

**ANALISIS FANATISME PENONTON *LIVE STREAMING* GAME  
DI KANAL YOUTUBE WINDAH BASUDARA**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia**

Oleh:

**Angga Hadi Wijaya**

**18321169**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**ANALISIS FANATISME PENONTON *LIVE STREAMING* GAME  
DI KANAL YOUTUBE WINDAH BASUDARA**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia**

Oleh:

**Angga Hadi Wijaya**

**18321169**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
TUGAS AKHIR**

**ANALISIS FANATISME PENONTON *LIVE STREAMING* GAME  
DI KANAL YOUTUBE WINDAH BASUDARA**

Disusun oleh  
**Angga Hadi Wijaya**  
**18321169**

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Tanggal: 17 September 2022

Dosen Pembimbing Skripsi,



**Sumekar Tanjung, S. Sos., M.A.**

**NIDN 0514078702**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**ANALISIS FANATISME PENONTON *LIVE STREAMING* GAME  
DI KANAL YOUTUBE WINDAH BASUDARA**

Disusun oleh

**Angga Hadi Wijaya**

**18321169**

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia

Tanggal:

11 November 2022

Dewan Penguji:

Ketua : Sumekar Tanjung, S. Sos., M.A.  
NIDN 0514078702



Anggota: Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A.  
NIDN 0523098701



Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia



  
**Iwan Awaludin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D**

**NIDN: 0506038201**

## HALAMAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

### PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

*Bismillahirrahmanirrahim*

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Angga Hadi Wijaya

Nomor Mahasiswa : 18321169

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya penjiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari, setelah saya lulus dari Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya

Yogyakarta, 28 Oktober 2022

Yang menyertakan,



Angga Hadi Wijaya

NIM: 18321169



## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah Subhanallahuwa'ala. Yang Maha pengasih lagi Maha penyayang, yang telah memberiku kekuatan atas segala kelemahan umatnya. Atas rahmat Yang Maha Kuasa, karya ini dapat saya selesaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar.

### **Orang tuaku**

Bapak Rusman Edi & Ibu Surati

### **Saudaraku**

Alifia Indah dan Ari Apriansyah

### **Keluarga Besar Ilmu Komunikasi UII**

Seluruh Dosen beserta staf prodi Ilmu Komunikasi dan Teman-teman angkatan 2018

## KATA PENGANTAR



### **Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh**

Segala pujian dan rasa bersyukur saya panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas segala berkat rahmat, hidayah, serta inayah-Nya penulisan skripsi ini dapat diselesaikan guna memenuhi syarat penilaian mata kuliah tugas akhir pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Sebagai peneliti, saya memahami akan arti dalam setiap proses tentunya melibatkan beberapa pihak yang selalu menjadi pendukung dalam pengerjaan penelitian ini. Dalam kalimat paragraf ini peneliti hendak mengucapkan bermilyaran terima kasih kepada:

1. Ibu Sumekar Tanjung, S. Sos., M.A. sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing saya dalam penyelesaian penelitian ini dan memahami setiap prosesnya.
2. Bapak Narayana Mahendra Prastya, S. Sos, M.A sebagai dosen pembimbing akademik yang telah mendampingi segala proses pada masa perkuliahan.
3. Orang tua ku yang mengurus aku sejak kecil, membiayai sekolah ku hingga saat ini dan selalu mendoakan aku.
4. Saudara-saudara ku yang selalu mendukungku dalam setiap proses perkuliahan dan karirku.
5. Sahabat-sahabat saya dari Ilmu Komunikasi Angkatan 2018, Fajar, Ihza, Aan, Eki, Iky, Rizal, Diaz, Chamdan, Zaky, Dhidan, Rivan, Richard, Andy, Fauzi, Darendha, Umar Fauzi, Afnan, Dhani, Aldy, Elang, Ega.
6. Seluruh staff program studi Ilmu Komunikasi dan perpustakaan NADIM yang selalu membantu saya selama masa perkuliahan.
7. Windah Basudara selaku bagian dalam penelitian ini dan menjadi salah satu motivator dalam hidup saya.
8. Angga Hadi Wijaya atau diriku sendiri, sebagai peneliti saya sangat berterima kasih kepada diri saya sendiri karena bisa menjalani dan melewati semua proses penelitian ini.



Untuk mengakhiri paragraf dalam kata pengantar ini, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, maka peneliti sangat berharap atas kritik dan sarannya untuk pengembangan di masa yang akan mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

**Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Yogyakarta, 21 Desember 2021

Penulis

Angga Hadi Wijaya



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN .....	IV
HALAMAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK .....	V
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN .....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR GAMBAR .....	XII
ABSTRAK.....	XIV
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A.    Latar Belakang.....	1
B.    Rumusan Masalah .....	4
C.    Tujuan Penelitian.....	4
D.    Manfaat Penelitian.....	5
E.    Tinjauan Pustaka .....	5
F.    Landasan Teori .....	7
G.    Metode Penelitian .....	17
BAB II.....	22
GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN .....	22
A.    Profil Windah Basudara .....	22
B.    Jenis Konten .....	25
C.    Dinamika <i>Live Streaming</i> .....	26
D.    Pencapaian & Prestasi.....	28

E. Penonton & Penggemar.....	29
F. Profi Narasumber .....	30
<b>BAB III .....</b>	<b>32</b>
<b>TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
A. Temuan Penelitian .....	32
1. Ketertarikan pada Personality Windah Basudara .....	32
2. Unsur Game pada Tayangan <i>Live Streaming</i> Windah Basudara.....	38
3. Unsur Hiburan pada Tayangan <i>Live Streaming</i> Windah Basudara .....	46
4. Perilaku Fanatisme penonton <i>Live Streaming</i> Game Windah Basudara. ....	51
B. Pembahasan.....	63
1. Perilaku Fanatisme .....	63
2. Faktor Ketertarikan Terhadap Personality Windah Basudara dan Komparasi dengan Youtuber Game lainnya. ....	74
3. Faktor Konten Youtube Windah Basudara .....	83
<b>BAB IV.....</b>	<b>88</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan.....	88
B. Keterbatasan .....	88
C. Saran .....	89
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1** Tampilan *Live Chat* Windah Basudara
- Gambar 1.2** Tampilan Akun Fanbase Windah Basudara
- Gambar 2.1** Tampilan Beranda Kanal Youtube Windah Basudara
- Gambar 2.2** Video Pertama Kanal Youtube Windah Basudara
- Gambar 2.3** Konten Game Nostalgia
- Gambar 2.4** Tampilan video di Kanal Youtube Windah Basudara
- Gambar 2.5** Tampilan Live Streaming di Kanal Windah Basudara
- Gambar 2.6** Tampilan Live Streaming Pertama di Kanal Windah Basudara
- Gambar 2.7** Tampilan Live Streaming Charity di Kanal Windah Basudara
- Gambar 2.8** Bukti Distribusi Charity di Kanal Windah Basudara
- Gambar 2.9** Brando di Indonesian Esport Awards 2021 sebagai Content Creator Gaming terfavorit
- Gambar 3.1** Drama pada Game “Bus Simulator”
- Gambar 3.2** Yusuf sedang bermain Game Mobile
- Gambar 3.3** Awal konten “Lapu-lapu goes to mytic” (2019)
- Gambar 3.4** Akhir konten “Lapu-lapu goes to mytc” (2021)
- Gambar 3.5** Dhidan sedang mengerjakan tugas sembari menonton Windah Basudara
- Gambar 3.6** Yusuf sedang menonton Windah saat istirahat
- Gambar 3.7** Dhidan Sedang Berinteraksi Melalui Live Chat
- Gambar 3.8** Yusuf berkomentar agar disebut namanya
- Gambar 3.9** Clipper Windah Basudara
- Gambar 3.10** Sheva Sedang Review Konten Windah Basudara
- Gambar 3.11** Sheva Sedang Proses Record dan Mencari Konten
- Gambar 3.12** Sheva Sedang Melakukan Editing dan Publikasi
- Gambar 3.13** Tampilan akun Sheva sebagai akun fans Windah Basudara
- Gambar 3.14** Contoh motivasi: tentang percaya diri
- Gambar 3.15** Contoh interaksi dalam kolom Live Chat
- Gambar 3.16** Klarifikasi Windah Basudara terkait masalah dengan Reza Arap

- Gambar 3.17** Windah gagal menguasai permainan
- Gambar 3.18** Windah melatih kemampuan bermain Game
- Gambar 3.19** Game yang merugikan Windah Basudara
- Gambar 3.20** Tampilan branda Kanal Youtube Shvea
- Gambar 3.21** Tampilan deskripsi Kanal Youtube Shvea
- Gambar 3.22** Apresiasi Sheva terhadap Windah
- Gambar 3.23** Ucapan terima kasih Sheva
- Gambar 3.24** Lelucon Windah Basudara
- Gambar 3.25** Lelucon cita-cita Windah Basudara
- Gambar 3.26** Betingkah dan berpenampilan seperti anak kecil
- Gambar 3.27** Konten Charity untuk membantu korban bencana alam
- Gambar 3.28** Windah melatih kemampuan bermain Game
- Gambar 3.29** Pembawaan yang heboh dan ekspresi hiperbola **Gambar 3.30**
- Gambar 3.30** Drama berdasarkan Game horor
- Gambar 3.31** Drama yang populer
- Gambar 3.32** Drama billing habis
- Gambar 3.33** Game bertemakan nostalgia
- Gambar 3.34** Contoh Game populer tapi dikreasikan

## ABSTRAK

**Wijaya, A.H. (18321169). Analisis Fanatisme Penonton *Live Streaming* Game di Kanal Youtube Windah Basudara. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2022.**

Penelitian ini akan berfokus pada analisis fanatisme penonton tayangan *Live Streaming* game di kanal Youtube Windah Basudara yang dikelola oleh Brando Franco Windah. Dalam tayangan *Live Streaming* game di kanal Youtube Windah Basudara terdapat perilaku fanatisme yang dilakukan oleh penontonnya. Penelitian ini membedah penyebab dan perilaku fanatisme penonton baik yang berdampak positif maupun negatif. Penelitian ini menggunakan metode wawancara untuk menggali data berupa pertanyaan narasumber untuk mencari penyebab dan perilaku fanatisme yang dilakukan oleh penonton Windah Basudara. Adapun teori pendukung dalam penelitian ini antara lain game sebagai sarana hiburan, Youtube sebagai media baru dan teori fanatisme. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyebab perilaku fanatisme penggemar Windah Basudara adalah konten yang menarik, personalitiy dan interaktif. Selain itu, dalam penelitian ini melihat perilaku fanatisme yang ditunjukan oleh penggemar Windah Basudara adalah kesetiaan dalam menonton *Live Streaming*, berusaha agar dapat berinterkasi, membuat akun fans Windah Basudara dan berperilaku merugikan pihak penyedia permainan tidak dapat diselesaikan oleh Windah Basudara.

**Kata Kunci:** fanatisme, konten game, personality gamer

## ABSTRACT

**Wijaya, A.H. (18321169). *Analysis of Fanaticism of Live Streaming Game Viewers on Windah Basudara's Youtube Channel. Department of Communication Studies Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia. 2022.***

*This research will focus on analyzing the fanaticism of live streaming game viewers on the Windah Basudara Youtube channel managed by Brando Franco Windah. In the Live Streaming game show on Windah Basudara's Youtube channel, there is fanaticism carried out by the audience. This study examines the causes and behavior of audience fanaticism, both positive and negative impacts. This study uses the interview method to explore data in the form of interviewee questions to find the causes and behavior of fanaticism carried out by the audience of Windah Basudara. The supporting theories in this research include games as a means of entertainment, Youtube as a new media and fanaticism theory. The results of this study indicate that the cause of fanatic behavior of Windah Basudara fans is interesting, personal and interactive content. In addition, in this study, the fanaticism directed by Windah Basudara fans is loyalty in watching Live Streaming, trying to be able to interact, creating Windah Basudara fan accounts and behaving detrimental to the game provider cannot be resolved by Windah Basudara.*

**Keywords:** *fanaticism, game content, gamer personality*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dinamika video Game di Indonesia berkembang tidak jauh dari kemajuan Game di Dunia. Kini Video Game semakin banyak ragam perangkatnya, seperti pada konsol khusus, di PC, atau yang sekarang banyak dimainkan di mobile phone. Video Game ada yang berbasis Online dengan *small local Network* maupun secara *Offline*. Baik *online* maupun *offline*, Video game *online* bisa menjadi mata pencarian dengan berbagai jalan di dalamnya, bisa ke ranah Profesional dan dikelompokkan dalam olahraga *electronic* atau yang biasa di sebut *E-sport*. Banyak Kompetisi Game yang diadakan di Indonesia dengan hadiah yang menggiurkan, sehingga banyak berdiri partai *E-sport* untuk berkompetitif. Selain itu Game bisa menghasilkan uang dari ikatan kerjasama antara pembuat Game dan pemain untuk mengiklan. Dari pemain Game, Seorang pemain bisa mendapatkan pengikut, penggemar atau fans yang suka dari cara bermain atau personality nya dalam bermain. Seiring perkembangan teknologi para pemain Game beradaptasi dengan berbagai media untuk menambah popularitas ataupun uang.

Berdasarkan perkembangan teknologi, masyarakat kini menggunakan media baru berupa online berbasis internet untuk membantu para gamer bermain. Pemain dapat bermain dari jarak jauh dengan teman dan lawan secara bersamaan. Selain itu, masyarakat menjadikan game sebagai sarana hiburan bagi orang lain. Game dapat dijadikan sebagai konten tersendiri di media sosial, blog, atau media *streaming online*.

Berbagai konten dan representasi game dipopulerkan pada platform digital di Internet. Platform ini merupakan salah satu platform yang sangat populer di media streaming atau web yang menawarkan konten berupa video. Dengan kata lain, Youtube. Dari keunggulan aplikasi Youtube, pembuat konten YouTube saling mengunggah video, bermain game, siaran langsung, secara individu atau berkelompok dalam satu akun atau saluran.

Salah satu Kanal Youtube yang bertema Game adalah Windah Basudara. Kanal ini dikelola oleh Brando Windah, seorang asal manado yang gemar bermain Game dan membuat konten Game yang diunggah di Youtube. kanal Youtube Windah Basudara



berdiri pada tanggal 28 Desember 2018 dan hingga saat ini sudah lebih dari 790.667.857 kali di tonton. Windah memainkan genre Game apapun untuk menghibur penontonnya

Menurut Windah, Platform tersebut dirasa cukup ideal untuk mengekspresikan diri dalam bermain Game dan menaikkan popularitas. Tidak hanya itu, Windah menjadikan Youtube sebagai mata pencaharian dengan bermain Game karena Youtube memiliki fitur kerjasama pemasangan iklan yang dimuat pada video yang di putar dan memberikan keuntungan untuk kreator dengan ketentuan tertentu.

Windah menciptakan banyak karya saat bermain game. Windah tidak hanya memainkan permainan, tetapi mengkreasikan konten gamenya sebagai pembeda dari pesaingnya, mengundang banyak penonton.

Pada tahun 2018, Kanal Youtube Windah Basudara lebih banyak mengunggah video bertemakan Nostalgia. Game lawas tersebut diunggah berharap para penonton bisa merasakan suasana nostalgia. Hingga pada tahun 2019 akhir, Windah memutuskan untuk menjadi streamer di Youtube. Hal ini dilakukan karena dirasa lebih memudahkan kreator untuk bermain Game dengan durasi yang lama.

Selain itu, keuntungan bagi Youtuber Game yang me-live kan pemainnya, dapat meringkas waktu produksi karena tidak memerlukan proses penyuntingan gambar untuk di upload, melainkan dapat mengunggah video replay siaran langsungnya. Dalam *Live Streaming* pun tersedia fitur *Live Chat* semacam komentar namun bisa mengirim pesan saat channel tersebut sedang live, sehingga penonton dan streamer bisa saling berinteraksi secara langsung. selain memudahkan para kreator, para penonton sekaligus penggemar channel pun lebih tertarik dilihat dari kesetiaan durasi menonton yang cukup lama, mendukung dalam bentuk uang dan membuat akun atau channel fanbase Youtuber yang gemari. Namun ada resiko dalam kegiatan *Live Streaming* yaitu apapun yang terjadi akan terlihat oleh penonton, yang di takutkan ada hal yang tidak diinginkan masuk ke dalam frame saat *Live Streaming*.

Sejak menjadi streamer di Youtube, Windah Basudara memiliki peningkatan yang pesat. Terhitung sejak ia melakukan streaming hingga sekarang sudah memiliki 4 juta lebih subscriber. tak hanya itu total penonton di setiap live 20.000 sama 100.000 penonton. Terlihat dari contoh pada paragraf sebelumnya, bahkan pada kolom *Live*

*Chat* pun terlihat antusiasnya. Dalam Podcast Deddy Corbuzier, ada salah satu streamer Game di Youtube yang kenaikan popularitasnya terbilang cepat, ia mengatakan “saya tidak tahu kenapa ini terjadi, saya tidak tahu alasan pasti mengapa mereka begitu antusias” (Windah Basudara, 2021).

Popularitas dan kegemaran yang kuat tidak menutup kemungkinan adanya perilaku kegemaran yang berlebihan. Perilaku kegemaran berlebihan ini disebut fanatisme, menurut Nugraini dalam Jurnal Eliani Dkk dalam buku Psikohumaniora adalah fanatisme di jelaskan menjadi suatu bentuk sikap antusiasme (enthusiasm) kesetiaan dengan berlebihan bahkan ke ranah ekstrem. Antusias di sini mengimplikasi tingkat ketertarikan dan keterlibatan bahkan kepedulian terhadap objek fanatik, sementara kesetiaan di sini diartikan dalam ketertarikan dalam emosi, komitmen, kecintaan dan di berengi dengan sikap secara aktif (Nugraini, 2016).

Fanatisme Bukan hal baik bagi Windah Basudara bahkan dapat merugikan sesama kompetitor. salah satu contoh perilaku fanatisme saat *Live Streaming* yaitu terlihat pada kolom *Live Chat*-nya. Para banyak para penonton berkomentar ingin sekali disebut namanya sebagai perhatian dari Windah Basudara. selain itu Windah terkadang mengeluarkan sarkasme untuk para penonton yang memaksa ingin disebut namanya. Selain itu, ada perilaku positif yang ditimbulkan dari fanatisme penggemar Windah Basudara, yaitu adanya akun fans Windah Basudara yang dibuat oleh penggemarnya. Akun tersebut dapat memperluas jangkauan penonton Windah Basudara.

Durasi *Live Streaming* Game yang dilakukan oleh channel atau Youtuber Game terbilang cukup lama daripada unggahan yang direkam secara *offline*. Durasi *Live Streaming* tersebut bisa lama dikarenakan siaran tersebut murni keseluruhan Gameplay tanpa ada *time skip*-nya. Kanal Windah Basudara” melakukan *Live Streaming* berdurasi mulai dari 1 jam hingga 23 jam. Para penonton setia menyaksikan siaran langsung sembari berinteraksi melalui *Live Chat*, bahkan ada yang menyaksikan dari awal hingga akhir. Dilihat dari durasi yang lama, para penonton bukan hanya tertarik pada game-nya namun ada rasa kegemaran atau ngefans. Dalam hal ini ditinjau dari perilaku kesetiaan bisa di sebut pada kegemaran yang berlebihan atau fanatisme. Juga pada meluangkan waktu yang lama untuk menonton *Live Streaming* Game.

Selain dukungan, para penggemar channel Windah Basudara membuat channel fanbase. Channel tersebut berisi tentang rekapitulasi momen menarik saat channel atau Youtuber melakukan *Live Streaming*. Channel fanbase ini kerap dinamai sesuai panggilan penonton dari si kreator. Adanya channel tersebut dapat menaikkan popularitas Channel yang di gemari.

Salah satu dampak Fanatisme pada streamer Game di youtube berlebihan seperti adanya tindakan arogansi spam. Pada awal tahun 2021 terdapat kasus *spamming* oleh fans youtuber lain pada akun “Yb” yang dimiliki oleh Reza Oktavian. Dalam kasus tersebut bukan didasari kebencian atau dendam namun dengan gaya personality atau ucapan Windah Basudara yang diterapkan dalam kolom *Live Chat* ketika Reza Oktavian sedang melakukan *Live Streaming* sehingga membuat orang tidak nyaman. Dampak yang dirugikan adalah kesalahpahaman antara kedua belah pihak.

Melihat fenomena ini adanya sikap fanatisme dan para penonton terhadap sebuah Channel Youtube Windah Basudara pada saat melakukan *Live Streaming*. Dari sikap penyaksian dengan durasi berjam-jam, arogansi dan adanya akun fanbase, terlihat ada unsur fanatisme atau kegemaran yang berlebih. Konsep Konsumerisme di sini merupakan salah satu upaya untuk mengkonsumsi sebuah tayangan *Live Streaming* dan upaya mendekatkan diri ke idola secara berlebihan. Dalam Penelitian ini akan meneliti faktor apa saja yang membuat perilaku penonton terhadap sebuah Channel Youtube Game Windah Basudara pada saat melakukan *Live Streaming*.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana perilaku dan penyebab fanatisme penonton *Live Streaming* Game di kanal *Youtube* Windah Basudara?

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk menjelaskan perilaku fanatisme pada penonton *Live Streaming* Game di kanal *Youtube* Windah Basudara.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Praktis**

Untuk memberikan alasan mengapa timbulnya sikap fanatisme dan perilaku fanatisme pada penonton *Live Streaming* Game di kanal Youtube Windah Basudara. Juga untuk memberikan gambaran baru seputar dunia hiburan khususnya Game.

### **2. Manfaat Akademis**

**2.1** Untuk memperkaya wawasan pemikiran pembaca yang memiliki ketertarikan tentang Game, Media massa dan Produksi konten untuk hiburan

**2.2** Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mahasiswa lain ketika melakukan penelitian yang serupa.

## **E. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka diperlukan untuk memastikan agar penelitian atau masalah ini belum pernah diteliti sebelumnya, maka dari itu dibutuhkan penelitian terdahulu untuk menunjukkan perbedaan-perbedaan dari penelitian yang hampir serupa. Dalam tinjauan pustaka ini memasukan teori- teori yang menjadi landasan dalam meneliti masalah dalam penelitian ini.

### **1. Penelitian Terdahulu**

Pertama, Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop oleh Jenni Eliani, M. Salis Yuniardi, Alifah Nabilah Masturah dari Universitas Muhamadiyah Malang. Penelitian ini termasuk bagian dari salah satu penelitian di buku Psikohumaniora sebuah kumpulan jurnal penelitian yang rilis pada tahun 2013. Walau pada subjek penelitiannya berbeda namun pada pola kasus fanatisme yang sama. Tujuan penelitian ini melihat sikap agresif dan fanatisme para penggemar idola K-pop. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan korelasional, peneliti akan meneliti hubungan antar variabel yang diteliti. Hasil penelitian adalah adanya hubungan yang baik antara perilaku agresif verbal dan sikap fanatisme. Semakin kuat sikap fanatisme atau kegemaran berlebih yang dimiliki oleh penggemar musik K-Pop, maka akan semakin tinggi pula pola perilaku agresif verbal di media sosial yang dilakukan penggemar musik atau artis K-Pop. Persamaan penelitian ini adalah bertujuan untuk

membahas fenomena atau perilaku fanatisme yang terjadi di dunia hiburan. Perbedaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode korelasional.

Kedua, Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming “Kimi Hime” oleh Setyo Eka Rofi dan Wiwid Noor Rakhmad dari Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui resepsi penonton channel gaming “Kimi Hime”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan menggunakan analisis persepsi. Penelitian ini menyimpulkan hasilnya yaitu menunjukkan pemaknaan pada penonton yang menonton video hanyalah untuk mengundang perhatian calon penonton karena menampilkan atau ingin menjadikan bagian tubuh yang tidak sopan menarik perhatian. Dari hasil pemaknaannya video Kimi Hime adalah youtuber Game yang sering berpakaian terbuka dalam setiap ia mengunggah video bermain Game di Youtube. Persamaan dalam penelitian ini adalah menganalisis penonton video Youtube bergenre Game.

