi YouTube dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk membangun komunitas yang interaktif dan dinamis antara konten kreator dengan penonton, maupun interaksi antar sesama konten kreator lainnya (Rabbani 2024).

Salah satu konten kreator atau tokoh sentral dalam lanskap YouTube Indonesia saat ini adalah Windah Basudara. "Basudara" dalam bahasa Manado berarti "bersaudara", menggambarkan hubungannya yang kuat dengan keluarganya. Windah pernah menjadi korban pelecehan selama masa SMP. Pengalaman ini mendorongnya untuk belajar sendiri. Sebelum menjadi konten kreator YouTube terkenal seperti sekarang, ia pernah bekerja di banyak tempat seperti kafe kecil, restoran mewah, dan hotel bintang lima. Akun YouTube Windah Basudara dibuat pada tanggal 16 Juli 2022.(Aidit 2023). Ketika ia menjadi YouTuber aktif pada tahun 2020, namanya mulai terkenal. Sejak kecil, Windah Basudara telah tertarik dengan dunia game, dan konsol pertamanya adalah Nintendo Entertainment System (NES). Ia berhasil mendapatkan 1000 subscriber untuk channel YouTube-nya hanya dalam waktu empat bulan setelah memulainya.

Dikenal dengan gaya streaming yang penuh energi, humor, dan interaksi yang intens bersama penontonnya Penggemar Windah Basudara dijuluki "Bocil Kematian" saat ia memainkan game God of War II. Windah Basudara telah mengukir namanya sebagai salah satu YouTuber gaming terpopuler di tanah air dan dibuktikan dengan laman web sosial blade yang menyatakan bahwa ia memasuki urutan ke-3 kategori konten kreator dengan pengikut dan penonton paling banyak. Kanal YouTube-nya memiliki lebih dari 19 juta pengikut, dan rata-rata ditonton oleh puluhan hingga ratusan ribu penonton per live streaming.



Gambar 1.1 channel youtube windah basudara
Sumber: www.youtube.com

Menurut data dari Blade (2026) youtuber Windah Basudara sekarang sudah memiliki 19 juta lebih *subscribers*. Windah Basudara dapat menambah 10.000 hingga 15.000 pelanggan harian, yang berarti bahwa Windah Basudara dapat menambah 300.000 hingga 450.000 pelanggan setiap bulan. Berdasarkan data pra-observasi yang didapatkan peneliti, dapat disimpulkan bahwa Windah Basudara adalah salah satu streamer game yang populer di Indonesia dan jumlah pengikutnya telah meningkat secara signifikan. Beberapa data tersebut didapatkan dari laman atau web *sosial blade* dikarenakan mencari data akurat tentang jumlah penonton live streaming YouTube di Indonesia pada tahun 2026 masih sulit. Hal tersebut dikarenakan YouTube tidak secara resmi memberikan data yang akurat untuk kategori ini. Didapatkan analisa terkait beberapa YouTuber mendominasi live streaming di Indonesia pada tahun 2026 sebagaimana berikut:

No	Nama	Pelanggan	Penonton
1.	Jess No Limit	54.5M	7.25 B
2.	Frost Diamond	46.9 Juta	14.48 Miliar
3.	MiawAug	25.4 Juta	8.3 Miliar
4.	Winda Basudara	19.5 Juta	5.34 Miliar

Tabel 1. 1 Live Streaming Paling Banyak Ditonton di Indonesia
Sumber: *social blade 2026*

Berdasarkan tabel di atas Windah Basudara menempati posisi ketiga dengan pengikut sebanyak 19.5 juta dan penonton 5.34 miliar. Alasan memilih Windah Basudara dikarenakan berdasarkan pengamatan peneliti orang menyukai streaming Windah Basudara dibandingkan Youtuber lain karena kontennya yang unik dan menarik, interaksi yang dekat dengan penonton, streaming yang penuh semangat dan energi dan konsistensi, terdapat faktor eksternal seperti popularitas dan kurangnya Youtuber lain dengan gaya dan konten yang sejenis. Selain itu, peneliti memilih Windah Basudara yang menempati urutan ke 4 diantara live streaming YouTube paling banyak ditonton di Indonesia dikarenakan keteraturan live streaming dibandingkan dengan streamer urutan kedua dan ketiga Frost Diamond dan MiawAug yang dapat dilihat dari Windah Basudara melakukan live streaming setiap hari dan hanya libur di hari tertentu saja seperti hari libur di hari jumat, sabtu, atau minggu, tanggal merah, berbeda dengan kedua streamer di atasnya yang jarang live dibuktikan dengan unggahan live streaming di YouTube nya hanya terdapat 6 live streaming saja yakni dua unggahan live streaming pada 3 Agustus 2025, 29 Juni 2024, 2 Juli 2024, 6 April 2024 dan 13 Oktober 2023. Youtuber MiawAug jadwal streamingnya tidak menentu dan fokus terhadap game among us, free fire, nmorpg, stalker 2 yang termasuk ke dalam jenis game battle royale dan survival shooter, youtuber Jess No Limit yang menempati urutan pertama menurut sosial blade dalam live streaming dalam live nya fokus terhadap satu jenis game saja yakni Mobil Legend. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari ketiga streamer di atas Windah Basudara yang sesuai dengan topik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan pra observasi peneliti streamer Windah melakukan live streaming di akun youtube miliknya setiap hari kecuali hari libur dan tanggal merah sehingga berdasarkan pra observasi pada tahun 2018 terdapat kurang lebih sekitar 1 sampai 5 unggahan live streaming, pada tahun 2019 terdapat kurang lebih 113 unggahan live streaming, pada tahun 2020 terdapat kurang lebih 347 unggahan live streaming, pada tahun 2021 terdapat kurang lebih