Ketiga, Efektivitas Youtube Sebagai Media Penyebaran Informasi (Studi pada Serambi on TV) oleh Ali Akbar dari Unair. Penelitian dijadikan tinjauan untuk melihat efektifitas platform Youtube sebagai media dimana tempat fenomena ini terjadi. Tujuan penelitian antara lain untuk mengetahui efek YouTube dalam menyebarkan informasi kemudian untuk mengetahui efektifitas Serambi on TV dalam menyebarkan informasi melalui YouTube. lalu untuk mengetahui kesulitan yang di hadapi kanal Youtube Serambi on TV dalam menyebarkan informasi atau pesan melalui YouTube. Hasil dari penelitian ini adalah penyebaran informasi atau pesan lewat platform YouTube sangat efektif karena masyarakat menjadikan Youtube sebagai portal informasi berbentuk video yang paling banyak di gunakan. Saat membaca membuat sulit untuk di bayangkan, jadi ketika penonton hendak mencari apa yang ia butuhkan melalui internet maka mencari informasi di YouTube. Jadi Youtube memudahkan masyarakat untuk menemukan hiburan dan mencari informasi. Perbedaan dalam penelitian ini adalah dalam subjek penelitiannya yaitu tentang edukasi. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama membahas platform Youtube dan fungsinya sebagai media streaming.

Keempat, Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Anggota Squad (Red Shield) Pada Game Rising Force di Bandung oleh Reyhan Wiratama dari Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini

bertujuan untuk Untuk mengetahui Motif Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield, lalu untuk mengetahui Pengalaman Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield, lalu untuk mengetahui Nilai Fanatisme Terhadap Game RF (Rising Force) Pada Squad Red Shield. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan studi fenomenologi. hasil dari penelitian ini adalah Konstruksi makna fanatisme menurut pendapat anggota Squad Red Shield bahwa fanatisme itu merupakan rasa bangga dan cinta yang muncul dalam diri terhadap Game atau permainan yang menjadi kesayangan dan apabila dibanding-bandingkan maka menyebabkan rasa marah, tidak terima dan fanatisme itu tidak harus di umbar-umbar, fanatisme itu mencintai apa yang kita suka bukannya apa yang orang lain suka. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas atau meneliti tentang fanatisme dan Game.

Kelima, Hubungan Antara Celebrity Worship Youtuber Dengan Perilaku Imitasi Pada Remaja oleh Moh. Buyung Alfarisi dari Universitas Muhammadiyah Surakarta Penelitian ini memliki tujuan antara lain antara lain mengetahui dan meneliti hubungan, Peranan dan Tingkat Celebrity worship youtuber dan perilaku imitasi pada remaja. penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. hasil penelitian adanya hubungan positif yang signifikan antara celebrity worship dengan perilaku imitasi pada remaja. semakin tinggi maka semakin tinggi perilaku imitasinya, lalu sebaliknya. persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang Youtuber dan hubungannya dengan penonton.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Audiens**

Secara bahasa audiens atau khalayak berasal dari Bahasa Yunani yaitu audiens yang artinya mendengar (Whitney, 2009:126). Mendengar di sini mengartikan bahwa manusia menerima komunikasi atau pesan. Dalam KBBI, khalayak dfiniikan sebagai sekelompok manusia dalam masyarakat sebagai sasaran dan perencanaan target komunikasi. Audiens atau khalayak merujuk pada seluruh lapisan yang menerima pesan dan merupakan sebagai target untuk membaca, mendengar dan menonton. Khalayak merupakan syarat untuk

media massa, tanpa adanya khalayak tidak mungkin ada komunikasi massa. Khalayak memiliki peranan dinamis dalam membentuk aliran dan efek media. (McQuail,2011).

Teori diatas melihat bahwa audiens bukan benda atau manusia yang menerima pesan teks dengan apa adanya, namun aktif menginterpretasikan makna atas pemahaman dan pengalaman tentang apa yang dia terima dari media (Hawari, 2019). Berdasarkan Teori Komunikasi massa, menurut McQuail (2011) menyebutkan karakteristik khalayak, antara lain:

**1. Audiens diartikan menjadi kumpulan orang yang membaca, menonton dan mendengar.**

Audiens diposisikan sebagai orang yang menerima informasi atau pesan dari media massa yang keberadaannya heterogen, keberadaannya meluas dan jumlah yang banyak.

**2. Audiens diposisikan menjadi bagian media massa**

Menekankan bahwa ukuran khalayak yang besar, heterogenitas, penyebaran, anonimitas nya kurang kuatnya oragnisasi berbasis sosial yang komposisinya dapat berubah dengan cepat dan tidak konsisten

**3. Audiens diposisikan menjadi Kelompok Sosial**

Audiens diposisikan sebagai pra eksistensi dari kelompok sosial yang interaktif, aktif, dan sebagian besar otonom yang disuguhi oleh media tertentu, akan tetapi keberadaannya tidak diketahui oleh media tertentu.

**4. Audiens diposisikan menjadi target pasar**

Audiens ditempatkan sebagai calon konsumen produk dan target pasarbagi iklan sebagai sumber pendapatan media yang mempromosikannya.

**2. Fanatisme**

Menurut Chaplin (2009), fanatisme adalah sikap yang berlebihan dan antusias terhadap suatu sudut pandang atau tujuan. Menurut Purnama Sari dalam Hastika (2019), prasangka adalah sikap individu atau kelompok dengan keyakinan atau preferensi berlebihan yang, bahkan jika orang lain menganggapnya berlebihan, mereka dapat menyebutnya sebagai sikap atau keadilan yang dianggap wajar

Sikap yang sangat berkaitan dengan fanatisme adalah cinta, kesetiaan, hubungan, pengabdian, perhatian dan ketertarikan. sehingga dapat membuat fanatisme itu semakin kompleks ialah kenyataannya manusia bisa saja jadi penggemar apapun istilah atau penyebutannya dan dapat diterapkan pada sejumlah subjek yang tidak ada habisnya.

Qurniati (2020) mengutip dari Oxford Advance Learner's Dictionary of Current English yang mendefinisikan fanatik bahwa "fanatik is a person who is too enthusiastic about something". Fanatik diartikan secara sederhana seseorang yang antusias berlebihan terhadap suatu benda atau seseorang. Seseorang yang memiliki sikap fanatik terhadap seseorang disebut penggemar.

Fanatisme merupakan ekspresi berlebihan yang dilakukan seseorang untuk menunjukkan rasa cinta dan kegemaran terhadap seseorang untuk mendapatkan kepuasan yang berimbas pada diri sendiri sebagai penggemar (Qurniati, 2020). Fanatik merupakan bentuk wujud dari fanatisme yang membuat seseorang berkeinginan untuk diakui dengan melakukan suatu tindakan dan perilaku untuk memuaskan dirinya sebagai penggemar.

Qurniati (2020) menjelaskan seseorang yang memiliki kesukaan atau kekaguman terhadap benda atau seseorang akan berusaha untuk menunjukkan fanatik untuk memuaskan dirinya. Perilaku fanatik dapat bersifat positif atau negatif, tergantung kepada apa yang idolanya lakukan. Seorang penggemar akan berperilaku negatif ketika idolanya tidak melakukan apa yang penggemarnya inginkan. Kemudian sebaliknya para penggemar akan melakukan tindak positif seperti mendukungnya, dan mengikuti perkembangannya.

Hemetsberger, dkk dalam Qurniati (2020) mendefinisikan fanatisme merupakan pengabdian yang luar biasa terdiri dari gairah, keintiman dan dedikasi yang diberikan mencapai angka di atas rata-rata. Hal ini membuat para penggemar merasa terpengaruhi untuk merubah diri dan menjadi pribadi yang lebih baik karena terinspirasi oleh idolanya.

Manusia yang memiliki sikap fanatisme pada sebuah hal atau bidang secara singkat disebut penggemar atau fans pada penelitian ini penggemar ditujukan untuk orang yang suka secara berlebihan terhadap suatu pihak yang dinaungi satu orang individu. adapun yang menjadi penyebab fanatisme menurut Seregina, Koivisto dan Mattila (2011) antara lain:



### **1. Hubungan**

Dalam hubungan yang fanatik, ketertarikan bisa menjadi sangat kuat dan merupakan bagian penting dari keseluruhan fenomena. Hubungan membuat orang berperilaku menarik berdasarkan ingatan, pengalaman, perilaku, dan hubungan sosial.

### **2. Kesetiaan**

Kesetiaan para penggemar menjadi hal penting bagi fanatisme. Karakteristik afektif-saratnya memberi fanatisme kepuasan layanan secara keseluruhan dan pengalasan positif.

### **3. Pengabdian**

Pengabdian pada fanatisme sering dikaitkan dengan ekstrem dan keyakinan ekstrem. Fanatisme muncul karena hubungan dibentuk untuk menciptakan perasaan dan koneksi yang kuat.

### **4. Kecintaan**

Cinta identik dengan loyalitas dan hubungan yang erat antara yang di gemari dan penggemar.

## **3. Game**

Game atau permainan dimainkan oleh orang-orang untuk hiburan, pembelajaran, kompetisi, atau pekerjaan. Saat ini, semakin banyak varian muncul, terutama perangkat digital, sehingga memudahkan orang untuk mengakses dan bermain game. Digitalisasi game biasa disebut dengan video game. Menurut Mark Wolf, video game adalah permainan yang berjalan pada perangkat keras dengan sirkuit logika elektronik di mana ia berinteraksi dan menampilkan tindakan pemain di layar (Mark Wolf, 2007). Video game pertama kali dimainkan pada tahun 1950-an dengan memainkan simulasi bola pingpong, diikuti oleh konsol video game atau perangkat keras pada tahun 1970-an dan 1980-an. Tahun itu menjadi budaya kontemporer di dunia game (Caesar, 2015). Lebih khusus lagi, video game adalah permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar elektronik yang dihasilkan oleh program komputer pada monitor atau tampilan layar lainnya (Wahyudi, 2014).

Sederhananya, konsep game atau permainan terbatas pada aktivitas atau proses di mana sesuatu dimanipulasi untuk mengatasi tantangan kompetitif yang diciptakan. Jika

dipahami secara rinci, permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan secara kompetitif menurut aturan tertentu, biasanya menang atau kalah dalam keadaan yang tidak serius. Video game adalah permainan yang berjalan pada perangkat keras yang dibangun dengan sirkuit logika elektronik yang secara internal menghasilkan interaksi dan menampilkan tindakan pemain di seluruh layar (Mark Wolf, 2007). Secara teknis, perangkat video game harus mengirimkan sinyal atau gelombang radio ke video (*cathode ray tube / CRT*) untuk menampilkan sebuah gambar ke dalam layar (Mark Wolf, 2007).

Menurut Samuel Henry, fungsi dasar bermain adalah suatu bentuk hiburan, sering digunakan untuk menyegarkan pikiran dari kepenatan akibat aktivitas dan rutinitas. Game dapat menjadi proses pembelajaran untuk menganalisis interaksi antara sejumlah besar pemain dan individu dengan menghadirkan kompetisi dan strategi rasional. Permainan berdiri di atas aturan atau rintangan pemain dan juga bertindak sebagai tambahan cerita permainan. Aturan itu sendiri menciptakan situasi kompetitif dan hambatan bagi individu atau kelompok lawan untuk memilih strategi untuk memaksimalkan kemenangan atau mengurangi kemungkinan kekalahan.

Perkembangan game sangat erat kaitannya dengan perkembangan teknologi. Pengembangan game dapat dirasakan pada perangkat game secara konseptual, ide dan aturan main. Saat ini, video game memiliki citra dan kecanggihan perangkat seperti dunia nyata. Pengembangan perangkat game dapat meningkatkan interaksi dan hubungan pemain. Pemain dapat bermain dengan pemain lain jarak jauh menggunakan internet serta mengobrol. Inilah yang membedakan game *online* dan *offline*.

### **3.1 Game Offline**

Konsep game offline sangat sederhana dan bisa dimainkan tanpa perlu jaringan internet. Game offline adalah game yang dapat dimainkan tanpa memerlukan jaringan internet untuk menjalankan game tersebut. Game offline dapat dimainkan dengan pemain lain menggunakan kabel pengontrol yang terpasang pada perangkat game itu sendiri, hal ini biasa disebut multipemain. Game offline dapat dimainkan di komputer, laptop, konsol game, dan stasiun game. Keuntungan dari game offline adalah pemain dapat bermain tanpa mengeluarkan uang untuk berlangganan internet dan tanpa khawatir tentang gangguan internet.

### 3.2 Game Online

Game online adalah game yang dimainkan dengan terhubung dengan pemain lain atau bermain game yang membutuhkan jaringan internet untuk saling berhubungan dengan pemain lain mauoun untuk memainkannya. Internet terhubung melalui jaringan komputer atau melalui konsol game itu sendiri. Game online dapat dimainkan di komputer atau konsol mana pun dengan perangkat yang terhubung ke internet seperti, PS 2/3/4/5, X Box, Nintendo, dll.

Pemain game online dapat bermain secara bersamaan dengan lawannya dimanapun ada jaringan internet. Pemain game online mungkin tidak saling mengenal, tetapi mereka bisa saling mengenal dan membangun hubungan yang baik.

Kajian sejarah yang mengkategorikan genre game dan bentuk-bentuk pengembangan game masuk dalam penelitian Rio Caesar (2015) berjudul “Kajian Pustaka Pengembangan Genre Game dari Masa ke Masa”. Kategori yang dirangkum dalam penelitian adalah *Action, Adventure, Education, Racing, Simulation, Sports, dan Strategy*.

### 3.3 Game Sebagai Konten

Pengembangan game tidak hanya tentang teknologi, tetapi juga tentang fungsinya. Fungsionalitas game berkembang sesuai dengan kebutuhan pemain seperti: Sebagai konten hiburan, kompetisi, hiburan murni, promosi pariwisata, acara perjudian, dan media. Penelitian ini menyoroti perlunya game sebagai konten media. Media baru terutama mengkategorikan konten game dan mulai mengidentifikasi genre game sebagai genre besar pada beberapa media baru seperti Youtube, Instagram, Twitch, dll.

Konten game dibuat dengan merekam aktivitas dalam bermain game dan didasarkan pada materi audiovisual. Pembuat konten game memiliki motivasi yang berbeda untuk mencapai tujuan yang diinginkan, itulah sebabnya mereka tertarik untuk membuat konten game (Denugerah, 2020). Pembuat konten tidak hanya merekam aktivitas mereka selama bermain game, tetapi juga menggunakan berbagai kecerdikan untuk mengkreasikan konten game untuk menarik banyak perhatian dan pemirsa.

#### 4. Media Baru

Istilah media baru memberikan kesan perkembangan pada perangkat keras teknologi informasi dan komunikasi. Media baru secara sederhana dapat diartikan sebagai interaksi menggunakan perangkat keras komputer. Media baru merupakan imbas dari adanya inovasi teknologi yang dapat memberikan cakupan yang luas (Kurnia, N, 2005). Pola media baru tidak begitu berbeda dengan pola media tradisional, masih memiliki konsep yang sama hanya saja media baru memiliki keuntungan dibanding media tradisional. Croteau (1997:12) menjelaskan inovasi teknologi yang berimbas terhadap bidang media meliputi *satellites*, *Televisi*, *optic fiber* dan komputer. Teknologi tersebut membuat pengguna dapat memperluas cakupan pesan dan interaktif dalam menyediakan respon produk media itu sendiri.

McQuail (2000) mengklasifikasikan media baru beserta fungsinya dalam empat kategori:

Pertama, media komunikasi yang bersifat interpersonal seperti *Email*, *telpon* dan *Handphone*. Kedua, media bermain interaktif seperti *video game* dan komputer. Ketiga, Portal pencari informasi seperti *Google*. Keempat, media partisipasi kolektif untuk saling berbagi dan perputaran informasi bersifat pengalaman, pendapat yang membuat penggunaannya dapat menimbulkan emosional dan afeksi. Dari pengkategorian tersebut dapat dilihat bahwa media baru dapat meningkatkan interaksi pengguna media dalam mengirim pesan dan pertukaran informasi. Media baru membuat penggunaannya mendapatkan tingkat kebebasan penggunaan media, lalu urusan individu karena tingkat privasi yang tinggi, tingkat kesenangan dan hal menarik lainnya bagi pengguna media baru (McQuail, 2000)

Selain keuntungan diatas, media baru juga memungkinkan membuat komunikasi dua arah lebih dominan. Kemudian memberikan peluang lebih luas untuk mengirimkan dan mengumpulkan informasi. Namun Mcquail (2000) melihat masalah baru yang berbeda dengan media lama, antara lain:

*Power and inequality*, sulit menempatkan media baru dalam hubungan kepemilikan dan kekuasaan dalam mengatur isi dan arus informasi. *Social integration dan identity*, media baru dianggap memiliki kekuatan untuk disintegrasi dalam masyarakat sehingga dianggap teralau individualistik sehingga dapat menembus batas ruang, waktu dan

budaya. *Social Change*, Media baru dianggap memiliki kekuatan mengatur dan menjadi agen perubahan di masyarakat maupun ekonomi baik secara pesan yang diatur maupun yang tidak.

#### **4.1 Youtube Sebagai Media Baru**

Perkembangan teknologi komunikasi berimbas pada beberapa faktor termasuk menciptakan media baru untuk proses komunikasi tersebut. Media baru tercipta atas dasar perkembangan teknologi perangkat keras sebagai media. Media baru memudahkan cakupan interkasi dan segala model produk medianya, salah satu contoh media baru saat ini yang melekat di kalangan masyarakat adalah aplikasi Youtube.

Pada Tahun 2005, Youtube didirikan dengan dukungan 3 karyawan finance online Paypal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Nama Youtube sendiri terinspirasi dari sebuah nama restoran pizza dan restoran jepang di San Mateo, California (Chandra, 2017)

YouTube pada awalnya adalah situs web bagi warga untuk berbagi video dan menonton serta menikmati klip video yang dibagikan oleh orang lain. Klip video yang diunggah lalu didistribusikan ke seluruh dunia dan dapat dilihat secara gratis di Youtube oleh siapa saja yang memiliki jaringan internet. Youtube juga menekankan kepada penggunanya bahwa mereka menganut empat nilai kebebasan: bebas mengekspresikan diri, bebasa berpenfapat, memanfaatkan peluang, dan memiliki ruang berkarya. Nilai ini digunakan untuk menentukan identitas pengguna dan menentukan preferensi mereka saat menggunakan YouTube. Berdasarkan misi, nilai, dan fiturnya, Youtube saat ini mendapatkan semakin banyak pengguna di seluruh dunia.

Sebagai penyedia video, Youtube merupakan database video paling menarik, populer, terlengkap dan beragam di dunia maya (Denugerah, 2020). Menurut data yang tercatat di situs resminya pada Juli 2020, ada lebih dari 2 miliar pengguna YouTube dan 1 miliar jam konten ditonton setiap hari. Pengembangan Youtube memberikan kemudahan bagi penggunanya. YouTube mengkategorikan semua video yang diunggah pengguna untuk memudahkan pemirsa menemukan apa yang mereka cari. Selain itu, seperti yang ditunjukkan oleh Denugerah (2020), YouTube memiliki berbagai jenis video tentang vlog, monolog, film, video tutorial, berita, video musik, game, dan aktivitas lainnya.

Kemudian Wiryany dkk (2019) menjelaskan beberapa keunggulan Youtube, yaitu antara lain:

1. Dapat memudahkan penggunanya dalam mencari informasi atau hiburan yang dicari. Youtube dapat mudah mencari informasi hanya dengan kata kunci. Kemudian Youtube akan mencarikan video yang kita maksud dan menampilkan beberapa video terkait maksud pengguna.
2. Konten yang diunggah oleh para konten kreator di Youtube cukup beragam. Hampir disemua aspek kebutuhan hidup masyarakat. Youtube terbilang cukup lengkap dalam menyajikan keragaman informasi dibanding media baru lainnya seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, dll. Hal ini dikarenakan Youtube memiliki ruang pemutaran audio visual yang besar, kemudian konten berbentuk video cenderung mudah dipahami dan memiliki banyak informasi.
3. Youtube sebagai media baru mampu menjadi sarana pembelajaran otodidak bagi para penggunanya. Media baru memudahkan manusia dalam peputaran informasi termasuk dalam segi pembelajaran. Masyarakat yang memiliki kendala atau hambatan dalam mempelajari sesuatu dapat tertolong dengan adanya pembelajaran yang tersedia di Youtube.

Pengguna YouTube dapat berinteraksi satu sama lain, bahkan melalui komunikasi tidak langsung antara pembuat video dan pemirsanya. Pemirsa dapat memberikan masukan tentang video yang mereka tonton, seperti: ekspresi suka dan tidak suka menekan dengan ikon "suka" di setiap video. Pemirsa juga dapat mengungkapkan komentar mereka, yang dapat dibalas oleh pembuat video di kolom komentar yang disediakan untuk semua jenis konten yang diunggah ke YouTube.

YouTube memperoleh pendapatan dari mitra yang memasang iklan pada video yang diunggah oleh para konten kreator ke YouTube dalam kondisi tertentu. Iklan ini biasanya diputar sebelum, pada saat atau setelah video berakhir. Iklan ini ditayangkan melalui sistem operasi GoogleAds, sebuah program yang menawarkan pembayaran berdasarkan penayangan video (Denugerah, 2020). Pendapatan dari iklan ini tidak semua masuk ke perusahaan Youtube, tetapi para konten kreator video juga menerima pendapatan per iklan. Begitulah cara kreator video mendapatkan penghasilan dari Youtube.

Jenis-jenis Unggahan di Youtube.

### **1. Video**

Unggahan ini berupa gambar audiovisual yang dapat dilihat setiap saat ketika membuka aplikasi atau halaman Youtube. Konten video umumnya dibuat secara terencana, mulai dari pembuatan ide, pembuatan film, pengeditan gambar, dan pengunggahan ke YouTube.

### **2. Short**

Unggahan ini berupa video atau audio visual namun durasinya lebih pendek dari video biasa. unggahan story dapat hilang dalam 24 jam.

### **3. Foto**

Beberapa kreator juga mengunggah sebagai foto di kolom komunitas. Postingan ini biasanya dimaksudkan untuk memberikan pengumuman singkat atau informasi singkat tentang topik di saluran pembuat konten itu sendiri. Foto tersebut biasanya diunggah hanya untuk keperluan promosi dan membagikan informasi terkait konten yang akan diunggah.

## **4.2 Live Streaming**

Youtube menawarkan fitur bagi penggunanya untuk mengunggah atau bersiaran. *Postingan* ini berupa tayangan siaran langsung audiovisual. Fitur ini membuat segalanya lebih mudah karena tidak memerlukan proses pengeditan gambar akan tetapi membutuhkan lebih banyak perangkat untuk mengimplementasikan fitur ini, seperti dukungan perangkat lunak khusus *Live streaming*, kamera, perangkat audio dan internet yang memadai. Live Streaming kerap digunakan untuk siaran sekaligus dokumentasi acara-acara penting, bermain game dan konten hiburan lainnya. Fitur live streaming ini berisiko tinggi karena untuk rawan kesalahan jika ada hal yang tidak diinginkan maka akan dilihat oleh penonton secara langsung. Maka dari itu, fitur ini harus dipersiapkan secara matang dari segala aspek.

Selain menonton dan berbagi video, Youtube menawarkan fitur lain yang dapat memberikan kenyamanan bagi para penggunanya, antara lain:

### **1. Video Anotasi**

Fitur ini menampilkan video yang direkomendasikan pembuatnya untuk ditonton setelah video tersebut ditonton. Biasanya, ini ditempatkan di kanan atas video sebagai

teks yang dapat diklik yang dapat diarahkan ke video serupa atau dari kreator yang sama. Fitur ini sangat bermanfaat bagi kreator karena dapat mendorong penonton untuk mengarahkan mereka ke video lain yang ia buat.

### **2. Mengatur autoplay dan loop play**

Fitur ini memudahkan penonton untuk memutuskan penayangan ulang atau beralih ke video selanjutnya namun dengan tema serupa.

### **3. Mengatur kecepatan video**

Penonton dapat mengatur kecepatan durasi pada saat menonton video.

## **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian menentukan segala proses dari mengambil data hingga cara mengolahnya. Dalam Metode penelitian dijelaskan jenis penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, teknik pengambilan data dan teknik pengolahan data yang sesuai dengan penelitian ini.

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Jenis penelitian ini bersifat humanistik, artinya orang ditempatkan sebagai objek peristiwa sosial. Pendekatan kualitatif adalah salah satu penelitian ilmiah sistematis yang membentuk pemikiran yang dikomunikasikan dalam bentuk cerita. Pendekatan ini dianggap cocok untuk penelitian ini karena menyelidiki faktor fanatik penonton yang menonton tayangan *Live Streaming* game di saluran Youtube Windah Basudara. *Channel* Youtube ini dipilih berdasarkan peningkatannya dalam meraih jumlah *viewership* dan *subscriber*. Kemudian Kanal Windah Basudara merupakan pionir *Streamer game* di Youtube

Teknik *Sampling* yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* merupakan teknik pengumpulan sampel sebagai sumber dengan data dalam pertimbangan, misalnya sampel tersebut paling tahu yang kita butuhkan (Sugiyono, 2009:300).



## 2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian akan dilaksanakan secara daring dan luring yang berasal dari berbagai daerah dengan penyesuaian dari hasil *Purposive sampling*. Lama waktu penelitian sekitar 3 sampai 5 bulan yang direncanakan dari bulan September 2021 hingga Januari 2022.

## 3. Narasumber/Informan Penelitian

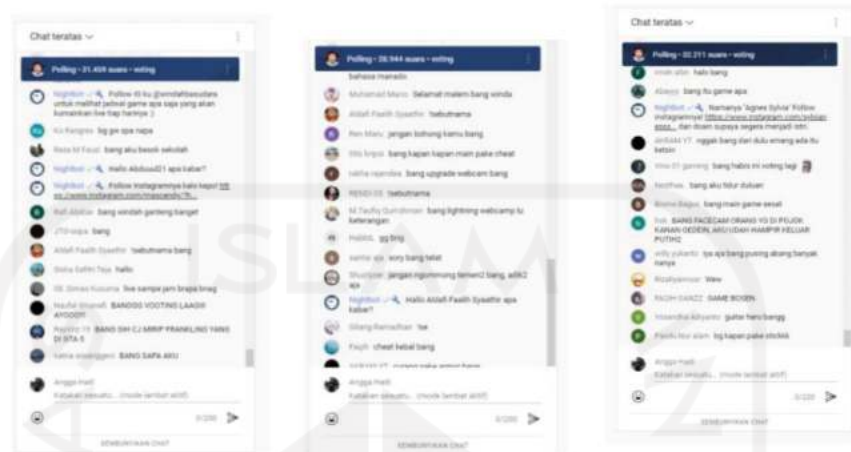
Narasumber yang dipilih merupakan remaja yang gemar menonton kegiatan *Live Streaming Game* di kanal youtube Windah Basudara. Rentang Umur narasumber kisaran umur 13-23 berdasarkan kisaran umur penonton pada kanal Youtube Windah Basudara. Adapun Kriteria pengambilan sampel penonton fanatisme yang diteliti dipenelitian ini sebagai berikut:

### 3.1 Penonton Setia

Sebagai konten kreator yang terkenal, konten di Kanal Youtube Windah Basudara pasti selalu dinantikan oleh penggemar setianya. Penonton rutin ialah penonton yang selalu atau sering menyaksikan tayang *Live Streaming* ataupun replay di kanal Windah Basudara. selain itu mereka senantiasa menantikan konten-konten yang akan datang. Para penonton tersebut selalu menonton apapun Game yang di mainkan oleh Brando. Jika Brando melakukan *Live Streaming* sehari 3-5 kali dan dalam durasi 1-3 jam/tayangan, maka penonton setia bisa saja menonton *Live Streaming* 1-4 jam atau bahkan lebih. Artinya penonton yang setia dan menonton dengan durasi yang lama.

### 3.2 Penonton Hyper Aktif

Penonton Hyper Aktif terjadi saat *Live Streaming*. Para penonton biasa nya hanya bisa berinterkasi dengan para-*Streamer*-nya hanya dengan melalui *Live Chat* pada saat live. Penonton Hyper Aktif terlihat ingin mencari perhatian streamernya seperti ingin sekali di sebut dan ingin sekali dibaca komentarnya dalam kolom *Live Chat*. Selain itu, ada komentar yang berbentuk dukungan Gamenya, ungkapan rasa bosan terhadap Gamenya, ungkapan dukungan dan komentar lainnya yang mengundang perhatian. Dalam komentar di *Live Chat* kerap terjadi adanya spam komen yang mengganggu penonton dan streamer di kanal Youtube Windah Basudara.



**Gambar 1.1** Tampilan *Live Chat* Windah Basudara  
(Sumber: <https://www.youtube.com/c/WindahBasudara>)

### 3.3 Membuat Akun Fans

Ada beberapa penggemar kanal *Youtube* Windah Basudara yang membuat akun khusus yang berisi tentang Windah Basudara itu sendiri. Akun ini tersedia di *Youtube*, *Instagram*, *Facebook* dll. Akun ini berisi tentang cuplikan menarik di *Live Streaming* Windah Basudara. Menurut Brando, hal ini tak apa selama saling menguntungkan dan tidak ada yang di rugikan. Bagi Brando menjadi *free exposure* dan mungkin menjadi sumber penghasilan dari pembuat akunnnya.



**Gambar 1.2** Tampilan Akun *Fanbase* Windah Basudara  
(Sumber: <https://www.instagram.com/windah.story>)

#### **4. Jenis Data**

Jenis data yang di gunakan dalam penelitian menggunakan data primer. Data yang diambil dari tangan pertama atau dari narasumber yang diwawancarai secara langsung.

#### **5. Teknik Pengumpulan data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara karena teknik ini paling populer dan efisien dalam metode kualitatif. Teknik wawancara merupakan teknik pengambilan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara mendalam untuk narasumber penelitian. Narasumber dipilih berdasarkan status penonton yang berpotensi melakukan sikap fanatisme. Dalam penelitian ini kriteria narasumbernya antara lain; pemain game, penonton setia, penonton aktif dan admin atau pengelola akun fans Windah Basudara. Wawancara dilakukan dengan cara bertanya dengan tatap muka atau berkomunikasi secara langsung untuk memperoleh keterangan atau data untuk diteliti (Bungin,2007). Wawancara dilakukan terhadap informan sesuai dengan bantuan *Purposive Sampling*.

Langkah-langkah pengumpulan data lewat cara wawancara:

1. Memeriksa alur pertanyaan dan mengelompokkan pertanyaan sesuai indikator rumusan masalah. Pertanyaan disusun semakin mendetail agar narasumber dapat memberikan data sesuai untuk penelitian ini.
2. Melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang terkait atau informan yang menjadi subjek penelitian. Wawancara ini dilakukan secara tatap muka atau pun secara daring antara peneliti dan informan.
3. Wawancara dilaksanakan secara daring dengan memaksimalkan aplikasi *Zoom Meeting*. Proses wawancara sepenuhnya akan direkam dengan rekaman layar dan dicatat untuk menandai poin penting jawaban narasumber.

#### **6. Pengolahan analisis data**

Setelah bahan data telah dikumpulkan, di tahap ini data direduksi memilih dan memilah data yang bermakna dan relevan dengan penelitian ini. Hal itu bertujuan untuk memaksimalkan data untuk untuk menjawab pertanyaan penelitian, memecahkan masalah penelitian dan menjadi penemuan dalam penelitian ini. Lalu data disusun dan

disederhanakan untuk nantinya dijabarkan berdasarkan data yang dipilih. Reduksi data dapat diartikan untuk digunakan dalam memfokuskan, mengarahkan, memfokuskan dan memisahkan data yang tidak relevan dengan penelitian ini. Tahap ini bisa disebut untuk menggolongkan data untuk nantinya diolah dan menarik kesimpulan penelitian.

Kemudian, data yang telah diperoleh dari proses wawancara akan disajikan dalam tahap penyajian data. Pada tahap penyajian ini, data akan dideskripsikan dan ditinjau berdasarkan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Kemudian, data yang telah disesuaikan dengan teori akan dijelaskan secara deskriptif. Tujuan dalam tahap ini adalah untuk menyusun data yang diperoleh berdasarkan kategori indikator sehingga memudahkan penelitian untuk menyusun kategori data dan menyesuaikan terhadap teori untuk pembahasan agar lebih mudah dipahami. Kemudian pada tahap ini dapat membantu peneliti agar lebih teliti dan tidak ceroboh dalam memproses data yang telah diperoleh.

#### **7. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengumpulkan narasumber sesuai kriteria. Dalam penelitian ini menggunakan tiga orang sebagai narasumber utama sebagai sumber informasi. Hal ini dikarenakan adanya potensi informasi jenuh atau pengulangan jawaban jika menggunakan narasumber lebih dari yang tertera. Berdasarkan tiga narasumber tersebut, dirasa sudah mewakili kebutuhan informasi yang mendalam untuk diteliti.



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN**

#### **A. Profil Windah Basudara**

Kanal Youtube Windah Basudara merupakan kanal youtube yang dibuat oleh perorangan yang bertujuan untuk mengunggah konten berjenis Game dalam bentuk video atau dalam bentuk siaran langsung. Secara keseluruhan kanal ini dikelola oleh Brando Franco Windah itu sendiri, dari mulai menentukan tema, produksi dan sistem pengunggahannya. Brando mengelola kanal Youtube nya sangat baik sehingga banyak yang menyukainya bahkan banyak yang berlangganan bahkan sejak kanalnya berdiri.

Kanal Youtube Windah Basudara berdiri pada akhir tahun 2018 tepatnya pada tanggal 29 Desember 2018. Motivasi Brando mendirikan kanal tersebut karena ingin menghibur banyak dari hobi yang dilakukannya. Juga terdapat alasan lain karena Brando baru saja dikeluarkan dari pekerjaannya sebagai pelayan hotel dan ia harus menafkahi keluarganya. Awalnya Kanal Youtube Windah Basudara dijalankan oleh Brando dan adiknya, namun seiring berjalannya waktu, hanya Brando yang konsisten mengelola kanal Windah Basudara terus menerus.



**Gambar 2.1** Tampilan Beranda Kanal Youtube Windah Basudara  
(Sumber: <https://www.youtube.com/c/WindahBasudara>)

Nama kanal Windah Basudara terdiri dari 2 kata, yaitu Windah dalam yang menunjukkan marga atau nama keluarganya dan Basudara dalam bahasa Manado yang artinya bersaudara, jadi nama itu dibuat karena pada awalnya Kanal ini di kelola Windah dan Adiknya. Kanal Windah Basudara memilih jenis konten video Game karena itu merupakan salah satu hobi nya dan menurutnya pasar penonontonnya masih sangat luas

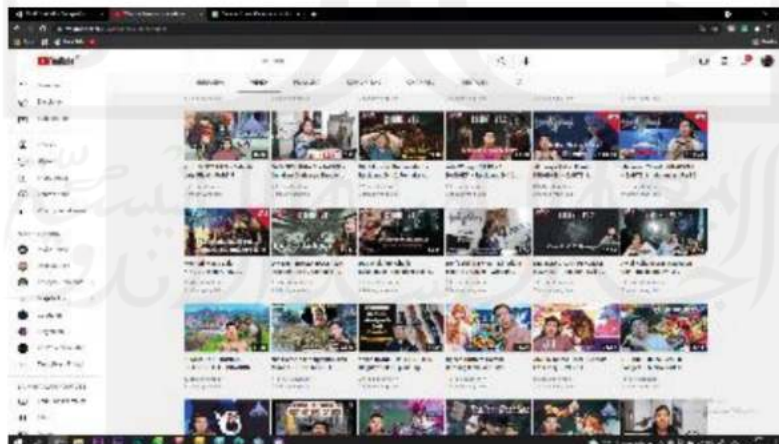
Profil kanal Youtube Windah Basudara berisikan tentang deskripsi tentang kegiatan atau jenis kontennya. dalam deskripsinya Brando bukan lah pemain Game yang mahir akan tetapi ia akan menyelesaikan Game yang telah di mulai dengan tujuan utama yaitu menghibur para penontonnya. Konten apapun yang di unggah dalam kanal Youtube Windah Basudara bertujuan untuk hiburan.

Namun pada video awal yang diunggah bukan tentang Game melainkan hal-hal lain. pada beranda Youtube Windah Basudara, terlihat video yang pertama di unggah yaitu tentang alat-alat yang di butuhkan oleh Youtuber gaming, selain itu ada juga video reaction film. Akan tetapi Konten non-Game di awal unggahan Youtube-nya tidak lebih dari 10 video, seterusnya Brando mengunggah tentang Game.



**Gambar 2.2** Video Pertama Kanal Youtube Windah Basudara  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=U-stPCV28uQ>)

Pada Tahun pertama mengunggah konten, ia lebih banyak mengunggah video bertema bermain Game nostalgia seperti bermain pada konsol Game Playstation generasi ke 2, dimana itulah masa kejayaan konsol dari merk Sony. Brando juga bermain Game nostalgia lainnya yang berjaya pada pada tahun 2000-an seperti GTA San Andreas, Suikoden, Resident Evil 4 dll. Menurutnya masih sedikit Youtuber Game yang bermain Game nostalgia, sehingga menarik banyak perhatian para pemain Game tersebut di tahun 2000-an karena mengandung unsur memorable. seperti Game yang Brando sukai Suikoden 2 di *console* playstation 1.



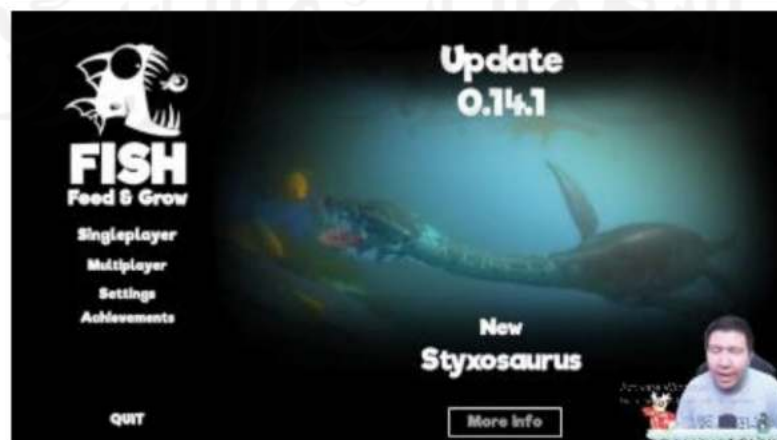
**Gambar 2.3** Konten Game Nostalgia  
(Sumber: <https://www.youtube.com/c/WindahBasudara>)

Selain Game nostalgia, Brando memainkan Game apa saja untuk Gamenya serta tema

video yang berbeda-beda dalam setiap memainkan Game untuk kontennya, seperti Game arcade, Game petualangan, Game bertarung dengan tantangan lebih dengan lawan mainnya. Brando juga kerap membuat video kompilasi unik dalam Game yang ia mainkan seperti kompilasi Gameplay karakter Game tertentu, juga tips dan trik dalam memainkan Game tersebut. hal itu ia lakukan untuk menambah ketertarikan penonton dalam bersaing di dunia Youtube, khususnya jenis Game.

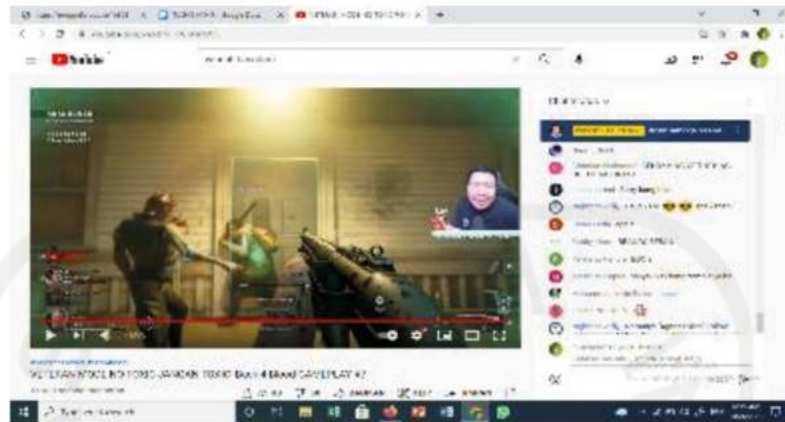
## B. Jenis Konten

Konten-konten yang di unggah ke Youtube dalam kanal Youtube Windah Basudara terbagi dalam 2 jenis pengunggahan, pertama pengunggahan streaming video yang di produksi secara offline, artinya konten tersebut di buat melalui proses perekaman lalu ke proses editing dan upload. Jenis streaming video tersebut dapat lebih mudah berhati-hati dan dapat meminimalisir kemungkinan buruk terjadi. Kedua, dengan menggunakan fitur *Live Streaming* yang ada di Youtube atau siaran langsung di Youtube. Siaran Langsung di Kanal Youtube Windah Basudara berlangsung dengan menampilkan rupa fisik Brando atau bersama temannya dan *Gameplay* yang dimainkannya. secara keseluruhan, format *frame* kedua jenis unggahan video tersebut sama, menampilkan Brando dan Game yang dimainkannya. demikian dengan susunan videonya, ada pembukaan atau intro, ada *Gameplay* atau menampilkan Game yang dimainkan oleh brando dan penutup. namun yang berbeda dalam siaran langsung, butuh interaksi dari *streamer* dan penonton seperti sapaan, absen penonton dengan membaca *Live Chat* dan pada penutupan siaran langsung, Brando kerap mengabsen 10-50 penonton siarannya.





**Gambar 2.4** Tampilan video di Kanal Youtube Windah Basudara.  
(Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=au\\_ug8Q7kns](https://www.youtube.com/watch?v=au_ug8Q7kns))



**Gambar 2.5** Tampilan *Live Streaming* di Kanal Windah Basudara  
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=rYCoHrtM9jE>)

### C. *Dinamika Live Streaming*

Pada penelitian ini, pembahasannya lebih kepada kegiatan *Live Streaming* di kanal youtube Windah Basudara. *Live Streaming* merupakan salah satu fitur yang dimiliki oleh Youtube, gunanya untuk mempermudah kreator menampilkan kontennya dan membuat sebuah tayang serasa *exclusive* karena disiarkan langsung, juga dapat berinteraksi dengan penonton secara langsung. pada dasarnya *Live Streaming* merupakan siaran langsung atau menyiarkan tayangan secara langsung dengan bantuan internet, artinya disaat kreator itu merekam di saat itu juga penonton bisa menyaksikan. *Live Streaming* di kanal Windah Basudara tidak terlepas pada gagasan dasarnya, yaitu bermain Game apapun. Kanal Windah Basudara melakukan *Live Streaming* 1-6 kali dalam sehari, kecuali saat meliburkan dirinya untuk beristirahat. Siaran langsung di pandu oleh Brando itu sendiri sebagai host yang bermain Game dengan konsep yang telah ia tentukan di setiap siaran langsungnya. Durasi *Live Streaming* bervariasi dari 30 menit hingga 24 jam pernah di lakukan oleh Brando, namun lebih sering di angka satu hingga dua jam.

Kanal Windah Basudara melakukan *Live Streaming* pada tanggal 15 Maret 2019. *Live Streaming* perdana diisi dengan kegiatan Brando dan temannya bermain Game PUBG. *Live Streaming* berjalan dengan lancar hingga sekarang. menurut Brando, kanal Youtube Windah Basudara merupakan salah satu pionir *streamer* Game di Youtube berdasarkan

peningkatan penonton dan menciptakan pola baru. hingga saat ini, Brando lebih dikenal sebagai *streamer* Game di Youtube karena lebih sering melakukan kegiatan siaran langsung ketimbang video biasa.



**Gambar 2.6** Tampilan *Live Streaming* Pertama di Kanal Windah Basudara

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=SLs6i1gTE1w>)

Dalam kegiatan siaran langsungnya, Brando kerap menyapa para penonton dan membaca komentar agar kegiatan siaran langsung terlihat penuh dengan interaksi, walaupun tidak mudah karena harus fokus terhadap Game yang dimainkan. Brando tidak menggunakan fitur *membership* dari Youtube, karena ia tidak ingin adanya sekat diantara penontonya, itu yang menjadikannya pembeda dengan Youtuber Game lainnya.

Selain itu, Brando selaku host tidak membuka donasi untuk pribadi ataupun untuk kanal Youtubanya, ini juga mejadi pembeda denga *streamer Youtube* lainnya. dikala banyaknya streamer yang membuka donasi pribadi sebagai penghasila tambahan dan menjadi salah satu bentuk dukungan dari penggemarnya. menurut Brando, dirinya tidak membuka donasi pribadi karena ia merasa tidak pantas menerimanya dan menurutnya masih ada hal yang lebih bermanfaat daripada didonasikan pada dirinya (Brando). Namun ada kalanya ia membuka donasi untuk menggalang dana bagi yang membutuhkan, seperti di saat ada bencana alam, seragan wabah, bantuan untuk tenaga medis dan daerah yang kritis. menurutnya (Brando), sebagai Gamer harus ikut membantu dengan caranya, tidak hanya duduk dan bermain Game, tetapi bisa ikut membantu dalam kegiatan bermain Gameya. Ia

ingin membuktikan bahwa dari bermain Game bisa membantu banyak orang. Brando membuat tayangan siaran langsung bermain Game dengan tema khusus membuka donasi atau menggalang dana. Hasil donasi dari penonton *Live Streaming* tersebut di salurkan dengan bantuan Kitabisa.com lalu ketransparannya dibuktikan dengan mengshare bukti-bukti valid dan jumlah valid hasil donasinya di sosial media Windah Basudara.



**Gambar 2.7** Tampilan *Live Streaming* Charity di Kanal Windah Basudara  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=QZC0gSlqURk>)



**Gambar 2.8** Bukti Distribusi Charity di Kanal Windah Basudara  
(Sumber: Instagram & Youtube Windah Basudara)

#### D. Pencapaian & Prestasi

Semua hal yang di lakukan oleh Kanal Windah Basudara mengundang banyak penggemar dan membuat kanal tersebut melesat pesat dalam segi jumlah yang berlangganan maupun penontonnya. Sejak tahun didirikannya tahun 2018, kini *subscriber* Kanal Youtube Windah Basudara sudah sampai di angka delapan juta *subscriber* tercatat pada pertengahan tahun 2022. Kanal Windah Basudara pun mendapatkan penghargaan di posisi ke-9 sebagai 10 Kanal baru yang berkembang pesat. Pada tahun 2021 ini,

Brando mendapatkan penghargaan di ajang *Indonesian Esport Awards 2021* sebagai *Content Creator Gaming* terfavorit. Prestasi ini menjadi cerminan bahwa Windah merupakan konten kreator papan atas dalam ranah hiburan.



**Gambar 2.9** Brando di *Indonesian Esport Awards 2021* sebagai *Content Creator Gaming* terfavorit.  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=dEJt2Ybv-gc>)

#### **E. Penonton & Penggemar**

Peraih atau pencapaian tersebut tidak terlepas dari dukungan penggemar atau penontonnya. Para penonton setia membuat perkembangan kanal Youtube Windah Basudara berkembang dan membuat banyak pencapaian di dalamnya. Di setiap konten yang diunggah pun tidak serta merta membuat konsep atas didasari unsur idealis didalam diri Brando, dengan kata lain Brando menyajikan konten dengan pertimbangan kesukaan penontonnya seperti pilihan Game yang akan di mainkan atau agenda setting *Live Streaming*nya yang mengundang banyak penonton. Menjadi *streamer* di Youtube, Brando mengetahui bahwa rentan usia penontonnya, berdasarkan itu brando mengatur jam tayang dan menyesuaikan kadar asupan kontennya. Mungkin sebagian orang mengetahui bahwa, sebageian besar penonton Windah Basudara adalah anak kecil dengan rentan umur 8-15 tahun karena terlihat dari personalitiynya yang seperti menghibur anak kecil, akan tetapi penontonnya banyak juga yang diatas 15 tahun bahkan remaja. Biasanya Brando melakukan *Live Streaming* pada pagi hingga malam dengan mode atau personality menghibur anak kecil begitu pula dengan Game yang dimainkan, kemudian dari malam

hingga larut malam Brando memainkan Game yang cocok untuk remaja karena ia tau bahwa penonton anak kecil tidak berpotensi pada rentan jam malam hingga larut malam. Menurut Brando, penonton adalah hal penting bagi perkembangan kanal Youtube Windah Basudara.