322 unggahan live streaming, pada tahun 2022 terdapat kurang lebih 483 unggahan live streaming, pada tahun 2023 terdapat kurang lebih 522 unggahan live streaming, pada tahun 2024 terdapat sekitar 576 unggahan live streaming, pada tahun 2025 terdapat kurang lebih 457 unggahan live streaming dan pada Januari - Mei 2026 terdapat kurang lebih 195 unggahan live streaming. Sehingga dengan data tersebut peneliti memilih live streaming yang diunggah pada tahun 2026 dikarenakan live streaming yang unggahan terbaru yang dapat menggambarkan kondisi penggunaan bahasa dalam konten live streaming secara aktual dan relevan dengan mengikuti perkembangan zaman dalam tahun 2026 ini. Selain itu Windah Basudara masih aktif melakukan live streaming secara rutin sehingga menyediakan data penelitian yang mampu dianalisis secara mendalam.

Windah Basudara memiliki beberapa keterampilan dalam bermain game yang dibuktikan dengan keahliannya memainkan beberapa jenis game seperti game horor, survival, battle royale dan jenis game lainnya. Namun ia dikenal tidak hanya karena keterampilannya dalam bermain game, tetapi karena *live streaming* yang diberikan kepada penonton mencerminkan nilai sosial dengan menunjukkan sikap empati dan kepedulian kepada penonton saat ada kejadian tertentu dan menampilkan kerjasama saat bermain game dengan penonton atau kreator lainnya. Selain itu, windah basudara juga menunjukkan game yang sedang populer di kalangan masyarakat dan mendengar saran penonton terkait game atau permainan apa yang akan dimainkan selanjutnya. Gaya bahasa yang dipakai juga banyak menggunakan bahasa santai, tidak formal dan mampu memanfaatkan humor atau candaan spontan serta permainan kata yang mudah dipahami oleh audiens dari berbagai kalangan yang dibuktikan dengan karismanya dalam membangun keterlibatan antara penggemar yang menyebutnya dengan istilah “bocil kematian”.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini menjadi penting untuk melihat lebih dekat bagaimana makna, pesan atau pola komunikasi yang terkandung di live streaming windah basudara. Peneliti akan

mendesripsikan tayangan live streaming indah basudara berdasarkan beberapa karakteristik diatas dan ditambah dengan frekuensi atau jumlah kemunculan ekspresi, cara interaksi atau pola komunikasi dua arah yang terjadi antara Indah Basudara dengan penonton,. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi konten kreator, pemirsa, dan pihak platform dalam mengelola dan memoderasi konten sehingga dapat menciptakan lingkungan daring yang lebih positif dan aman. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan khususnya terkait komunikasi digital.

Meskipun sudah banyak penelitian yang membahas tentang streaming youtube, sebagian besar penelitian fokus terhadap salah satu aspek penggunaan media digital, pengaruh konten terhadap audiens atau interaksi audiens saja, namun dalam penemitan ini mencakup semua aspek yang mengandung bentuk komunikasi dua arah antara Indah dengan penonton, ekspresi, emosi, serta interaksi dengan audien yang menarik untuk diteliti. Oleh karna itu, berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana **analisis isi kualitatif dalam tayangan live streaming Indah Basudara di YouTube.**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mendapat rumusan masalah yakni “Bagaimana analisis isi kualitatif dalam tayangan live streaming Indah Basudara di YouTube?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas ditemukan tujuan penelitian yakni mendeskripsikan isi tayangan live streaming indah basudara secara analisis kualitatif.

1.4 Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat membantu memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmi komunikasi mengenai penggunaan bahasa dalam media digital.

b) Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi kreator konten YouTube, khususnya streamer game, karena dapat memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan kata kotor dan berbahaya dalam streaming YouTube dapat berdampak pada audiens. Secara lebih spesifik, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Peneliti, Penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan penelitian analisa kualitatif. Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti yang ingin mengkaji penggunaan bahasa, berkomunikasi dan berinteraksi dalam media digital melalui metode analisis kualitatif.
- 2) Bagi Streamer Game, Penelitian ini dapat memberikan informasi dan pertimbangan bagi streamer game tentang penggunaan bahasa dalam streaming. Penelitian ini dapat membantu streamer game untuk memahami bahwa bahasa yang digunakan dapat dicontoh atau ditiru terhadap penontonnya.
- 3) Bagi Masyarakat, Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi masyarakat tentang penggunaan bahasa dalam live streaming media digital, sehingga masyarakat lebih bijak dalam memilih tontonan digital yang dikonsumsi sehari-hari.