Hubungan yang kuat antara Konten kreator atau selebrity ditandai adanya panggilan khusus bagi para penggemar atau bisa saja idolanya yang membuat sebuah bagi penggemarnya. Tidak terkecuali Brando, penontonnya kanal Windah Basudara juga memiliki sebutan bagi penontonnya namun tidak bersifat pasti atau resmi dan terkelola. Windah menyebut “Bocil” atau “Adik-adik” bagi penontonya, sebutan yang umum namun itu digunakan Brando untuk memanggil penontonnya. Selain itu, panggilan “Bocil” kerap kaitkan dengan Game yang sedang dimainkan saat *Live Streaming*, seperti ketika bermain Game *Outlast*, Brando menyapanya penontonya yaitu “Bocil Outlast” artinya mereka penonton yang sedang menyaksikan Brando bermain Game *Outlast*. Namun ada satu sebutan yang populer yang banyak dikenal banyak orang tentang penggemar Windah Basudara, yaitu “Bocil Kematian”. Panggilan “Bocil Kematian” memang terdengar tidak seperti panggilan idola untuk penggemarnya. Menurut Brando itu sendiri, panggilan “Bocil Kematian” berasal dari ketika Brando melakukan *Live Streaming* Game *God of War 2*, lalu kemudian panggilan tersebut banyak di sukai oleh penontonya dan menjadikan panggilan yang paling sering disebut oleh kebanyakan orang untuk para penggemar atau penonton kanal Youtube Windah Basudara.

Banyaknya penggemar di Kanal Youtube Windah Basudara tidak menutup kemungkinan ada nya hal berlebihan bahkan bisa berpotensi menjadi hal yang merugikan seperti fanatisme. Sikap fanatisme ditimbulkan karena adanya sifat kegemaran berlebihan terhadap sesuatu. dalam penelitian ini, kegemaran yang berlebihan terjadi pada saat Brando melakukan *Live Streaming* ataupun diluar kegiatan tersebut. jelasnya, fanatisme penonton *Live Streaming* di kanal Youtube Windah Basudara terjadi pada saat kegiatan *Live Streaming* dan diluar waktu *Live Streaming*.

## **F. Profi Narasumber**

Narasumber penelitian merupakan seseorang yang memiliki informasi mengenai objek penelitian tersebut. Informan diperlukan untuk proses wawancara dan di tentukan

berdasarkan kriteria yang di tentukan dalam penelitian ini. Untuk melaksanakan penelitian ini, di perlukan adanya gambaran informan yang terlibat.

Seluruh informan merupakan penggemar dan penonton *Live Streaming Game* di kanal Youtube Windah Basudara. Para informan ada yang bersifat individu dan ada juga yang bersifat akun fans di media sosial. Sebenarnya ada banyak informan yang memenuhi kriteria dalam penelitian ini, namun peneliti hanya mengambil sepuluh orang. Sehingga peneliti menganggap bahwa sepuluh informan tersebut sudah dapat mewakili informan lainnya. Informan tersebut diantaranya :

**1. Muhammad Dhia Mursyidan Anis (Dhidan)**

Muhammad Dhia Mursyidan Anis merupakan seorang mahasiswa Universitas Islam Indonesia dan berdomisili di Yogyakarta. Dhidan sering menonton tayangan *Live Streaming Game* di kanal Youtube Windah Basudara. Dhidan menonton hampir setiap hari, bahkan untuk menemani kegiatan sehari-hari seperti mengerjakan tugas, mengerjakan project di komputer, dll.

**2. Muhammad Yusuf (Ucup)**

Muhammad Yusuf merupakan mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang dan berdomisili di Karawang. Ucup merupakan seorang pemain Game yang aktif. Ucup sangat suka menyaksikan *Live Streaming Game* di kanal Youtube Windah Basudara. Ucup selalu aktif di kolom *Live Chat* pada saat *Live Streaming Game* berlangsung.

**3. Sheva**

Sheva merupakan akun fans Instagram dan Youtube yang merangkum dan mengambil momen-momen bagus dalam tayangan *Live Streaming Game* di kanal Youtube Windah Basudara. Selain itu Sheva pun salah satu penggemar berat Windah Basudara.

### **BAB III**

## **TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Penelitian**

##### **1. Ketertarikan pada Personality Windah Basudara**

Ketertarikan untuk mengidolakan seseorang dapat dilihat dari pada yang ia lakukan dan hasilkan. Pada dunia hiburan, Personality menjadi salah satu poin utama dalam menarik banyak penggemar dan menjadi ciri khas diantara yang lain. Maka personality ini harus diperhatikan pada saat didunia hiburan.

##### **1.1 Personality Windah Basudara dan komparasi dengan Youtuber Game lain.**

Windah Basudara dikenal sebagai Youtuber Game yang ramah kepada penontonnya, secara khusus ia disebut sebagai streamer yang bermain Game di Youtube, itulah yang membuat Windah Basudara mudah berinteraksi dengan penontonnya. Nama kanal Windah Basudara sendiri diambil dari nama asli pembuat kanal tersebut yaitu Brando Franco Windah, Basudara berasal dari bahasa Manado yang artinya bersaudara, jadi dapat diartikan bahwa nama kanal ini berasal dari makna keluarga Windah Bassaudara.

*“Dari mulai nama, saya tahu nama lengkap dia adalah Brando Franco Windah, dia berasal dari Manado. Brando memulai Youtubanya sekitar tahun 2018 dan hingga kini Subscribarnya sudah menyentuh angka 7 juta subscriber. Penonton Youtubanya Anak remaja hingga dewasa, padahal ia menargetkan anak kecil juga”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

Menurut Dhidan sebagai penggemar, Windah memulai perjalanan karir di Youtubanya sejak 2018 hingga pada tahun 2022 telah menyentuh 7 Juta pelanggan pada youtubanya. Windah Basudara dikenal dikalangan remaja dan anak kecil, banyak yang menganggap bahwa penggemarnya anak kecil namun pada faktanya remaja pun banyak. Hal yang mendukung peningkatan *reach* penonton yaitu lelucon yang ia lontar setiap kali ia *Live Streaming*, itu menjadi poin menghibur yang membuat banyak orang terhibur.

*“Awalnya itu Saya tahunya kurang tahu ya jadi saya tahu Windah Basudara ini sebenarnya dari video dari salah satu youtuber lainnya*

*yaitu Luthfi Halimawan sedang mereview channelnya bang Windah karena pada saat itu fenomena salah satu hal yang membuat Windah viral itu adanya lelucon mengenai “cita-cita”. Dari situ awal mula saya mengetahui dan mengikuti channel Windah Basudara di saat ia memiliki subscriber sekitar 1,5 juta. (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara 9 Maret 2022)*

Sheva awal mengetahui Windah Basudara dari kanal Luthfi Halimawan yang sedang me-review Windah Basudara dan kemudian memunculkan ketertarikan untuk mengetahui Windah Basudara. Dalam konten tersebut, terdapat lelucon yang dilontarkan oleh Windah Basudara yang membuat banyak orang menyukainya termasuk Sheva.

*“Saya mulai nonton kanal Youtube Windah Basudara sejak tahun 2019, saat itu subscriber-nya belum banyak. Pada saat itu ia masih rajin membuat konten Game Playstation 2 dan video pertama yang saya saksikan adalah ketika ia bermain Game God Hand. Pada saat itu Windah Basudara sudah membuat konten melalui fitur Live Streaming Youtube. Saya mengetahui Kanal Windah Basudara pertama kali di platform media sosial facebook, pada saat itu saya menemukan potongan video yang diunggah oleh akun fans Windah Basudara. Dari video tersebut saya mulai menyukai lelucon yang ia lontarkan saat di video Live Streaming. Berangkat dari keingintahuan, saya mencari Kanal Youtube Windah Basudara dan saya mulai berlangganan di kanal tersebut hingga saat ini” (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara 9 Maret 2022)*

Hal ini terjadi juga pada Yusuf, ia adalah seorang Gamer yang menemukan dan menyukai Windah Basudara pertama kali dari lelucon yang dilontarkan. Yusuf menemukan sebuah potongan video yang diunggah oleh salah satu akun fans Windah Basudara di platform Facebook. Pada saat itu, Yusuf menemukan Windah yang sedang gemar memainkan Game bertemakan nostalgia. Game tersebut menjadi salah satu bagi Windah Basudara dalam bernaung di dunia hiburan khususnya konten Game. Selain tema Game, Konten yang menarik diperhitungkan untuk strategi dalam bersaing dan mendapatkan banyak penonton. Game tersebut memiliki nilai nostalgia karena Game tersebut kerap dimainkan dimasa kecil para remaja sekarang. Game yang bernilai nostalgia yang dimainkan oleh Windah Basudara yaitu “*God Hand*”, “*God of War*”, “*GTA San Andreas*” dll. Game tersebut biasanya dimainkan pada konsol Playstation 2



karena pada masanya konsol tersebut merupakan konsol terlaris dan banyak dimainkan oleh banyak kalangan di masyarakat.

*“Bagi saya, Windah Basudara sangat menghibur dengan kontennya, terlebih ia sangat interaktif dengan penonton Live Streamingnya” (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara 9 Maret 2022)*

*“Menurut saya pembawaan dirinya yang menjadi pembeda dari Youtuber. Juga ia sangat interaktif dengan penontonnya sehingga ia merasa tidak enak kalau tidak menanggapi pesan dari penontonnya. Yang jelas cara ia berinteraksi dengan penontonnya, cara pembawaan dalam bermain Game baik di Live Streaming maupun di konten lainnya. Bagi ku personality nya menginspirasi bagi saya” (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara 8 Maret 2022)*

Windah dikenal sebagai Streamer yang interaktif dengan penontonnya. Interaksi menjadi tuntutan besar karena simpati penonton adalah kunci keberhasilan konten yang disajikan. Dengan adanya interaksi, Komunikasi 2 arah secara tidak langsung terjadi dan penonton pun merasa menjadi bagian hubungan khusus dalam kegiatan *Live Streaming* tersebut.

*“Jika dilihat dari genre Game, di Youtube sudah lumrah di Indonesia, namun yang membedakan Windah Basudara adalah ia sering melakukan interaksi lebih kepada penontonnya pada saat Live Streaming maupun di kolom komentar Youtube dan itu ia lakukan secara konsisten dari dulu hingga sekarang. Pada tahun 2019 banyak pemain Game yang melakukan Live Streaming di Aplikasi Twitch sembari berinteraksi dengan penontonnya, Lalu ia menerapkan konsep atau tipe Live Streaming Game di Youtube yang pada saat itu masih sedikit di Indonesia (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara 9 Maret 2022)*

Menurut Sheva, *Live Streaming* bermain Game sudah banyak dilakukan di banyak platform khusus streaming seperti *Twitch*, bahkan sejak Windah Basudara memulai kanal Youtubanya. Windah Basudara mengadaptasi pola tersebut sehingga ia menjadi salah satu

pionir streamer Youtube genre Game di Indonesia sejak adanya fitur *Live Streaming* di Youtube.

*“Saya sangat suka dengan bang Windah yang sangat bekerja keras, ia selalu menjaga personality-nya yang heboh, sangat interaktif dengan penonton, pura-pura polos dalam bermain Game dan seperti anak kecil, padahal aslinya ia adalah orang yang pendiam dan tidak seheboh di Youtube. (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara 9 Maret 2022).*

Personality seperti anak kecil ini membuat orang menyangka bahwa penonton *Live Streaming* adalah anak kecil, tetapi pada kenyataannya remaja pun banyak yang menyaksikannya. Pesona anak kecil ini yang membuat Windah bersikap heboh, memiliki rasa ingin tahu yang besar, pura-pura tidak tahu agar memancing ramainya simpati dan bersikap “sok tahu”. Pada kehidupan aslinya, Windah Basudara adalah orang yang pendiam tidak seperti yang ia lakukan di depan kamera. Hal itu dikarenakan karena personality itu hanya untuk hiburan dan pekerjaannya.

Windah Basudara dikenal sebagai orang yang memiliki etos kerja baik dalam bernaung di dunia hiburan. Ia konsisten dalam menjalankan pernolalitiynya dan merancang strategi kontennya. Windah Basudara menjadikan angka (pelanggan, penonton dan jangkauan) sebagai acuan atau target. Ia pun selalu mengikuti trend Game dan selalu mengkaji setiap Game yang ia mainkan. Windah sangat berhati-hati dalam Game yang ia mainkan, tema yang ia terapkan dan konten di dalam Game yang ia mainkan. Selain itu konsistensi untuk menghibur penonton sangat ia jaga karena pelayanan terbaik akan menghasilkan timbal baik yang baik pula. Kerja keras dan konsistensi tersebut tidak mengkhianati hasil karena hingga tahun 2022 ia selalu mengalami kenaikan angka sejak ia memulai Youtubanya. Etos kerja yang baik pun ia terapkan dalam menyelesaikan masalah eksternal secara bijak.

*“Bagi saya yang paling membuat saya termotivasi adalah bang Windah memiliki etos kerja yang bagus dan ia tidak ingin diidolakan, bang Windah merasa ia adalah orang biasa hanya bermain Game oleh karena itu bang Windah mendidik fans nya agar tidak terlalu mengidolakannya karena ia menganggap ini semua ini adalah pekerjaannya. Hal itu ia lakukan untuk menjaga konsistensi menghibur penontonnya. Lalu saya kagum ketika ia menghadapi masalah dengan sangat baik, seperti pada saat saya (Channel Youtube Sheva) mengklip*

*video yang terdapat unsur pribadinya di salah satu Live Streamingnya di channel Youtube keduanya.*

*“Pada masalah tersebut, saya hanya ditegur dengan baik, bahkan membantu memberikan arahan agar lebih giat membuat konten video dan lebih berhati-hati dalam mengambil langkah. Himbauan yang halus ini bagi saya sangat mencerminkan kebaikan dan keikhlasannya yang membuat saya bisa menghargai idola saya sendiri maupun orang lain. (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara 9 Maret 2022).*

Dalam menghadapi masalah seperti yang dialami oleh Sheva sebagai *clippers* yang mengunggah cuplikan di kanal pribadi Windah karena itu menyangkut privasinya. Ia hanya menegur dan mengedukasi agar tetap menjaga nama baik idolanya terlebih sheva adalah konten kreator kanal fans Windah Basudara. Ia tidak menuntut secara hukum namun terkesan membimbing agar hubungan baik antara *clippers* dan idolanya terjalin baik karena dua unsur ini sama-sama memberikan keuntungan. Keuntungan tersebut membuat pihak Windah dapat memperluas jangkauannya dan pihak sheva bisa menambah penghasilan dari konten yang ia buat tentang Windah Basudara, maka Windah tidak mempermasalahkan adanya *clippers* bahkan ia membimbing agar menguntungkan semua pihak.

*“Kemudian Windah Basudara tidak membuka donasi untuk dirinya sendiri karena menurut saya itu membuatnya terlihat memiliki integritas dan harga diri yang tinggi. Bang Windah merasa tidak pantas dan tidak berhak menerima donasi tersebut karena menurut bang Windah masih banyak yang lebih membutuhkan dan disini ia hanya menghibur saja. Ia sesekali membuka Donasi untuk korban bencana dan fenomena buruk lainnya” (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara 9 Maret 2022)*

Windah merasa hal itu tidak pantas didapatkan karena ia menganggap bahwa masih banyak yang membutuhkan daripada harus memberi idolanya. Windah selalu menegaskan bahwa menghibur dengan cara *Live Streaming* bermain Game adalah pekerjaannya dan ia tidak ingin memeras uang dari orang yang ia hibur. Ia hanya menerima uang dari *adsense* dan pekerjaan lainnya.

*“Saya banyak menyaksikan Youtuber Game di Indonesia, seperti Miawaug, Aura, Marsha dll, yang membedakan Windah Basudara dengan yang lain adalah lelucon yang ia lontarkan sesuai dengan selera humor saya. Terlebih ketika ia bermain Game dengan teman-teman untuk konten Live Streaming, bagi saya sangat seru menyaksikan tayangan tersebut”* (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara 9 Maret 2022)

Humor yang dibuat dirasa cocok bagi Yusuf sehingga membuat ia tertarik akan menyaksikan tayang konten Windah Basudara. Lelucon tersebut tercipta dari beberapa faktor seperti strategi konten, lingkungan pertemanan dan sarkasme. Lingkungan pertemanan sangat berpengaruh dalam menciptakan selera humor Windah Basudara, maka banyak fans yang menyukai konten ketika ia bermain Game bersama teman-temannya.

*“Windah Basudara sangat kreatif dalam menyajikan konten-kontennya, ia suka memasukan unsur drama dalam Game yang ia mainkan pada saat live, Personality yang heboh sehingga setiap Game yang ia mainkan menjadi menarik, lalu ia juga menyiapkan strategi-strategi gimmick agar lebih menarik. itu yang membedakan Windah Basudara dengan Youtuber Game lainnya.”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

*“Ia suka membuat Drama atau adegan yang berkaitan tentang Game yang telah ia tamatkan, Drama disini bukan drama memuat masalah di kalangan Youtuber, namun Drama disini, drama yang bercerita, drama yang menghibur hingga ia sampai membuat short movie”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

Drama disusun berdasarkan cerita dari Game yang ia sedang mainkan atau ketika ia mainkan. Drama disini bukan istilah negatif sebagai ungkapan permasalahan antara manusia atau hubungan yang bermasalah antara Youtuber. Drama yang dibuat oleh Windah Basudara bertujuan untuk menjadi “pemanis” dari setiap Game yang ia mainkan.



**Gambar 3.1** Drama pada Game “Bus Simulator”  
 (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=1tS5MG5vvDo>)

## 2. Unsur Game pada Tayangan *Live Streaming* Windah Basudara

Genre Game merupakan pilihan Windah dalam bernaung di dunia hiburan. Selain untuk menghibur dan pekerjaannya, disamping itu ia pun menjadikan bermain Game adalah hobi. Ia merasa memiliki kesukaan terhadap Game dan semasa kecil hingga sekarang ia masih suka bermain Game. Maka tak heran jika ia memilih genre Game di Youtube.

### 2.1. Kemampuan Bermain Game Windah Basudara untuk Konten Game.

Pada penelitian ini pembahasan tentang Game menjadi hal yang penting, karena konten yang disajikan Windah Basudara merupakan genre Game dan mayoritas penontonnya para pemain Game. Beberapa orang bermain Game ada yang hanya bertujuan untuk mencari hiburan, ada yang ke ranah olahraga atau profesional dan ada yang untuk mencari uang dengan jual beli di dalamnya.

*“Saya sangat senang, pastinya. Saya bermain Game ada 2 alasan, pertama untuk mencari kesenangan dan mencari uang. Terkadang ada beberapa Game yang menghasilkan uang bagiku dengan cara mencari item lalu di jual. Katakanlah dalam sehari, Kurang lebih 6 jam”*  
 (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

Kini para pemain Game tidak hanya menjadi sebuah mencari ajang mencari hiburan, akan tetapi juga sudah meranah ke arah profesional atau bersifat kompetitif. Selain itu,

juga bisa menjadi mata pencaharian seperti yang dilakukan oleh Dhidan. Ia mampu menjual *item* yang didapatkan ketika ia bermain suatu Game. Seperti halnya Windah yang menjadikan Game sebagai hobi sekaligus mata pencahariannya sebagai konten kreator Game di Youtube. Maka tak heran para penonton Windah mayoritas para pemain Game. Windah Basudara bermain Game di berbagai perangkat Game, seperti komputer, *Playstation*, *Xbox* dan *Smartphone*. Namun para penonton Windah lebih banyak *Smartphone* karena mudah dijumpai dan *Smartphone* sudah menjadi kebutuhan pada saat ini. Konsol seperti komputer, *Playstation*, *Xbox* hanya tidak menjadi mayoritas penonton Windah Basudara karena memiliki konsol tersebut harus merogoh kocek harga yang mahal.

*“Tentu, saya senang bermain Game. Awalnya saya sering bermain Game di Smartphone dari mulai Game Clash of Clans, Get Rich, Mobile Legend, PUBGM, dan lain-lain. Seiring berjalannya waktu ketika teman-teman saya bermain Game di Komputer, saya juga ikut bermain di komputer, juga di Smartphone”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

*“Saya suka main Game, khususnya Game mobile di smartphone”* (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

Pengalaman Sheva dalam bermain Game kian bertahap seiring perkembangan dan lingkungan teman-temannya. Sheva merupakan orang yang bermain Game dengan mengikuti tren Game itu sendiri. Artinya Sheva bermain Game diberbagai perangkat dan tipe pemain Game hanya untuk mencari hiburan. Berbeda dengan Yusuf yang hanya berfokus Game pada perangkat *Smartphone*. Yusuf menyukai Game yang bersifat kompetitif sehingga dapat mengasah kemampuan bermain Game, analisis dan strategi.



**Gambar 3.2** Yusuf sedang bermain Game Mobile  
(Sumber: dokumen pribadi)

Mekanisme Game mobile di Indonesia sudah berjalan maju dan selalu *up to date* dalam menyesuaikan rotasi industri Game di dunia. Perkembangan ekosistem ini berkembang di seluruh kalangan, karena kembali lagi kepada eksistensi *smartphone* yang kini menjadi kebutuhan di hampir seluruh aspek kehidupan seperti Game. Sama seperti pada konsol lain, Game *mobile* pun sudah meranah ke ajang kompetisi olahraga dan profesional, artinya perkembangan Game mobile ini dianggap serius karena pasar dan penggunaannya lebih banyak daripada konsol lain. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa para pemain Game *mobile* pun ingin bermain Game yang lebih menarik seperti di konsol lain. Selain fitur mobilitas, konsol Game seperti *playstation*, *Xbox* dan komputer sangat diinginkan banyak orang karena kualitas Gamenya, kualitas cerita dan gambarnya jauh lebih baik dari *smartphone*. Keterbatasan dana untuk membeli konsol tersebut membuat orang hanya mencari alternatif lain seperti menggunakan sistem sewa dan menonton orang yang bermain Game seperti yang dilakukan Windah Basudara di Youtube.

*“Saya kalau menyaksikan orang bermain Game secara langsung seperti di warnet atau rental ps, saya suka merasa pusing. Tetapi kalau saya menonton orang bermain Game di Youtube, facebook atau di media sosial saya masih bisa menikmati”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

*“Iya, Dari kecil saya sudah sudah nonton video di Youtube terutama genre Game. Saya mulai gemar nonton Youtube itu di tahun 2011an di era Channel Gaming Pewdiepie atau Gamer yang bermain Game Minecraft itu sedang naik. Dari situ jelas, pada saat itu saya pribadi belum memiliki perangkat Game untuk memainkan Game yang saya inginkan. Berawal dari hal tersebut, kebiasaan menyaksikan orang bermain Game bisa menjadi pilihan yang baik dan menarik. Selain itu ada ketertarikan tersendiri jika menyaksikan (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)*

Kehadiran Youtuber Game sudah eksis sebelum Windah Basudara berdiri. Kehadiran Menonton Windah Basudara dapat menjadi solusi untuk sebagian orang yang tidak mampu membeli konsol khusus Game. Menonton orang bermain Game tidak hanya sekedar mencari hiburan dari Gamenya, akan tetapi mencari informasi seperti alur cerita dan segala macam di dalamnya. Windah Basudara memainkan semua konsol Game sehingga dapat meraup banyak penonton.

*“Sebagai penonton biasa, Saya dulu suka pilih-pilih konten dia sebelum saya rutin membuat konten tentang bang Windah. Tidak semua konten yang diunggah saya tonton, saya hanya menonton yang menurut saya menarik dan Gamenya bagus jika Bang Windah mainkan. Hal itu dikarenakan saya tidak punya banyak waktu untuk menyaksikan Live Streaming maupun replay nya berdurasi berjam-jam. Namun sebagai konten kreator akun fans saya memiliki tuntutan dari penonton saya yang juga fans Windah Basudara, untuk mengisi konten di channel fans yang saya buat, maka saya meluangkan waktu cukup banyak untuk menyaksikan tayangan Live Streaming atau konten lainnya di channel Windah Basudara. Jadi di setiap tayangan Live Streaming saya mencari hal-hal menarik untuk nantinya saya modifikasi lalu diunggah di channel fans yang saya buat.” (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)*

Pada dasarnya manusia memiliki selera dalam menyukai sesuatu termasuk dalam Game. Sheva mengatakan bahwa ia memiliki dua sudut pandang dalam menikmati konten Windah Basudara. Pertama sebagai konten kreator, ia harus *update* apapun tentang konten yang Windah unggah dalam Youtubenya. Sheva butuh menonton semua tayangan Windah Basudara untuk mencari menganalisis dan mengklasifikasi tema atau ide konten fans untuk diunggah ke akun fans Windah Basudara. Sheva meluangkan waktu untuk



menonton semua konten Windah Basudara karena ia beranggapan bahwa ini adalah waktu kerja dan ia harus memenuhi tuntutan penontonnya. Kedua sebagai penggemar, sheva masih memilih konten Windah Basudara yang menurutnya bagus dan Game yang dimainkan sheva sukai. Sheva tidak mempunyai waktu sebanyak itu untuk menikmati seluruh kontennya karena durasi setiap videonya yang panjang.

*“Ada beberapa yang saya pilih ketika saya memilih menonton video di kanal Windah Basudara. Saya kurang suka konten Game yang pasif seperti memplesetkan aplikasi non-Game tapi dibuat seolah Game dan memiliki tantangan. Saya lebih suka ketika Windah Basudara bermain Game horor dan Game yang terdapat unsur keberuntungan gratis dari developer Gamenya”* (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

Sama seperti halnya Sheva, Yusuf pun memilih beberapa yang ia sukai, namun lebih ke genre Game yang Windah mainkan. Ia lebih memilih genre horor karena windah lebih ekspresif dalam menunjukkan adrenalin horor sehingga atmosfernya terasa oleh yusuf sebagai penontonnya. Akan tetapi yusuf masih menyukai lelucon dan pembawaan Windah dalam bermain Game apapun. Yusuf pun tetap menonton semua tayangan Windah Basudara, namun genre horor adalah yang paling ia sukai saat dimainkan Windah Basudara. Namun ada beberapa konten video Windah Basudara yang Yusuf tidak sukai, yaitu plesetan dalam mengoperasikan suatu aplikasi sehingga seolah-olah itu adalah sebuah Game dan memiliki tantangan yang harus diselesaikan, Selain itu Yusuf menikmati semua konten Windah Basudara terutama Game horor.

*“Tidak, saya tetap saya tonton semua. Tapi di luar Live Streaming, seperti konten yang diproduksi secara offline itu saya kurang tertarik”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

Berbeda dengan Sheva dan Yusuf, Dhidan menonton semua konten yang Windah sajikan. Sebagai penonton setia dan penggemar berat, apapun yang diunggah dan apapun yang dimainkan Windah Basudara baginya adalah hal yang menarik. Dhidan tidak memperdulikan jenis dan tema Game yang Windah mainkan, menurutnya apapun Gamenya pasti bisa menjadi lebih seru meskipun Dhidan tahu bahwa Game tersebut tidak

menarik baginya. Hal ini berlandaskan bahwa Dhidan sangat menyukai personality Windah saat *Live Streaming* Game di Youtube. Namun sebagai penilaian, Dhidan kurang tertarik akan konten yang diproduksi secara luring atau konten-konten yang tidak bersifat *Live*. Dhidan melihat Windah saat *Live* tampak tidak seperti menunjukkan sifat asli yang padahal Dhidan pun mengetahui bahwa itu hanyalah *Gimmick* dan personality yang dibangun Windah di dunia hiburan.

Sebagai Youtuber Game dan individu yang berpenghasilan dari Game, maka kemampuan dalam bermain Game menjadi taruhan. Kemampuan bermain Game sama seperti keahlian pada umumnya, kemampuan yang bagus dapat dari latihan dan pengetahuan tentang Game tersebut. Kemampuan yang bagus di butuhkan karena pada dasarnya Game merupakan serangkaian tantangan atau rintangan yang harus diselesaikan.

*“Menurut saya, Kemampuan Bang Windah dalam bermain Game itu bagus, namun tidak sependai pemain profesional. Dalam bermain Game, Ia sangat gigih dan berusaha keras untuk memahami pola, mekanik dan alur Gamenya. Bang Windah bukan orang yang jago banget dalam bermain Game, tapi ia sangat berusaha menyelesaikan Game yang sudah ia mulai, sesulit apapun permainannya ia tetap mempelajari Gamenya hingga selesai tanpa kecurangan. Hal itu membuktikan bahwa Bang Windah sangat menghargai para pembuat Game yang ia mainkan.”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

Sheva menganggap bahwa Windah Basudara merupakan orang yang gigih dalam menyelesaikan berbagai rintangan dalam menyelesaikan Game. Ia mampu memahami mekanisme, alur cerita dan teknik dengan cepat sehingga Windah terkesan bukan pemain yang mudah kalah. Memiliki kemampuan tersebut dapat membantu para penonton dalam segi *Gameplay* maupun segi alur cerita Gamenya.

*“Menurut saya, kemampuan Windah dalam memahami mekanisme dan memecahkan tantangan Game sangat bagus, ia mudah menyelesaikan Game hingga tuntas. Contohnya ketika ia bermain Game horor, ketakutannya dapat diatasi karena ia mudah memahami mekanisme Gamenya”* (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

Yusuf menyebutkan contoh bukti bahwa Windah Basudara memiliki kemampuan bermain Game yang bagus. Contohnya dalam bermain Game horor, Ia dapat mengatasi ketakutannya dan memahami suasana mencekam dalam Game. Ia dapat menguasai pola Game walaupun membuatnya merasa ketakutan karena tantangan Game horor. Sebagai konten kreator, Windah tidak hanya sekedar memahami dan menyelesaikan Gamenya, Ia harus membagi atmosfer Gamenya ke penonton agar dalam *Live Streaming* bermain Game jadi lebih menarik. Windah selalu berkomentar, menjelaskan dan menceritakan keseluruhan Game kepada penonton agar penonton pun larut dalam alur Gamenya. Tidak hanya kemampuan itu, Windah kerap berpura-pura tidak tahu dalam menyelesaikan tantangan Game sehingga memancing interaksi para penonton berupa saran untuk menyelesaikan Game yang dimainkan saat *Live Streaming*.

*“Dalam bermain Game yang ia jadikan konten live streaming Ada beberapa beberapa yang ia suka dan ada beberapa yang ia paksakan suka demi penonton. Nah yang ia paksakan suka itu menjadi hambatan karena ia terlihat bermain Game secara terburu-buru dan tidak teliti agar Game tersebut cepat tamat. Lalu ia sering sengaja berpura-pura tidak tahu dan tidak mahir dalam bermain Game tertentu agar memancing respon dari penontonna, bagi saya itu kurang suka karena berpura-pura tidak mahir. Namun saya akui Brando adalah orang yang mahir di beberapa Game, dilihat dari cepatnya ia memahami mekanik Game, tapi kurang di Game berjenis FPS”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

Dhidan menjelaskan bahwa Windah memainkan Game yang ia suka dan ada juga yang tidak disukai. Walaupun Windah tidak menyukai Gamenya, tapi memiliki potensi untuk menarik banyak penonton itu akan ia tetap pelajari untuk menjadi konten dan mempelajari permainannya. Dalam bermain Game, Windah kerap berpura-pura tidak tahu dan tergesa-gesa dalam bermain Game sehingga mengundang banyaknya komentar yang membuat tayangan tersebut semakin hidup.

## **2.2. Pembawaan dalam bermain Game**

Sebagai streamer, sudut pandang yang digunakan bukan hanya sebagai pemain Game yang hanya menyelesaikan Game atau bermain Game. Menurut Windah Basudara, sikap saat bermain Game sangat diperhitungkan guna menarik perhatian di internet. Konsep

bermain Game sekaligus menghibur diterapkan oleh Windah karena menganggap dirinya adalah orang yang hanya menghibur dengan bermain Game. Seperti yang dikatakan oleh Dhidan pada dalam menilai kemampuan Windah dalam bermain Game, Dhidan pun menjelaskan bagaimana ia bisa menyukai menonton seluruh Game yang Windah mainkan, meskipun dhidan tidak menarik sama sekali untuk memainkan Gamenya.

*“Saya suka, adapun Game yang saya tidak suka tetapi dimainkan oleh brando, saya jadi tertarik menontonnya. Seperti Game yang biasa aja namun brando memainkannya dengan temannya, itu menjadi menarik bagi saya. Karena semua yang dimainkan oleh bang Brando bagiku menarik dan menyenangkan. Ada Game yang tidak saya suka lalu dimainkan oleh Brando menjadi menarik, sedikit cerita, jadi waktu itu saya sedang senang bermain Game Dragon city dan di titik saya jenuh karena bermain Game tersebut membutuhkan waktu yang lama dan membutuhkan uang. Sewaktu ketika di aplikasi discord, teman saya membagikan link video Youtube Windah Basudara yang bermain Dragon City.*

*Windah Basudara begitu totalitas dalam memainkannya, seperti rela mengeluarkan uang untuk top up yang kemudian melaksanakan gacha dan berusaha mengumpulkan koleksi dalam Game. Seketika saya menjadi tertarik dan memutuskan untuk menyaksikannya bermain Game Dragon City daripada memainkannya sendiri karena saya sudah bosan. Kemudian, dari situ saya suka channel Windah Basudara.”*  
(Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

Dhidan mengatakan bahwa upaya Windah dalam menghibur sukses membuat Dhidan membuat menyukai konten Game yang Windah Basudara unggah. Lalu pada Game yang ia sukai lalu dimainkan oleh brando menjadi menarik dan Dhidan lebih menyukai. Dhidan mengatakan jika Windah bermain Game selalu maksimal dalam segala fitur yang ada dalam Gamenya, sehingga membuat rasa penasaran Dhidan hilang. Seperti pada saat Windah Bermain bermain Game *Dragon City*, ia bermain dengan totalitas sehingga pengalaman bermainnya dapat memenuhi rasa penasaran Dhidan.

### 3. Unsur Hiburan pada Tayangan *Live Streaming* Windah Basudara

Unsur pada hiburan pada tayangan Windah Basudara melekat sesuai visi yang ia pegang yaitu bermain Game untuk menghibur banyak orang. Pada indikator sebelumnya sudah dijelaskan bahwa Windah sebagai *Streamer* Game hanya menghibur, menyalurkan hobinya dan menganggap ini semua hanyalah pekerjaannya, itulah alasan ia mengedukasi penontonnya untuk tidak mengidolakannya secara berlebihan. Bermain Game untuk hiburan yang bertujuan untuk hiburan tidaklah mudah, penonton tidak mudah terhibur jika hanya menonton *Gameplay*-nya. Maka dari itu Windah selalu menyiapkan tema, ide konten dan komponen konten agar tayangan *Live Streaming* Windah Basudara menjadi lebih menarik.

#### 3.1. Konten yang menarik

Konten yang disajikan Windah Basudara pastinya tentang bermain suatu Game atau memainkan Game, bukan tentang pembahasan Game. Windah selalu menyiapkan tema dalam setiap Game yang dimainkan. Tema yang disajikan menjadi pembeda dengan Youtuber Game lainnya yang hanya bertema kan bermain Game saja.

*“Konten yang saya suka itu “Lapu-lapu goes to mythic”, karena main bareng dengan teman-temannya yang membuat live itu jadi meriah, juga dalam tayangan itu sifat asli windah ketika bermain Game semakin terlihat”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

Konten *“Lapu-lapu goes to mythic”* merupakan konten Game dengan memainkan Game *“Mobile legend”*. Windah memainkan Game tersebut karena ia sadara bahwa Game tersebut mempunyai pasar terbesar di Indonesia. Banyak orang-orang yang memainkan Game tersebut dan banyak pula orang yang membuat konten dari Game tersebut. Konten *“Lapu-lapu goes to mythic”* merupakan konten bermain *“Mobile Legend”* untuk mencapai tingkat tertinggi dalam level para pemain ini. Game ini bersifat MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) *Gameplay*-nya yaitu bertarung dengan 5 vs 5 menggunakan hero yang kita pilih untuk meruntuhkan pertahanan lawan. Dalam konten *“Lapu-lapu goes to mytic”*, Windah Basudara memainkan satu hero saja secara dramatis sejak tahun 2018 hingga pada akhirnya ia mendapatkan tingkat tertinggi dengan menggunakan 1 hero yaitu

Lapu-lapu. Konten ini sangat dramatis tentang perjuangan seorang yang menggunakan 1 hero dalam meraih tingkat tertinggi dalam level Game tersebut, drama tersebut dibuat seperti pencapaian yang besar dan dengan segala rasa bersyukur. Konten ini lah yang menjadi salah satu contoh pembeda Windah Basudara berbeda dengan Youtuber Game yang memainkan Mobile legend.



**Gambar 3.3** Awal konten “Lapu-lapu goes to mytic”(2019)  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=TP-i0Icxhzs&list=PLZkxha5Whu0Hh1SCstrxc-wqZ1pc8gnTF>)



**Gambar 3.4** Akhir konten “Lapu-lapu goes to mytc” (2021)  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=U0gKf--QfyI&t=1683s>)

Berdasarkan contoh tersebut bahwa unsur konten merupakan detail yang harus diolah secara kreatif guna memperbaiki bagian besar konten dan menjadi pembeda dari yang lain. Unsur Konten yang menarik tetap bergantung pada Game yang dimainkan. Unsur konten disini merupakan bagian dari konten Game yang dimainkan oleh Windah Basudara, bisa dikatakan unsur konten merupakan bagian atau segmen dalam tayangan sebagai bumbu dalam konten Game tertentu. Seperti. Unsur Konten tersebut dimodifikasi agar *relate* dengan Game yang dimainkan oleh Windah Basudara. Salah satunya yang sudah disinggung pada indikator sebelumnya dan banyak disukai oleh banyak penontonnya adalah unsur drama dalam setiap Game yang Windah mainkan.

*“Saya juga suka Drama yang di buat di akhir Game kaeran menurut saya dari sudut pandang biaya produksinya itu low budget tapi dipersiapkan dengan matang, dimaksimalkan dan bervariasi sehingga menjadi menarik bagi saya walaupun sederhana ”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

*“Karena di setiap Game yang ia mainkan dimasukan unsur drama.* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

*“Iya saya menyukainya. Ada 2 unsur konten yang saya suka, pertama adalah drama “billing abis” dan kedua saat ia lotre keberuntungan dalam Game ”* (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

Unsur konten yang paling menarik penonton dan konsisten dilakukan oleh Windah Basudara adalah drama. Seperti yang sudah dijelaskan pada indikator sebelumnya bahwa drama merupakan adegan atau cerita dari Game yang dibuat nyata oleh Windah. Drama ini dibuat berdasarkan cerita Gamenya dengan memodifikasi cerita agar terlihat dramatis, *Heroic* bahkan menakutkan semua berdasarkan genre Game yang dimainkan. Adegan dalam drama ini terbilang variatif ada yang berdurasi pendek hanya untuk menutup Game ada pula yang berdurasi 5-7 menit.

*“Saya suka bagian drama yang bang Windah masukan di setiap Game yang ia mainkan, itu juga menjadi ciri khas bagi Bang Windah. Drama ini bagi saya sangat inovatif, karena Windah bermain Game di Youtube semata-mata untuk menghibur dan itu yang menjadikan ia berbeda dengan Youtuber Game lainnya. Unsur drama yang di buat Bang Windah ini pasti membutuhkan usaha yang lebih dan ia selalu menuruti Game atau konten yang penontonnya suka. Menurut saya hal itu yang membuat saya terhibur dan menyukainya”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara)

Drama yang dibuat Windah Basudara memiliki cerita yang sederhana dan properti yang sederhana tapi menarik. Seperti contoh pada Konten Game horor berjudul “Amanda the Adventurer”, Windah memasang drama pada akhir Game dengan adegan seolah-olah hantu atau penjahat dalam Game tersebut menyerang Windah di dunia nyata. Properti yang digunakan hanya animasi dan suara seram pada layar komputernya.

Selain itu jenis drama yang disukai Yusuf dan drama yang paling singkat untuk mengakhiri Game adalah drama “Billing habis”. Drama ini biasanya digunakan untuk mengakhiri durasi *Live Streaming* akan tetapi bukan akhir dari Gamenya. Drama ini memiliki adegan seolah-olah Windah bermain Game dan *Live Streaming* di warung internet lalu kehabisan waktu sewa komputernya. Lalu ia melakukan monolog seolah-olah berkomunikasi dengan penjaga Warnet (warung internet). Hal ini dilakukan karena warung internet memiliki masa kejayaannya sebelum adanya *smartphone* canggih ada dipasaran. Pada zaman warnet, remaja kerap kali menyewa komputer untuk bermain Game *online* dengan teman-temannya. Maka tidak heran Yusuf menyukai drama *billing habis*” karena ia pernah merasakan rasa nostalgia sebagai anak warnet.

### **3.2. Konten Game bertujuan untuk hiburan**

Windah sebagai konten kreator Game di Youtube menekankan bahwa ia membuat konten tentang Game karena ini hobinya dan untuk menghibur yang Windah anggap sebagai pekerjaan. Bermain Game untuk hiburan membutuhkan usaha lebih bukan sekadar hanya bermain Game. Seperti Windah menyiapkan tema konten, unsur konten, personality dan interaksi agar penontonnya tidak hanya menyakitkan Game yang ia mainkan, tetapi bisa terhibur sesuai harapan Windah Basudara.



*“Kalau mencari hiburan, iya. Karena Live Streamingnya memang disajikan untuk hiburan. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa video yang bersifat khusus untuk informasi tertentu dalam sebuah Game yang dimainkan oleh Windah Basudara” (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)*

Sheva mengatakan bahwa ia menonton Windah karena ingin mencari hiburan dari konten Game yang Windah sajikan. Sheva tidak menonton untuk mencari informasi seputar Game atau mengutamakan *Gameplay* yang Windah mainkan. Artinya jika penonton menonton hanya untuk mencari hiburan saja, maka hal ini merujuk pada hal yang disukai para penonton. Seperti pada pengalaman Dhidan bahwa ia menyukai semua konten karena ia terhibur pada personality Windah. Karena kalau penonton menyukai secara subjek maka apapun konten yang disajikan ada kemungkinan bahwa penonton akan terhibur. Maka pada indikator ini memunculkan pertanyaan bahwa apakah yang menonton Windah Basudara suka karena Game yang dimainkan atau strategi konten termasuk personalitynya?

*“Untuk Windah Basudara, saya lebih menyukai personalitinya. Apapun Game yang Windah mainkan menjadi menarik bagi penonton, walaupun menurut saya Game tersebut membosankan, akan tetapi jika dimainkan oleh Windah Basudara menjadi menarik” (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)*

*“Saya lebih suka personalitinya. Karena dia menginspirasi, kalau dari Gamenya, dia suka mensupport Game lokal sehingga bisa terkenal” (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)*

Dhidan dan Yusuf menyatakan bahwa mereka menyukai personality yang Windah terapkan sebagai konten kreator di internet. Bagi Dhidan, Windah merupakan orang yang memiliki personality yang menarik dan inspiratif. Windah pun kerap membantu *Developer* Game yang berasal dari Indonesia. Kemudian menurut Yusuf apapun Game

yang dimainkan Windah selalu menjadi menarik baginya walaupun Game tersebut membosankan bagi Yusuf.

*“Seperti penonton Youtube pada umumnya, bermula disukai karena kontennya. Begitu juga pada saya yang menyukai Windah Basudara karena awal mula saya mengetahui Bang Windah ini sering mengeluarkan lelucon yang menurut saya lucu. Seiring berjalannya waktu, saya sering menonton tayangan Live Streamingnya yang dimana ia sangat interaktif dengan penontonnya, lalu saya nonton vlognya, konten-konten lainnya dan informasi dari luar kanalnya, saya jadi makin suka personality yang ia bentuk untuk dunia hiburannya.*

*“Saya jadi bisa membedakan antara konten dan personality, mungkin ini menjadi tujuan Youtuber lainnya, yaitu agar personalitynya di dunia hiburan dikenal banyak orang. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa pada awalnya kita suka akan kontennya lalu suka pada personality konten kreator nya” (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)*

Sheva mengatakan bahwa perbedaan konten dan personality Youtuber, Untuk Windah konten tersebut ialah konten Game yang dimainkan. Seperti pada kebanyakan orang yang menyukai Windah karena konten yang diunggah dalam Youtubena. Kemudian selama berjalannya waktu akan menyukai personality para konten kreatornya. Personality yang lebih unggul atau terkenal menjadi tujuan kebanyakan konten kreator menurut Sheva. Personality bisa menjadi pembeda dalam bersaing dengan para konten kreator yang bernaung pada bidang konten yang sama.

#### **4. Perilaku Fanatisme penonton *Live Streaming* Game Windah Basudara.**

Pada *Live Streaming* Game di Kanal Windah Basudara, perilaku fanatisme kerap terjadi dan meramaikan tayangan tersebut. Perilaku ini terjadi dalam tayangan *Live Streaming* maupun diluar itu. Pada tayangan *Live* bisa terlihat perilaku yang menonjol pada *Live Chat* yang banyak mengajarkan banyak komentar dan mencari perhatian Windah Basudara, Inilah mengapa Windah terkenal sebagai *Streamer* yang ramah karena suka berinterkasi dengan penontonnya. Selain itu para penonton kerap menyaksikan dari awal hingga selesai dengan durasi menonton yang cukup lama.

Perilaku di luar *Live* ditujukan pada kolom komentar yang dapat di komen pada saat tidak *Live*. Selain itu banyak fans yang menjadi konten kreator yang mengunggah

potongan *Live Streaming* dan momen-momen tertentu pada konten Windah. Konten tersebut disajikan dari fans Windah dan untuk fans Windah karena berisi potongan *Live Streaming* Game Windah yang kemudian dimodifikasi dan dikelola dengan baik.

#### **4.1 Menonton dengan Setia dan Aktif.**

Penonton setia merupakan penonton yang sering kali menyaksikan tayangan *Live Streaming* Windah Basudara. Penonton setia selalu menonton tayangan tersebut hampir setiap hari dengan durasi 2 jam atau lebih. Selain itu penonton setia kerap menunggu konten dan kerap memantau media sosial media Windah untuk jadwal *Live Streaming* Game. Terkadang mereka kerap menanyakan dan menagih hutang Game yang belum dimainkan oleh Windah Basudara.

*“Dalam sehari, saya biasanya menyaksikan kurang lebih 4-6 jam. Baik saat livenya maupun replaynya, saya selalu menantikan, terutama Live Streamingnya”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

*“Saya menonton 1-2 jam hari, tapi karena saya juga sebagai konten kreator untuk akun fans Windah Basudara, maka saya tonton semua kontennya. Iya, Bang Windah setiap malam atau pagi pasti membagikan Game apa yang akan dimainkan hari ini atau esok hari, dari situ saya bisa tau Game yang akan dimainkan dan saya nantikan”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

Para penonton rata-rata mereka menyaksikan dengan durasi kurang lebih 2 jam dalam sehari. Terlebih mereka menyaksikan tayangan tersebut setiap hari untuk 2-3 tayangan baik secara *Live* maupun tayangan replay. Mereka memantau jadwal yang di sebar oleh Windah di media sosial Instagram. Dari jadwal itu mereka bisa menantikan jadwal Game yang dimainkan pada hari ini maupun besok hari. Selain jadwal dan durasi menonton, pengalaman menonton tayangan *Live* pun bisa dirasakan secara berbeda sesuai kegiatan dan kebutuhan para penontonya sehingga bisa dapat begitu lama menyaksikan tayangan *Live*.

*“Bagi saya Windah itu selalu memberikan trik dan lelucon lucu, itu yang membuat saya terhibur. Selama tayangan ini lucu, maka saya terhibur dan dapat menonton selama itu (selama per-tayangan Live Streaming 1-2 jam)”* (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara)

wawancara pada 9 Maret 2022)

Bagi pengalaman Yusuf, ia terbiasa menyaksikan *Live* hingga berjam-jam karena Windah kerap melontarkan lelucon yang membuat Yusuf merasa terhibur. Efek yang diterima dari lelucon Windah tidak dapat dipungkiri bahwa membuat orang tertawa dapat membuat nyaman penontonnya. Hal ini sejalan dengan tujuan Windah yang ingin membuat penonton terhibur dari Game yang Windah mainkan.

*“Karena Tayangan tersebut menurut saya bisa sambil menemani aktivitas keseharian saya, seperti makan, mengerjakan tugas, waktu luang, sebelum tidur dan menyelesaikan pekerjaan. layaknya mendengarkan radio namun ini secara bentuk audio visual”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)

*“Ketika saya mengerjakan tugas atau mengerjakan proyek di komputer saya merasa ditemani”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)



**Gambar 3.5** Dhidan sedang mengerjakan tugas sembari menonton Windah Basudara  
(Sumber: dokumen pribadi)

Hal lain bisa dirasakan Dhidan dan Sheva dalam menceritakan pengalaman saat menonton Windah Basudara. Ia menonton *Live Streaming* Windah Basudara untuk menemaninya melaksanakan atau berkegiatan seperti mengerjakan tugas, sebelum tidur,

makan, dll. Hal ini dikarenakan Dhidan membutuhkan atau merasa selalu terhibur dalam segala aktivitasnya. Tayangan *Live* tersebut dirasa cocok menemani Dhidan dalam berkegiatan agar tidak sunyi. Fenomena ini sama seperti ketika seseorang berkegiatan namun diiringi dengan suara musik atau radio, dalam hal ini Dhidan bukan mendengarkan musik dan radio melainkan menyaksikan Windah Basudara. Dhidan tidak melulu fokus pada tayangan *live*-nya akan tetapi ia pun cukup dapat terhibur dari suaranya saja, tapi sesekali melihat tayangannya.

Pengalaman lain dirasakan oleh Sheva namun dalam sudut pandang sebagai konten kreator akun fans Windah Basudara. Sheva merasa perlu menonton seluruh konten hingga tuntas guna memenuhi kebutuhan konten. Sheva perlu mengetahui konten yang akan dibuat berdasarkan apa yang ia tonton di Kanal Youtube Windah Basudara.

Para penggemar mengungkapkan bahwa tidak hanya terhibur dan menonton begitu saja, terkadang mereka merasakan pengalaman yang lebih dalam yang berkaitan tentang mentalnya dan hal yang mempengaruhi dirinya. Beberapa orang yang menonton kerap merasa lebih dalam menyangkut tentang kondisi batinnya yang membaik saat ia menonton tayangan Windah Basudara.

*“Saya merasa nyaman, merasa terhibur dan dapat menemani disaat saya sedang lelah. Terkadang menonton konten-konten Windah membuat saya merasa baik ketika saya sedang down”* (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

*“Pada kolom Live Chat atau komentar banyak penonton mengutarakan “Terima Kasih bang, mood aku membaik” atau “Terima Kasih bang, telah menghibur” sekilas terkesan berlebihan tapi saya juga merasakan hal tersebut”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

Pengalaman ini sesuai dengan tujuan Windah untuk menghibur, jauh lebih dari menghibur para penonton terkadang bisa melepas penat, melepas perasaan kurang baiknya dan meredakan keresahan hatinya saat menonton Windah Basudara. Sederhananya ketika

hari-hari mengalami masalah hidup atau lelahnya dalam menjalani persoalan hidup, maka dengan menonton Windah Basudara dapat membuat penggemarnya merasa terhibur sejenak. Hal ini dibuktikan oleh Sheva dan beberapa penonton lainnya bahwa mereka kerap memberikan testimoni atau ungkapan terima kasih kepada Windah yang telah menghibur saat mereka tidak baik-baik saja.



**Gambar 3.6** Yusuf sedang menonton Windah saat istirahat  
(Sumber: dokumen pribadi)

Selain ungkapan terima kasih, ungkapan-ungkapan lainnya simpang siur pada saat *Live Streaming* Game. Komentar-komentar ini berupa saran untuk menyelesaikan Gamenya, mengomentari Game atau tingkah laku Windah dan ada yang berkomentar untuk meminta perhatian Windah pada saat *Live Streaming*.

“Seperti “Aku bang”. Saya ingin disebut nama nya dan ingin berinteraksi dengannya” (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)



**Gambar 3.7** Dhidan Sedang Berinteraksi Melalui *Live Chat*  
(Sumber: dokumen pribadi)

*“Berupa saran dalam menyelesaikan tantangan Game, karena Bang Windah selalu berpura-pura tidak tahu agar penontonnya makin meriah. Saya juga sering berkomentar tentang leluconnya seperti komentar tertawa atau yang lainnya. Lalu pada akhir Live Streaming saya sering absen agar disebut namanya”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

Perilaku fanatisme ini dipengaruhi oleh Windah yang terkenal karena kerap berinteraksi dengan penontonnya dan menjadi tuntutan baginya untuk menanggapi komentar penontonnya. Seperti Dhidan dan Sheva yang menyatakan bahwa namanya ingin disebut pada saat absen yang dibacakan Oleh Windah. Absen disini merupakan kegiatan yang dilakukan Windah menyebutkan beberapa nama yang sedang menonton dirinya agar penonton merasa tidak dihiraukan. Seperti mengidolakan pada umumnya, jika idolanya melakukan interaksi dengannya maka akan menimbulkan kesenangan tersendiri.

*“Sejujurnya saya senang, saya merasa sangat senang ketika orang yang menghibur saya menyapa dan menanggapi komentar saya. Hal itu membuat saya mendapat perhatian, melegakan perasaan terutama ketika perasaan hati saya tidak baik-baik saja”* (Yusuf, Gamer & Fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

*“Saya merasa senang tentunya, bangga dan puas. Saya sangat mengidolakannya, jadi kalau ditanggapi oleh idola itu ada rasa bangga dan kepuasan tersendiri”* (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)



**Gambar 3.8** Yusuf berkomentar agar disebut namanya  
(Gambar: dokumen pribadi)

Mereka yang disebut namanya oleh Windah saat *Live Streaming* akan merasa senang dan bangga karena telah disebut namanya. Hal ini dikarenakan beberapa orang rela meminta perhatian hanya untuk disebut namanya, namun pada saat absen Windah pasti menyebutkan namanya. Selain komentar sebut nama, komentar berupa saran untuk membantu Windah dalam menyelesaikan Gamenya. Windah akan pasti akan membaca karena itu adalah bantuan untuk menyelesaikan Gamenya. Namun Windah akan sulit membaca komentar karena derasnya komentar yang muncul dari penontonnya, begitu cepat datang dan menghilang dalam kolom *Live Chat*. Windah akan membaca secara mayoritas karena kemungkinan terbacanya akan lebih besar dan membantu untuk tidak hilang fokus dalam Game yang sedang ia mainkan.

#### **4.2 Akun Fans Windah Basudara**

Perilaku fanatisme selanjutnya dapat ditentukan dari banyaknya akun fans Windah Basudara yang kerap mengunggah konten tentang Windah Basudara. Eksistensi Akun fans Windah Basudara semakin marak berjalan beriringan dengan perkembangan Kanal Youtube Windah Basudara. Adanya akun Fans ini membantu Windah dalam memperluas jangkauan agar lebih dikenal lagi. Sebaliknya bagi konten kreator akun fans Windah Basudara mendapatkan keuntungan berupa uang dari *Adsense* dan menambahkan



pengikut di dalam internet. Pengikut tersebut merupakan fans Windah Basudara yang menginginkan moment-moment tertentu dalam Kanal Windah Basudara.

*“Saya lebih banyak menemukannya di Youtube karena banyak akun fans yang dibuat untuk khusus idola Windah Basudara seperti akun Gerry XD, Sheva, dll” (Dhidan, Penggemar Windah Basudara wawancara pada 8 Maret 2022)*

Akun Fans Windah Basudara ini biasanya disebut “*Clippers*” karena memang mereka selalu memotong dan menyatukan kumpulan momen-momen menarik Windah saat *Live*. Akun Fans Windah Basudara ini kian eksis di berbagai media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, Tiiktok dan Youtube. Akun tersebut cepat “naik” berkat popularitas Windah Basudara itu sendiri, maka tidak heran perkembangan akun tersebut begitu cepat dan perkembangan akun Windah pun cepat berkembang karena adanya *Clippers*.

*“Sering dan banyak sekali. Saya tahu kanal yang awal-awal sering membuat konten tentang Windah Basudara adalah NCS Always dan Anonymous Gaming. 2 Kanal tersebut kerap membuat konten tentang Windah Basudara sejak tahun 2019. Windah Basudara cepat naik karena terkenalnya karena lelucon “Cita-cita” dan lelucon itu dibuat kompilasi oleh para fansnya.*

*Bagi bang Windah itu hal yang wajar bagi Youtuber yang sudah banyak pengikutnya, bahkan menurut bang Windah, ini bisa menjadi Hubungan baik atau Simbiosis Mutualisme, dimana fansnya mendapatkan penghasilan dan Kanal Windah Basudara sendiri mendapatkan reach yang luas” (Sheva, konten kreator akun fans wawancara pada 8 Maret 2022 wawancara pada 9 Maret 2022)*

المجلة الإسلامية  
الاستاذة الأندلسية



**Gambar 3.9** Clipper Windah Basudara  
(Sumber: Instagram Sheva)

Sheva sebagai salah satu konten kreator akun fans Windah Basudara mengamati perjalanan para-*Clipper's* yang sama dengannya. Sejak tahun 2019, tidak lama sejak Windah Basudara berdiri, Kanal Youtube *Clippers* seperti NCS Always dan Anonymous Gaming sudah memulai menjadi *clippers*. Pada saat itu mereka membuat kompilasi tentang kumpulan lelucon-lelucon yang Windah lontarkan pada saat *Live Streaming*.

Fenomena ini dapat disimpulkan bahwa salah satu poin yang membuat Windah terkenal merupakan lelucon “Cita-cita yang kerap di *Clip* oleh fans sehingga menciptakan jangkauan yang luas untuk dikenal bagi Kanal Youtube Windah Basudara. Hal ini menciptakan Hubungan “Simbiosis Mutualisme” yang menguntungkan *clippers* karena mendapatkan keuntungan uang dan Windah mendapatkan keuntungan untuk semakin terkenal.

*“Sering, ada yang membuat konten tentang lelucon Windah Basudara, ada yang bertema tentang kesedihan, moment lucu, moment epic, moment drama dan penggalan kata motivasi dari Windah Basudara”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

Sheva menjelaskan bahwa konten-konten yang di *Clip* tidak hanya momen-momen yang lucu saja, ada juga tentang motivasi, kompilasi Game dan momen *Epic*. Sheva kerap mengunggah konten tersebut pada platform Youtube dan Instagram. Ia dikenal sebagai

“Si Foto Profil Hijau” karena memasang foto profil Wajah Windah Basudara dan dipadukan dengan karakter kartun *Mike Wazowski*. Sheva menjelaskan alur dalam membuat konten tentang Windah Basudara.

*“Dari mulai Live Streamingnya, ketika ada yang menarik kemudian saya tandai atau langsung direkam. Kemudian masuk ke tahap Editing, diberi efek dan musik yang menarik, kemudian saya beri judul dan thumbnail yang menarik. Kemudian saya unggah ke Kanal Youtube fans yang saya kelola”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

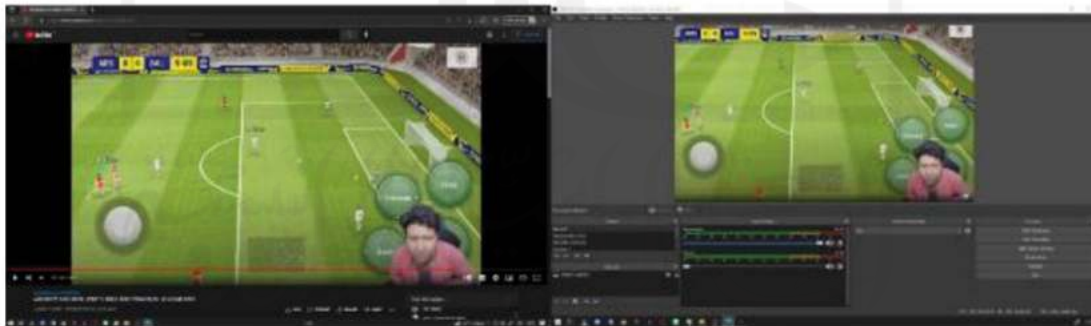
Sheva menjelaskan alur pembuatan konten tentang Windah Basudara. Sheva memiliki 2 pola atau alur proses membuat video tentang Windah Basudara. Pertama ia menggunakan metode yang cukup panjang proses mulai dari mencari ide dengan menonton tayanga *Live Streaming* Windah Basudara kemudian ia mencatat potongan video yang kemudia diedit dengan menambahkan efek suara dan efek video. Kemudian ia membuat *Thumbnail*, judul dan deskripsi video yang menarik kemudian ia melakukan publikasi ke media sosial yang ia kelola. Metode kedua terbilang cukup instan karena ia hanya mengambil potongan momen tunggal dalam tayangan *Live Streaming* Windah Basudara. Metode ini terkadang membuat videonya mudah cepat dipublikasi bahkan pada saat tayangan *Live Streaming* Windah Basudara belum berakhir.

Metode pertama biasanya digunakan untuk membuat konten yang bersifat kompilasi momen-momen Windah Basudara dari beberapa tayangan *Live Streaming*. Metode ini dirasa lebih menarik karena Sheva selalu mengkreasikan agar penonton lebih terhibur. Kemudian metode kedua digunakan untuk mempublikasi momen menarik dalam tayangan Windah Basudara dan dipublikasi dengan rentan waktu tidak jauh dari waktu tayang atau bahkan tayangan *Live Streaming* belum usai. Metode kedua ini bertujuan untuk memanfaatkan momentum dan memberikan hiburan dari momen Windah yang masih “hangat”.

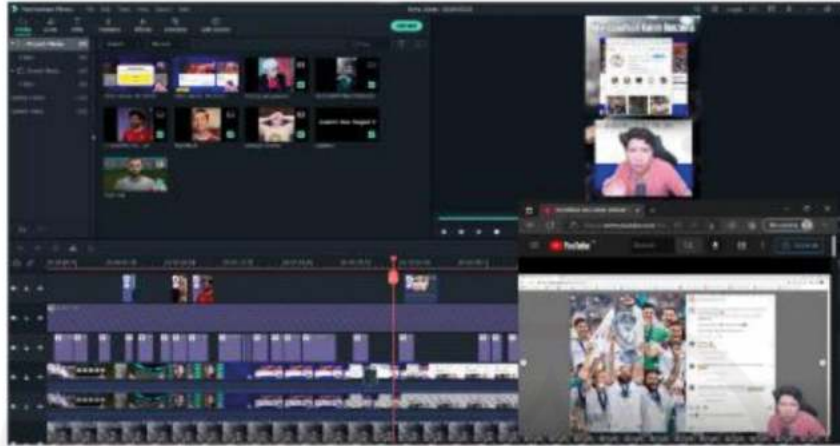


**Gambar 3.10** Sheva Sedang Review Konten Windah Basudara  
(Sumber: dokumen pribadi)

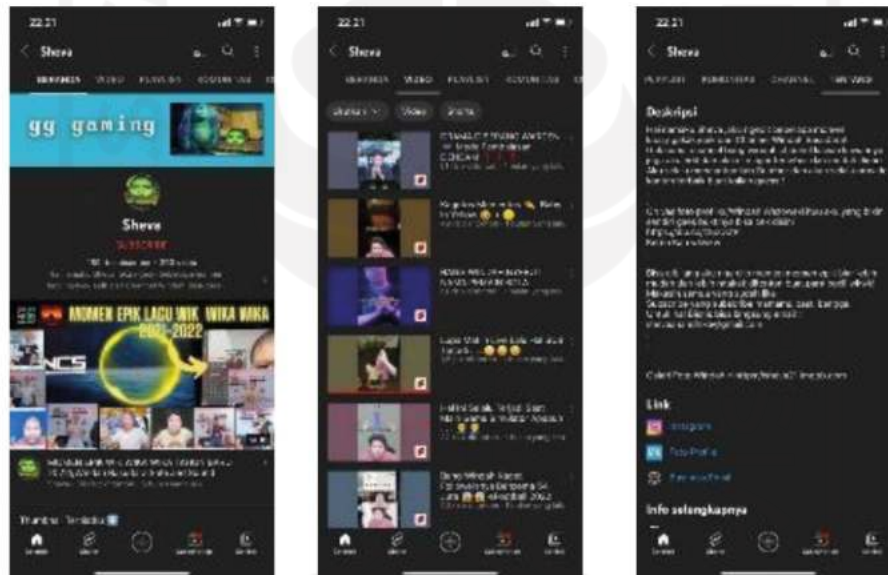
Pada proses atau alur pembuatan konten tentang Windah Basudara terdapat 2 cara yang berbeda. Sheva menjelaskan kedua nya memiliki tujuan yang berbeda. Alur yang pertama berisi proses yang cukup panjang dari analisis dan observasi dengan menonton tayangan *Live Streaming* Windah Basudara. Kemudian setelah menemukan momen atau bahan yang dibutuhkan lalu kemudian Sheva mencatat atau mengklip potongan video yang kemudian disusun secara sederhana. Kemudian Sheva menambahkan efek video dan musik yang cocok sehingga video tersebut menjadi menarik. Setelah proses editing video tersebut selesai, kemudian sheva membuat Thumbnail dan membuat judul untuk publikasi di akun Sheva.



**Gambar 3.11** Sheva Sedang Proses Record dan Mencari Konten  
(Sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 3.12** Sheva Sedang Melakukan Editing dan Publikasi  
(Sumber: dokumen pribadi)



**Gambar 3.13** Tampilan akun Sheva sebagai  
akun fans Windah Basudara  
(Sumber: <https://www.youtube.com/c/Sheva212>)

Kemudian proses kedua dibuat cepat dan sederhana ditujukan untuk memanfaatkan momentum *Live Streaming* Windah Basudara. Sheva ingin penonton yang telah menyaksikan tayangan *Live Streaming* Windah bisa menyaksikan kembali momen-momen penting pada tayangan *Live* yang tidak lama telah usai. Sheva hanya meklip video dan mengedit video tersebut secara sederhana yang kemudian Sheva upload bahkan sebelum *Live Streaming* Windah Basudara usai.

Sebagai *Clippers*, Sheva merasa mendapatkan keuntungan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pada awalnya memang tidak sengaja mengunggah potongan video Windah Basudara yang membuat kanal Youtube Sheva terkenal. Sejak saat itu angka peminatnya pun kian meningkat hingga pada bulan Juli 2022 *Subscriber* nya mencapai angka 180 ribu (Sheva, 2022). Setelah peningkatan itu terjadi, merintis dan membuat konten tentang Windah bukan tanpa alasan dan tujuan lagi bagi Sheva.

*“Tujuan singkatnya saya ingin menjadi fanbase yang membagikan moment-moment menarik Windah Basudara agar penontonnya tidak kelewatan. Sebagai fans saya menjalani kegiatan ini tanpa tekanan, tidak berniatan untuk mencari keuntungan, bukan menjadikan ini pekerjaan tetap saya dan ingin membantu Windah Basudara juga dalam memperluas penontonnya”* (Sheva, konten kreator akun fans Windah Basudara wawancara pada 9 Maret 2022)

Sebagai konten kreator, admin dan pengelola akun fans Windah Basudara, Shea ingin menciptakan akun fanbase ini menghibur para penontonnya dari apa yang Windah lakukan. Sheva ingin membagikan momen-momen penting Windah Basudara agar penonton dapat terhibur. Sheva merasa tidak ada tekanan dan tuntutan yang lebih karena ia merasa ini bukan pekerjaan utamanya, sejatinya ia adalah penggemar Windah Basudara.

## **B. Pembahasan**

### **1. Perilaku Fanatisme**

#### **1.1 Menonton dengan Setia**

Berdasarkan temuan dari ketiga narasumber mendapati bahwa mereka semua merupakan penonton Windah Basudara. Ketiga narasumber tersebut pasti menikmati hiburan dari konte Windah Basudara. Berdasarkan pengalaman Dhidan, Ia setiap hari pasti menyaksikan seluruh konten Windah Basudara. Dhidan kerap menyaksikan sembari melaksanakan aktivitas seperti bekerja dan mengerjakan tugas kuliah. Dhidan merasa jika ia merasa ditemani jika sedang mengerjakan pekerjaannya, seperti fungsi radio atau musik untuk menemani aktivitasnya.

Bedasarkan pengalaman Sheva sebagai konten kreator akun fans Windah Basudara, ia harus menonton tayangan *Live Streaming* Windah Basudara. Selain ia menyukai tayangannya, ia melakukan ini untuk riset dan mencari ideo konten untuk akun fans Windah Basudara yang ia kelola.

Selain itu, Yusuf memiliki pengalaman yang cukup personal ketika ia menyaksikan tayangan *Live Streaming* Windah Basudara. Yusuf mengatakan bahwa ia merasa terhibur dan mengalihkan sejenak masalah yang sedang ia hadapi. Yusuf lebih dari terhibur, namun merasa lebih baik atau membawa efek positif saat Yusuf tidak baik-baik saja. Terkadang, Yusuf menonton Windah saat ia lelah dan untuk menemaninya sebelum tidur.

Hal itu dirasakan juga oleh Dhidan yang merasa termotivasi oleh Windah Basudara. Dhidan menjelaskan bahwa Windah kerap memberikan motivasi baik secara verbal maupun tindakan. Menurut Dhidan, motivasi ini tercipta berdasarkan pengalaman buruk dalam kehidupan Windah yang telah ia lalui sehingga ia memberikan motivasi bagi penontonnya. Windah tidak ingin penonton atau penggemarnya merasa terpuruk seperti pengalaman Windah dan ingin penontonnya terus semangat dalam menjalani hidup apapun rintangannya.



**Gambar 3.14** Contoh motivasi: tentang percaya diri  
(Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=MjF30p\\_LWuY](https://www.youtube.com/watch?v=MjF30p_LWuY))

Hal ini selaras dengan poin ketiga tentang penyebab fanatisme yang dijelaskan oleh Seregina, Koivisto dan Mattila (2011) bahwa Hubungan antara idola dan penggemarnya menciptakan emosi yang kuat dan koneksi yang kuat sehingga fanatisme terbentuk. Fenomena ini tercipta atas dasar hubungan melalui konten yang menghibur

sehingga berdampak pada emosi penonton. Emosi yang diciptakan saat menonton Windah membuat penonton merasa terhibur dan menghilangkan rasa kurang nyaman dari berbagai faktor negatif.

Kemudian Hemetsberger, dkk dalam Qurniati (2020) bahwa fanatisme merupakan pengabdian yang luar biasa terdiri dari gairah, keintiman dan dedikasi yang diberikan mencapai angka di atas rata-rata. Hal ini terlihat dari Dhidan dan Yusuf yang termotivasi dan merasa lebih baik berkat menonton Windah Basudara. Hal ini membuat Dhidan dan Yusuf merasa terpengaruhi untuk merubah diri dan menjadi pribadi yang lebih baik karena terinspirasi oleh idolanya.

Selain itu, Dhidan menunjukkan sikap kesetiannya dengan menyukai menonton seluruh Game yang dimainkan Windah karena pembawaannya yang menjadi kunci permainan Game menjadi menarik. Dhidan menonton seluruh konten Windah Basudara tanpa memilih dan memilih Game yang dimainkan oleh Windah Basudara. Windah selalu menerapkan personality yang polos, seolah-olah anak kecil, heboh, pura-pura tidak tahu, menerapkan unsur konten seperti drama, penjelasan pada Game dan kemampuan yang bagus dalam bermain Game, sehingga itu menjadi kompleks yang dirangkum dalam rasa terhibur Dhidan. Faktor tersebut pun juga disukai oleh kebanyakan penonton Windah Basudara, sehingga menciptakan suatu kelompok fans yang biasa disebut “Bocil Kematian”.

Perilaku yang Dhidan merupakan menunjukkan kesetiaan yang berawal dari ketertarikan besar. Kesetiaan tersebut berbentuk bahwa apapun yang Windah mainkan yakin menjadi menarik baginya. Hal ini berkaitan tentang yang dijelaskan Seregina, Koivisto dan Mattila (2011) pada poin 2 yang menjelaskan bahwa Kesetiaan para penggemar menjadi hal penting bagi fanatisme. Karakteristik afektif-saratnya memberi fanatisme kepuasan pelayanan secara keseluruhan dan pengalaman positif. Kepuasan layanan secara keseluruhan yang Dhidan rasakan ia merasa terhibur akan semua konten yang Windah unggah, walau baginya Game yang dimainkan kurang menarik bagi Dhidan mainkan. Pengalaman positif tercipta dari perasaan terhibur karena itu menjadi layanan utama Windah sebagai *Streamer* Game di Youtube.

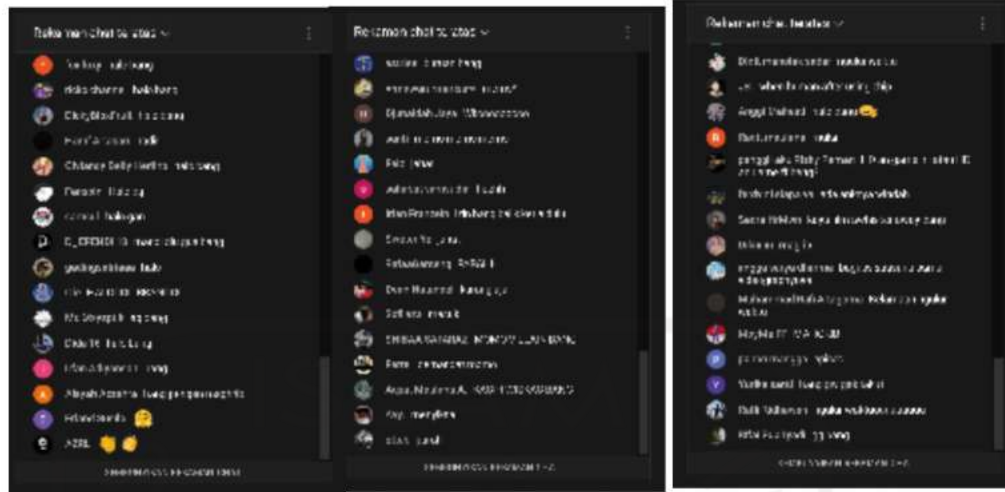


Hestika (2019) menjelaskan sikap kesetiaan ini merupakan perilaku fanatisme yang berkaitan tentang cinta, kesetiaan, hubungan, pengabdian, perhatian dan ketertarikan. Semua itu dirangkum menjadi alasan terhadap kesetiaan penonton Windah Basudara. Hal tersebut membuat perilaku kesetiaan dalam menonton ini menjadi kompleks karena ragam alasan.

## **1.2 Menonton dengan Interaktif**

Windah dikenal sebagai Streamer yang sangat interaktif dan peduli dengan tuntutan yang diberikan oleh penontonnya. Menurut Dhidan, interaksi kerap terjadi pada saat *Live Streaming* dengan berkomentar pada kolom *Live Chat*. Sheva menjelaskan bahwa komentar tersebut biasanya berupa saran dalam menyelesaikan Game, hal-hal yang tidak berkaitan dengan Game yang dimainkan oleh Windah, komentar untuk mencari perhatian dan komentar negatif. Berdasarkan pengalaman Dhidan, Windah kerap pura-pura tidak tahu dalam menyelesaikan tantangan dalam Game, ini dilakukan karena agar mengundang interaksi penonton. Dhidan kerap berkomentar saran saat Windah mengalami kesulitan dalam menyelesaikan Gamenya. Selain itu, Dhidan kerap berkomentar dengan tujuan pada saat absen, nama Dhidan disebutkan oleh idolanya. Dhidan merasa jika namanya disebut ada kepuasan sendiri dan rasa senang karena di *notice* oleh idolanya. Perilaku ini tidak hanya Dhidan yang melakukannya, melainkan mayoritas yang menonton Windah Basudara pasti berkomentar terkait hal tersebut.

Fenomena ini selaras dengan teori komunikasi massa McQuail (2011) pada poin kedua yang menjelaskan tentang Audiens diposisikan menjadi bagian media massa. Audiens sebagai pra eksistensi yang interaktif, aktif dan sebagian otonom disuguhkan oleh media tertentu akan tetapi keberadaannya tidak diketahui oleh media. Ketidakterdapatannya disini ialah ketidaktahuan secara personal namun diketahui atas nama fans Windah Basudara yang kelompoknya bernama "Bocil Kematian". Eksistensi "Bocil Kematian" dikenal sebagai orang yang menyukai dan menggemari Windah Basudara. Kelompok sosial tersebut kemudian menjadi aktif dan interaktif dalam kegiatan *Live Streaming* maupun di luar *Live Streaming*.



**Gambar 3.15** Contoh interaksi dalam kolom *Live Chat*  
 (Sumber: <https://www.youtube.com/c/WindahBasudara>)

Kemudian Seregina, Koivisto dan Mattila (2011) menjelaskan bahwa hubungan ini menciptakan ketertarikan yang besar dan menimbulkan sikap sosial antara sang idola dan penggemarnya. Hubungan sosial yang terjadi dan menjadi poin besar bagi Windah Basudara. Hubungan Sosial tersebut merupakan interaktif dan Windah dikenal sebagai *Streamer* yang sering berinteraksi dengan penontonnya. Baginya, interaksi adalah tuntutan yang besar karena ia memiliki tujuan menghibur untuk penontonnya, maka itu interaksi dengan penonton adalah tuntutan yang harus dipenuhi sebagai kunci dalam menghibur. Terlebih sebagai *Streamer* Youtube dapat memanfaatkan fitur *Live Chat* untuk berinteraksi secara langsung.

Selain itu, Qurniati (2020) menegaskan bahwa bahwa seseorang yang fanatik akan berusaha atau menunjukkan sikap untuk memuaskan dirinya. Dalam pengalaman Dhidan, ia berusaha berkomentar untuk mendapatkan tanggapan idolannya. Ia merasa puas dan bahagia jika ia mendapatkan tanggapan dan disebut namanya. Hubungan interaksi sangat diperhatikan oleh Windah karena komunikasi dua arah ini membuat kontennya semakin hidup. Bagi Windah, komentar tersebut merupakan hal penting bagi kesuksesan konten yang ia buat dan membuat penonton dianggap eksis keberadaannya dalam konten ini. Dhidan menjelaskan bahwa komentar penonton merupakan poin penting dalam tayangan *Live Streaming*. Dhidan merasa jika ia merasa puas jika Windah menyelesaikan Gamenya karena penonton kerap berkomentar berupa saran untuk membantu Windah dalam

menyelesaikan Gamenya, maka ini terkesan seperti menyelesaikan Game bersama antara penonton dan Windah Basudara. Hal ini berkaitan tentang penjelasan Qurniati (2020) bahwa berkomentar sara untuk membantu Windah Basudara dalam menyelesaikan Game merupakan tindakan fanatisme dengan berkeinginan untuk diakui sebagai penonton yang setia.

### 1.3 Tindakan Ekstrem

Tindakan ekstrim yang dilakukan oleh penggemar Windah Basudara merupakan dampak negatif dari sikap fanatisme. Tindakan ini tidak dibenarkan karena merugikan bagi berbagai pihak, termasuk pihak sang idola. Ada beberapa kasus yang dialami oleh Windah karena tindakan ekstrim yang dilakukan oleh penggemarnya. Tindakan ini membuat Windah merasa dirugikan karena ini bukan kehendaknya berbuat sejauh itu.

Windah pun pernah kesalahpahaman dengan Youtuber senior yaitu Reza Arap dengan aduan adanya tindakan spam yang dilakukan saat Reza sedang melakukan *Live Streaming*. Spam tersebut berisi tentang ujaran yang diluar konteks konten Reza bahkan ada ujaran kebencian. Windah Basudara sadar ia tidak pernah mengompori tindakan tersebut bahkan ia melarang tindakan tersebut kepada penontonnya. Windah melakukan klarifikasi dan meminta maaf atas perlakuan penontonnya, bahkan ia merasa bersalah karena tidak mengontrol dan penggemarnya. Windah sama sekali membela diri atas ketidaksalahannya, akan tetapi ia selalu mengedukasi dan memotivasi penontonnya. Windah selalu memberikan perhatian dan edukasi kepada penontonnya agar penontonnya selalu bijak dalam mengkonsumsi hiburan di Internet.

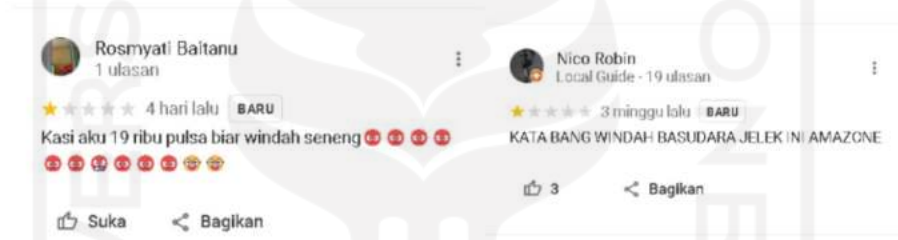


**Gambar 3.16** Klarifikasi Windah Basudara terkait masalah dengan Reza Arap  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=qGlbCii7tNE&t=327s>)

Masalah selanjutnya yang dialami oleh Windah ialah saat ia membuat konten *Live Streaming* Game mesin jepit disuatu wahana permainan bernama Amazone. Permainan itu memberikan kesempatan kepada pemain untuk berusaha mendapatkan boneka Mario dan Luigi dengan menggunakan pencapit. Pada konten itu, Windah terlihat tidak dapat menyelesaikan tantangan tersebut atau tidak dapat bonek yang ia inginkan. Kemudian ia melakukan Gimmick yang memperlihatkan kekecewaannya terhadap dirinya yang tidak dapat menyelesaikan permainan tersebut. Bagi penonton, hal ini terlihat merugikan bagi Windah karena ia harus menghabiskan banyak uang tapi tidak dapat yang ia inginkan. Hal ini mengundang rasa kesal penonton sehingga mereka bertindak untuk memberikan penilaian dan komentar buruk terhadap Wahana tersebut. Penilaian dan komentar tersebut diungkapkan pada profil Amazone di Google. Hal ini dapat merugikan pihak Amazone karena dapat menurunkan peminatan dan Windah karena ini merupakan ulah penggemarnya.



**Gambar 3.17** Windah gagal menguasai permainan  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=jZvb2gCJeVM>)



**Gambar 3.18** Penilaian buruk dari penggemar Windah Basudara  
(Sumber: <https://goo.gl/maps/TThCMLyVtPmJ4bxj9>)

Selain itu, pola ini dilakukan kembali saat Windah berusaha mendapatkan karakter Kaido pada Game One Piece Bounty Rush. Dalam Game tersebut, Windah sudah menghabiskan uang belasan juta hanya untuk ingin mendapatkan karakter Kaido. Kemudian para penggemarnya bertindak memberikan komentar buruk dan penilaian buruk hingga diangka 3.1 bintang pada Game tersebut di dalam platform penyedia aplikasi mobile yaitu Play Store. Kedua fenomena ini sangat tidak diinginkan oleh Windah karena menurutnya ini merupakan tindakan yang merugikan berbagai pihak dan Windah tidak membenarkan hal ini karena Windah merasa mempunyai tanggung jawab untuk mengedukasi penontonnya.



**Gambar 3.19** Game yang merugikan Windah Basudara  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=N7YnOD6FPes&t=865s>)

Perilaku tersebut merupakan contoh buruk dari pengaruh fanatisme. Qurniati (2020) menyebutkan bahwa perilaku fanatisme dapat berupa sifat positif dan negatif, tergantung kepada apa yang dilakukan oleh idolanya. Perilaku seperti berkomentar saran, mendukung perkembangan dan kesetiaan dalam menonton kanal Windah Basudara merupakan contoh perilaku positif. Penjelasan perilaku ekstrim seperti mengganggu orang lain, memberikan komentar dan penilaian buruk atas dasar alasan membuat idolanya rugi merupakan perilaku negatif yang merugikan dari pihak sang idola maupun orang lain.

Kemudian fenomena ini berkaitan dengan apa yang dijelaskan oleh Seregina, Koivisto dan Mattila (2011) tentang perilaku ekstrim ini merupakan sifat fanatisme yang didasari pengabdian penontonnya. Perilaku ekstrim tersebut merupakan bagian dari keyakinan penonton untuk membela idolanya karena dirugikan padahal bukan kesalahan Windah Basudara. Perilaku ekstrim tersebut merupakan bentuk pengabdian yang dilakukan oleh penontonnya yang timbul secara alami untuk memberikan penilaian dan komentar buruk karena idolanya telah dirugikan padahal itu merupakan ketidakmampuan dari Windah itu sendiri.

Windah menjelaskan bahwa hal tersebut merugikan dirinya karena memperpanjang masalah karena masalah ini merupakan masalah dirinya sendiri karena tidak mampu dalam menyelesaikan tujuan maupun menyelesaikan Game. Windah tidak membenarkan

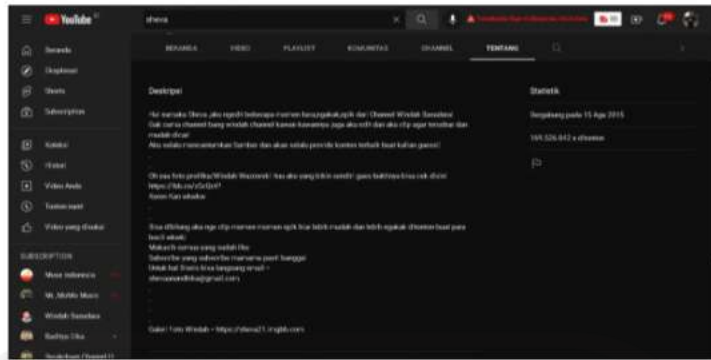
tindakan komunitas penggemarnya dan terus mengedukasi agar lebih bijak mengidolakan orang agar hal seperti ini tidak terulang kembali.

#### 1.4 Membuat akun fanbase

Salah satu Perilaku yang menunjukkan sikap fanatisme yaitu adanya akun fanbase Windah Basudara. Sheva sebagai konten kreator akun fanbase menjelaskan eksistensi akun tersebut. Akun fanbase tersebut memberikan simbiosis mutualisme antara Windah Basudaran dan konten kreator akun fanbase itu sendiri. Keuntungan yang didapat oleh Windah Basudara yaitu mendapatkan jangkauan yang lebih luas untuk perkembangan kanalnya dan bagi konten kreator akun fanbase dapat penghasilan dari konten Windah Basudara. Hal ini dibuktikan pada pengalaman Yusuf dan Sheva bahwa mereka pertama kali mengetahui Windah dari akun fanbase yang mengandung potongan video Windah Basudara. Yusuf dan Sheva menjelaskan bahwa titik perkembangan Windah terjadi karena banyak akun fanbase yang mengunggah potongan lelucon Windah tentang “Cita-cita”. Windah tidak mempermasalahkan akan eksistensi akun fanbase, namun ia tetap mengedukasi agar ada batasan dalam membuat konten tentangnya. Akun fanbase Windah Basudara kerap dipanggil Clipper karena mayoritas kontennya merupakan potongan-potongan momen Live Streaming Windah Basudara.



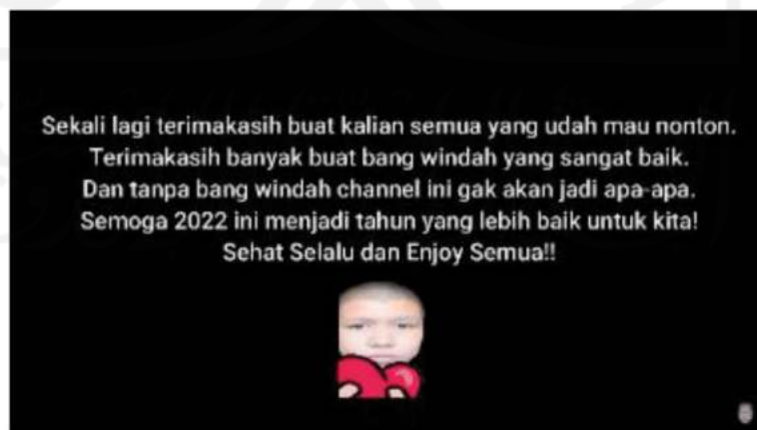
**Gambar 3.20** Tampilan branda Kanal Youtube Sheva  
(Sumber: <https://www.youtube.com/c/Sheva212>)



**Gambar 3.21** Tampilan deskripsi Kanal Youtube Sheva  
(Sumber: <https://www.youtube.com/c/Sheva212>)



**Gambar 3.22** Apresiasi Sheva terhadap Windah  
(Sumber: <https://www.youtube.com/c/Sheva212>)



**Gambar 3.23** Ucapan terima kasih Sheva  
(Sumber: <https://www.youtube.com/c/Sheva212>)



Sheva sebagai Clipper hanya ingin membantu Windah Basudara untuk memperluas jangkauannya secara tulus dan perilaku alami seorang penggemar terhadap idolanya. Perilaku Sheva merupakan perilaku fanatisme yang sudah pada tahap kecintaan terhadap idolanya. Menurut Seregina, Koivisto dan Mattila (2011) kecintaan identik dengan sikap loyalitas terhadap sang idola dan hubungan yang erat antara yang digemari dan penggemarnya. Loyalitas Sheva terlihat pada apa yang ia luangkan untuk pengabdian ke Windah Basudara. Sheva loyal untuk meluangkan waktu, tenaga, pikiran, emosional dan materi untuk mengelola akun fans Windah Basudara. Maka dari itu, Sheva memiliki rasa kecintaan terhadap idolanya yaitu Windah Basudara.

## **2. Faktor Ketertarikan Terhadap Personality Windah Basudara dan Komparasi dengan Youtuber Game lainnya.**

### **2.1 Keterampilan dan Personality Windah Basudara**

Berdasarkan temuan dari wawancara, salah satu faktor yang menimbulkan ketertarikan adalah personalitiy. Poin persnality yang disukai adalah lelucon yang kerap dilontarkan Windah saat ia bermain Game. Berdasarkan pengalaman Yusuf dan Sheva ketika mereka pertama kali mengetahui dan tertarik Windah Basudara karena selera leluconnya *relate* bagi mereka. Sheva dan Yusuf memiliki pengalaman yang sama dalam menemukan Windah pertama kali dari potongan video yang dibuat oleh fans Windah Basudara. Video tersebut berisi tentang lelucon yang disukai banyak orang termasuk sheva. Lelucon tersebut dinamai dengan lelucon “cita-cita”, lelucon tersebut diadaptasi dari fenomena ketika ia sedang bermain suatu Game. Sederhananya lelucon ini mengajak penonton untuk berinteraksi dengan menjawab tentang minat bercita-cita sebagai karakter, tokoh atau kejadian di dalam Game. Lelucon ini merupakan plesetan pertanyaan tentang tujuan hidup di masa depan namun dikaitkan dengan Game yang sedang dimainkan. Hal ini dibuktikan dari pengakuan Yusuf yang pertama kali menyukai Windah dari lelucon yang ia temukan pada konten “Kumpulan *Jokes* cita-cita Windah Basudara” yang diunggah oleh salah satu *Clippers* di Facebook dan di Youtube.



**Gambar 3.24** Lelucon Windah Basudara  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=24ne-x2JJ3g&t=1s>)

Dhidan memberikan contoh ketika Windah bermain Game “Need for Speed Most Wanted” yaitu Game tentang balapan mobil, Windah melontarkan pertanyaan ke penonton seperti “siapa yang cita-citanya menjadi pembalap?” hal ini menimbulkan kenaikan derasnya interaksi dalam tayangan *Live Streaming*. Namun menurut Windah Basudara, tidak semua lelucon itu ditujukan untuk meramaikan interaksi, namun ada juga yang bersifat sarkasme untuk penonton yang merugikan bagi Windah Basudara. Walaupun bersifat sarkasme, para penonton masih menganggap itu sebuah lelucon meski mengetahuinya, karena baginya semuanya tentang hiburan.



**Gambar 3.25** Lelucon cita-cita Windah Basudara  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=24ne-x2JJ3g&t=1s>)

Menurut Yusuf lelucon tersebut tercipta dari beberapa faktor seperti strategi konten, lingkungan pertemanan dan sarkasme. Beberapa konten Windah Basudara menyajikan Windah dan teman-temannya bermain Game bersama sehingga obrolan mereka terkadang berupa lelucon terkait Game yang dimainkan. Selain itu lelucon Windah mayoritas tercipta berdasarkan sarkasme terhadap penonton atau hanya sekedar dilontarkan kepada penontonnya. Lelucon yang sarkasme biasanya berupa plesetan terhadap suatu fenomena dalam Game yang kemudian dilontarkan kepada penonton berupa pertanyaan. Lelucon ini memodifikasi antara fantasi dalam ke Game kedalam realita penonton. Contoh leluconnya adalah “cita-cita”, “Siapa yang disini ingin meninggal dan menjadi hantu” dll. Walaupun terkadang lelucon Windah Basudara bersifat negatif, namun masih termaafkan karena konteksnya adalah lelucon.

Lelucon tersebut timbul berdasarkan kata yang terkonsep seperti lelucon cita-cita dan lelucon alami yang timbul dari berbagai aspek. Lelucon Windah seringkali berjangka panjang dan simpang siur di Internet. Kerap kali leluconnya digunakan sebagai obrolan humoris dikalangan remaja dan anak kecil. Setiap lelucon yang Windah ciptakan selalu menjadi ciri khas khas karena ia selalu menciptakan lelucon baru dan disukai, bahkan menjadi *template* lelucon.

Sheva menjelaskan bahwa ia kagum pada sikap Windah saat menghadapi masalah. Sheva mengaku bahwa ia pernah bermasalah dengan Windah karena mengambil potongan video Windah Basudara yang bersifat privasi. Kemudian Windah hanya mengedukasi agar sheva lebih bijak dalam menggunakan internet.

Windah pun selalu mengedukasi penontonnya agar ia tidak diidolakan secara fanatik atau berlebihan. Ia hanya ingin dianggap sebagai orang yang bermain Game kemudian ditayangkan secara langsung melalui Youtube. Baginya tindakan tersebut tidak pantas didapatkan karena bermain Game adalah hobinya dan membuat konten Game yang menghibur merupakan pekerjaannya. Ia tidak ingin mengambil resiko yang besar akan penanganan sikap fanatisme yang dilakukan oleh penontonnya. Windah merasa tidak perlu akan adanya pemberian-pemberian berupa materi karena alasan sikap fanatisme, bahkan Windah tidak membuka donasi uang untuk dirinya sendiri, seperti yang dilakukan oleh kebanyakan streamer lainnya.

Kemudian Dhidan menjelaskan personality yang ia terapkan adalah seolah-olah menjadi anak kecil dan ekspresi hiperbola. Windah menganggap bahwa penontonnya merupakan anak kecil yang penuh perdebatan terkait dalam menyelesaikan Game, penuh dengan komentar yang berlebihan, penuh dengan kehebohan dan mencari perhatian agar di *notice*. Personality itu ia terapkan dalam *Live Streaming* dan dalam berinteraksi dengan penontonnya. Interaksi ini dilakukan dengan membaca komentar penonton di kolom *Live Chat*. Pesona anak kecil beriringan dengan ekspresif Windah yang hiperbola maka inilah yang membuat Windah bersikap heboh, memiliki rasa ingin tahu yang besar, pura-pura tidak tahu agar memancing ramainya simpati dan bersikap “sok tahu”. Pada kehidupan aslinya, Windah Basudara adalah orang yang pendiam tidak seperti yang ia lakukan di depan kamera. Hal itu dikarenakan karena personality itu hanya untuk hiburan dan pekerjaannya.



**Gambar 3.26** Betingkah dan berpenampilan seperti anak kecil  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4NIDgp9ekVk&t=630s>)

Personality yang terkenal bisa menjadi ciri khas dan menjadi tanda atau identitas baru dalam dunia hiburan. Namun dalam Windah ini, Personality nya jauh lebih disukai ketimbang konten Game yang mainkan, seperti saling berkaitan antara konten dan personality. Hal ini dijelaskan oleh Deanugrah (2020) bahwa konten kreator gaming memiliki dorongan untuk mencapai keinginan yang diharapkan seperti personality Windah saat bermain Game. Contohnya pada pengalaman Dhidan, Yusuf dan Sheva selalu menyukai personality Windah Basudara dan meonton kontennya tanpa memilah Game yang Windah mainkan, apapun Game yang dimainkan walaupun membosankan tapi jika dimainkan oleh Windah akan membuat mereka terhibur. Konten bagaikan tubuh,

dan personality bagaikan pakaiannya, bila pakaiannya bagus maka konten tersebut akan menghibur penikmatnya.

Dari poin personality seperti Hiperbola, Lelucon dan Sikap bijak dalam menyelesaikan masalah menciptakan ketertarikan dan kegemaran. Hal ini dapat memancing sikap fanatik dari penyebab hubungan antara idola dan penggemarnya. Seregina, Koivisto dan Mattila (2011) menjelaskan hal tersebut bahwa poin pertama penyebab terjadinya fanatisme merupakan hubungan antara sang idola dan penggemarnya. Hubungan tersebut menciptakan ketertarikan sangat besar dan menjadi bagian penting dalam fanatisme. Ketertarikan yang besar menjadi permulaan hubungan tersebut terjadi. Dalam pengalaman Dhidan, Sheva dan Yusuf, mereka memiliki ketertarikan lebih ketika pertama kali menonton Windah Basudara dari manapun sumbernya, Sehingga manusia memiliki sikap ketertarikan seperti ingatan, pengalaman, perilaku dan sosial saat menyaksikan tayangan *Live Streaming Game Windah Basudara*.

Dalam poin tersebut Seregina, Koivisto dan Mattila (2011) menyebutkan bahwa hubungan tersebut menimbulkan ingatan penggemar terhadap idolanya. Seperti pada pengalaman Yusuf yang awal menyukai Windah Basudara berdasarkan lelucon yang Windah lontarkan dalam kontennya. Ingatan lelucon tersebut menciptakan ingatan yang membuat hubungan Yusuf dan Windah memiliki selera humor yang sama. Kemudian ingatan tersebut yang membuat Yusuf mencari Kanal Youtube Windah Basudara dan menyukainya hingga sekarang.

Kemudian jika merujuk pada kutipan dari *Oxford Advance Learner's Dictionary of Current English* yang mendefinisikan fanatik bahwa "*fanatik is a person who is too enthusiastic about something*" Qurniati (2020). Perilaku narasumber mencerminkan pada definisi sederhana sikap fanatik yaitu antusias terhadap seseorang. Antusias tersebut dilihat berdasarkan sikap narasumber yang mencoba mencari kanal Youtube Windah Basudara karena faktor yang ia sukai dari Windah Basudara. Seseorang yang memiliki sikap fanatik terhadap seseorang disebut penggemar.

## **2.2 Komparasi dengan Youtuuber Game lain**

Sheva menjelaskan bahwa Windah merupakan salah satu pionir *Live Streaming Game* di Youtube, walau sebenarnya kegiatan ini sudah marak di dunia hiburan namun pada

aplikasi lain. Walaupun ia melakukan pola yang sama dengan para streamer, tapi ia melakukan interaksi untuk entertainment pada umumnya. Jika streamer lain selalu menunjukkan sikap asli ketika bermain Game atau hanya mellihatkan kemampuan diri dalam bermain Game saat *Live Streaming*, Windah Basudara tidak menunjukkan sikap asli melainkan sikap atau personality yang ditujukan untuk hiburan semata. Ia selalu menekankan ini merupakan sikap yang ambil untuk menghibur dan menganggap ini merupakan pekerjaan.

Menurut Windah, bersaing dalam genre Game di Youtube tidaklah mudah karena harus mengikuti perkembangan industri Game, itulah mengapa ia hanya memainkan Game nostalgia pada awal berkarir di Youtube pada akhir tahun 2018 hingga pertengahan 2019. Walaupun ia memainkan Game yang banyak dimainkan oleh kebanyakan Youtuber Game lainnya karena rating Gamenya bagus, akan tetapi Windah selalu memasukan unsur konten yang menarik sehingga menjadi pembeda dari Youtuber lain dan tentunya untuk tujuan hiburan.

Kemudian Sheva dan Dhidan menyebutkan bahwa Windah Basudara tidak membuka donasi untuk dirinya sendiri. Seperti pada umumnya streamer membuka donasi untuk dirinya yang dimasukan dalam tayangan *Live Streaming*, Windah tidak melakukan itu akan tetapi untuk membantu orang yang terkena bencana. Biasanya Windah mengadakan kegiatan penggalangan dana melalui *Live Streaming*. Windah jika membuka donasi untuk dirinya sendiri merasa hal itu tidak pantas didapatkan karena ia menganggap bahwa masih banyak yang membutuhkan daripada harus memberi idolanya. Windah selalu menegaskan bahwa menghibur dengan cara *Live Streaming* bermain Game adalah pekerjaannya dan ia tidak ingin memeras uang dari orang yang ia hibur. Ia hanya menerima uang dari adsense dan pekerjaan lainnya.



**Gambar 3.27** Konten Charity untuk membantu korban bencana alam  
 (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=9R0qaJ30qAw&t=38058s>)

Seregina, Koivisto dan Mattila (2011) pun menjelaskan tentang perilaku yang dilakukan oleh sang idola sehingga penonton mengalami ketertarikan terhadap Windah. Beberapa poin diatas dan personality tersebut yang penonton sukai, Sehingga perilaku itu pun yang membuat penonton memiliki pembeda dengan konten

### 2.3 Kemampuan dalam Bermain Game

Yusuf dan Dhidan menjelaskan kemampuan Windah Basudara dalam bermain Game cukup baik dan diatas rata-rata. Sheva merasa bahwa Windah mampu memahami mekanisme dan teknik Game dengan mudah. Windah mudah menguasai dan menyelesaikan berbagai jenis Game baik yang bersifat kompetitif maupun non kompetitif. Pada dasarnya Game akan selesai karena pemainnya menyelesaikan tantangan yang ada di dalamnya. Selain itu, Windah dapat memahami cerita Gamenya sehingga ia mampu menjelaskan kepada penontonnya agar mereka paham. Hal ini selaras dengan yang dijelaskan oleh Samuel Henry (2013) bahwa Game menjadi suatu proses belajar untuk menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan dalam menunjukkan persaingan dan strategi-strategi yang rasional. Maka jika sering bermain Game terlebih menjadikan Game sebagai hobinya, itu akan meningkatkan kemampuan seseorang dalam bermain Game.

Namun Sheva menkankan bahwa kepandaian Windah dalam bermain Game tidak sepadan dengan orang yang bermain Game secara kompetitif dalam ranah profesional.

Windah dapat dikatakan tidak se “jago” pemain profesional karena ia bermain Game apapun dan tuntutannya hanya menyelesaikan Gamenya. Para pemain profesional cenderung bermain Game yang bersifat kompetitif seperti Dota 2, PUBG, Mobile Legend, dll. Windah Basudara pun kerap beberapa kali bermain Game kompetitif bersama teman-temannya namun dengan tujuan mencari kesenangan dan berisi konten, bukan untuk kemenangan serius.

Selain itu, Yusuf menjelaskan bahwa Windah mampu mengatasi rasa takutnya dalam bermain Game horor. Yusuf mengetahui bahwa genre Game horor tidak mudah diselesaikan karena ada rasa takut dalam atmosfer Game horor. Windah dengan mudah mengatasi rasa takut dalam bermain Game dengan cara memahami pola dan mekanisme dalam Game, itulah mengapa Yusuf cenderung menyukai konten Game horor yang dimainkan Windah Basudara.



**Gambar 3.28** Windah melatih kemampuan bermain Game  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=r8ZYCjsOvgY>)

Kemampuan Game ini merupakan salah satu faktor yang dipertimbangkan oleh Windah Basudara untuk memuaskan hasrat penontonnya. Kemampuan bermain Game yang baik dapat membantu memudahkan Windah dalam menyelesaikan Gamenya dan itu merupakan tuntutan dari penontonnya. Penonton *Live Streaming* Windah Basudara selalu menuntut agar Windah sempurna dalam bermain Game, sehingga itu membuat Windah mengasah kemampuan pada Game yang menurutnya sulit untuk diselesaikan. Windah biasanya melatih kemampuan ini dengan cara bermain terus menerus fokus pada Game yang ingin ia selesaikan. Windah terkadang memperlihatkan saat dia latihan pada kanal



alternatifnya yang ia buat bukan untuk hiburan. Perilaku penonton ini dianggap sebagai perilaku yang fanatik karena menuntut Windah untuk bermain secara sempurna dan wajib menyelesaikan Game untuk kepuasan tersendiri. Fenomena ini selaras dengan apa yang dijelaskan oleh Qurniati (2020) bahwa ini merupakan tindakan negatif karena menuntut Windah Basudara sempurna dalam bermain Game. Walaupun itu tindakan yang negatif, Windah tetap berusaha untuk memenuhi hasrat penontonnya yang fanatik karena baginya ini merupakan pekerjaan yang harus ia jalani.

#### **2.4 Pembawaan dalam Bermain Game**

Windah kerap berikap pura-pura dan tergesa-gesa dalam bermain Game membuat penonton merasa dongkol atau tidak puas sehingga menimbulkan interaksi yang banyak tentang tantangan yang akan dilewatinya. Berdasarkan pengalaman Dhidan, tingkah tersebut memancing derasnya interaksi yang penuh dengan hasrat ingin kepuasan yang tidak dipenuhi oleh Windah, walaupun Windah tahu ini akan terjadi dan akan ia laksanakan. Menurut Windah, sebelum melakukan *Live Streaming*, ia sudah mencoba memahami dan mengetahui tentang Game tersebut agar memudahkannya. Hal ini dilakukan bertujuan untuk menyarikan kelayakan Game dan menguji kemampuannya agar Game tersebut dapat dikuasai. Maka tidak heran para penonton kerap merasa kesal atas tingkah Windah Basudara yang berpura-pura dan tidak teliti, walaupun pada akhirnya tetap dilaksanakan tetapi dengan *gimmick* itu adalah berkat penontonnya. Sikap tersebut pun digunakan Windah untuk mengatur tempo *Live Streamingnya*. Hal ini membuat *Live Streaming* mencari penuh interaksi, penuh andil penonton dalam menyelesaikan Game, sehingga penonton tidak hanya menikmati hiburan akan tetapi dapat memahami alur dan Game. Lalu Windah membuat penonton merasa bahwa Game yang ia mainkan diselesaikan dengan bantuan penontonnya baik pada saat Windah berpura-pura tidak tahu ataupun yang memang benar-benar tidak tahu dalam menyelesaikan tantangan dalam Game yang ia mainkan.



**Gambar 3.29** Pembawaan yang heboh dan ekspresi hiperbola  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Dh-tfhsQbIo&t=2020s>)

Menurut Windah, untuk menghibur penonton tidak cukup hanya memperlihatkan bermain Game, namun pesona atau pembawaan dalam bermain Game pun harus diperhatikan. Hal ini dijelaskan oleh Denugrah (2020) bahwa konten kreator Game akan melakukan ide kreatif dan pesona yang menarik untuk menghibur penontonnya. Maka tidak heran jika kanal Windah Basudara memiliki perkembangan pesat karena ia selalu mempertimbangkan pembawaan dalam bermain Game untuk mengundang banyak perhatian dan penonton. Hal ini menjelaskan pernyataan ketiga narasumber bahwa tentang tujuan mereka menonton Windah Basudara karena mencari hiburan, bukan untuk mencari informasi seputar Game. Pembawaan yang menarik menjadi faktor menghibur yang kuat dalam konten Windah Basudara.

### 3. Faktor Konten Youtube Windah Basudara

#### 3.1 Unsur Konten yang Menarik

Personality, interaksi dan lelucon merupakan salah satu strategi yang digunakan oleh Windah Basudara dalam menggaet penontonnya, namun dari semua itu unsur konten adalah kunci utama agar strategi tersebut bisa berjalan dengan baik. Konten yang diciptakan bisa membangun cerita dan kesan tersendiri dalam Game yang ia mainkan. Ia selalu menambahkan unsur cerita atau drama di setiap Game yang ia mainkan baik ketika Gameplaynya berlangsung ataupun saat ia berhasil menyelesaikan permainannya.



**Gambar 3.30** Drama berdasarkan Game horor  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=DAZCu0qT0zY>)

Drama disini merupakan gambaran dari imajinasi anak kecil yang terkadang menganggap sebuah Game atau film merupakan hal yang nyata. Drama yang dibuat Windah menyambungkan antara cerita Game yang seolah-olah nyata, maka bentuk dramanya berupa adegan yang nyambung dengan cerita Gamenya. Sehingga perpaduan antara imajinasi anak kecil dan adegan drama yang membuat seolah Game tersebut nyata membuat setiap Game yang Windah mainkan menjadi lebih tersampaikan ceritanya dan membuat konten Gamenya menjadi menarik. Sebagai contoh, ketika Windah menyelesaikan Game “Bus Simulator” pada tahap akhir ia menggunakan karakter terakhir dan bus terakhirnya. Ketika ia sudah menyelesaikan Gamenya, lalu dimulai drama yang bercerita bahwa di dunia nyata supir bus yang digunakan oleh Windah datang ke rumahnya lalu berterima kasih.



**Gambar 3.31** Drama yang populer  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=HN22fMrFPcA>)

Drama tersebut membuat suasana haru dan bangga akan Game yang telah Windah Basudara, hal itu pun membuat penontonnya menjadi bangga dan haru. Kemudian Yusuf menjelaskan bahwa drama yang ia sukai adalah drama “Billing habis”. Drama ini

mengadaptasi pola penyewaan komputer di warung internet. Dalam drama ini, Windah seolah-olah bermain Game di warung internet yang kemudian waktu sewanya habis. Drama ini diterapkan untuk mengakhiri *Live Streamingnya*. Drama ini dirasa *relate* dengan kehidupan Yusuf yang dahulu kerap bermain Game di warung internet.

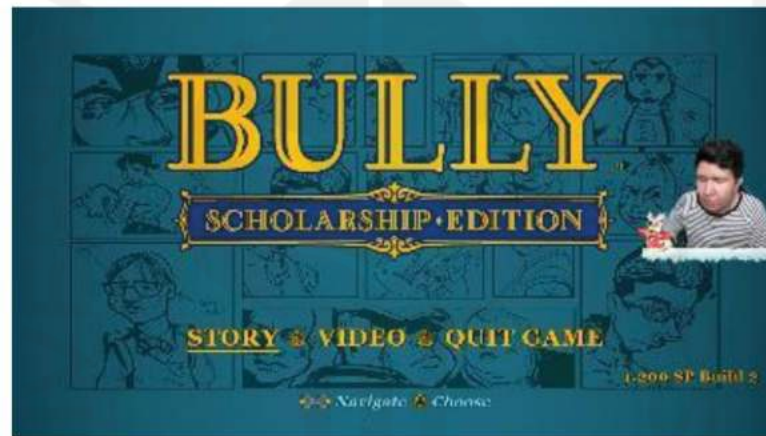


**Gambar 3.32** Drama billing habis  
(Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=QWq7EAord\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=QWq7EAord_U))

Kemudian hal ini sama dengan pembahasan diatas tentang pembawaan Windah Basudara dalam bermain Game pada saat *Live Streaming*. Unsur konten menjadi hal yang perlu dipertimbangkan agar konten bermain Game lebih menarik. Drama tersebut merupakan unsur konten menjadi identik bagi Windah Basudara dan menarik bagi penonton. Hal ini dikarenakan karena Windah ingin menghibur dari Game yang dimainkan dan ia merasa jika bermain Game saja tidak cukup untuk menghibur maka ia menambahkan unsur konten dalam konten Gamenya. Hal ini pun sama seperti pembahasan pada teori sebelumnya tentang konten Game. Deanugrah (2020) menjelaskan bahwa konten kreator Game memiliki dorongan dan tujuan dalam membuat konten tentang Game. Berdasarkan teori tersebut, Windah memiliki tujuan untuk menghibur dari bermain Game maka ia menggunakan kreativitasnya untuk menambahkan unsur konten yang terkait berdasarkan Game yang ia mainkan dan itu menjadi poin yang menghibur bagi penonton.

### 3.2 Konten Game

Menurut Yusuf, Pada tahun 2019 ketika Windah gemar membuat konten *Live Streaming* bermain Game *playstation 2*. Sebelum ia dikenal sebagai *Streamer Game* di Youtube, ia dikenal sebagai Youtuber Game dengan konten nostalgia dan itu menjadi titik awal optimalisasi kriteria Game yang ia pilih. Konten tersebut pun menjadi ikonik bagi Windah Basudara pada masa tersebut, ia disebut-sebut sebagai Youtuber Game Nostalgia. Para remaja merasa nostalgia ketika semasa kecil menikmati Game di PS2 kemudian menjadi konten oleh Windah Basudara. Windah yakin akan pasar yang ia targetkan sehingga ia tidak ragu untuk bermain Game dengan tema nostalgia, ia tidak mementingkan kualitas dari segi teknis Gamenya tapi ia yakin akan nilai dalam Gamenya.



**Gambar 3.33** Game bertemakan nostalgia  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=8iTiJbrZdao&t=18s>)

Namun pada akhirnya, Windah memutuskan untuk mengikuti trend Game yang sedang ramai dimainkan dan riset yang ia lakukan akan pilihan Gamenya. Windah sangat memilih Game yang akan dimainkan karena itu merupakan konten dalam *Live Streaming*. Baginya, pilihan Game yang tepat akan membantu kesuksesan perkembangan kanal Youtubanya. Dalam deskripsi Youtubanya, Windah mengatakan ia akan bermain Game apapun, Artinya ia tidak mengspesifikasi genre Game yang ia jalankan. Windah Basudara memainkan Game sesuai perkembangan industri, konten yang akan dia buat, Game yang memiliki pasar yang tinggi dan Game yang ia sukai. Namun bagi penonton berhak menentukan tayangan konten yang ia suka atau sesuai butuhkan, kembali lagi kepada sikap bijak penonton dalam menikmati konten Windah Basudara.

Dhidan menjelaskan bahwa Windah selalu mengkreasikan Game yang ia mainkan, baik dari penambahan tantangan, judul dan tujuan tersendiri. Tidak dapat dipungkiri bahwa Windah pun memainkan Game yang banyak dimainkan oleh konten kreator Game. Dhidan menyebutkan contoh pada Game *Mobile Legend* yang sedang banyak dimainkan sebagai konten, tapi Windah mengkreasikan kontennya yang berfokus pada satu hero untuk mencapai tingkatan tertinggi. Windah percaya bahwa konten tersebut akan membuat kesan yang heroik dan berbangga diri atas perjuangannya.



**Gambar 3.34** Contoh Game populer tapi dikreasikan  
(Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=X7bWHM\\_t76A&t=10s](https://www.youtube.com/watch?v=X7bWHM_t76A&t=10s))

Hal ini selaras dengan apa yang disebutkan oleh Denugrah (2022) bahwa Para konten kreator gaming memiliki dorongan yang berbeda-beda dalam memiliki keinginan melalui pencapaian yang diharapkan dan menjadi alasan mereka tertarik untuk membuat sebuah konten Game. Windah selalu melakukan riset untuk memilih Game untuk dimainkan. Windah selalu memastikan bahwa Game tersebut sesuai dan menghibur penontonnya. Windah selalu mengikuti selera penontonnya untuk memilih Game karena Windah memiliki alasan untuk membuat konten Game karena ia menganggap menghibur melalui konten Game merupakan pekerjaannya sebagai konten kreator dan bermain Game merupakan hobinya. Singkatnya Windah memanfaatkan hobi sebagai mata pencahariannya.

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Setelah dilaksanakannya penelitian analisis fanatisme penonton *Live Streaming* game di kanal Youtube Windah Basudara, peneliti dapat memberikan kesimpulan tentang faktor, penelitian ini menemukan perilaku fanatisme yang dilakukan oleh para penggemar seperti kesetiaan dalam menonton, interaktif, pengabdian hingga bertindak ekstrim dan membuat akun fans Windah Basudara. Perilaku tersebut ada yang bersifat positif seperti penonton setia untuk mencari hiburan, interaktif untuk membantu Windah dalam menyelesaikan Game dan akun fans untuk membantu Windah dalam memperluas jangkauan dalam internet. Perilaku fanatisme pun ada yang bersifat negatif seperti bertindak ekstrim memberikan penilaian buruk dan komentar buruk terhadap Game yang tidak dapat dikuasai atau diselesaikan oleh Windah Basudara. Selain itu perilaku ekstrim seperti memberikan komentar buruk terhadap Youtuber Game lainnya untuk tujuan membanding-bandingkan Windah dengan lainnya. Para penggemar dan penonton yang berperilaku fanatisme dikelompokkan sebagai penggemar Windah Basudara dengan nama *Bocil Kematian*.

Penyebab dan perilaku fanatisme terhadap Windah Basudara. Dalam penelitian ini ditemukan faktor penyebab fanatisme terhadap Windah Basudara dikarenakan adanya ketertarikan dari personality, konten, kemampuan bermain Game dan pembawaan dalam bermain Game. Hal tersebut membuat penonton menjadi merasa terhibur, merasa lebih baik dan termotivasi. Ketertarikan tersebut menciptakan sifat fanatisme yang didasari oleh rasa kagum, cinta, hubungan, kesetiaan dan pengabdian.

### **B. Keterbatasan**

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam proses penelitian ini menemukan adanya beberapa keterbatasan yang dialami. Keterbatasan ini dapat menjadi faktor penyempurna bagi penelitian-penelitian yang akan datang dengan tema serupa. Beberapa keterbatasan tersebut, antara lain:

1. Kurangnya ragam narasumber sehingga pengalaman dan temuan dalam penelitian ini kurang bervariasi.

2. Penelitian ini berfokus pada penyebab dan perilaku fanatisme pada setiap penonton secara individu, bukan pada komunitas penggemarnya.
3. Dalam proses pengambilan data melalui wawancara, terdapat jawaban narasumber yang serupa, sehingga membuat pembahasan dalam penelitian ini menyempit.
4. Kurangnya penggambaran terhadap faktor penyebab timbulnya fanatisme yang dilakukan Windah Basudara, seperti penjelasan tentang lelucon dan konten drama.

### **C. Saran**

Peneliti berharap dan memberi saran teruntuk peneliti selanjutnya agar lebih beragam dalam mencari fenomena dan motif fanatisme yang eksis berkembang dalam komunitas penggemar dalam bidang hiburan. Selain itu, dapat memahami fanatisme secara luas dalam sudut pandang agar dapat melihat sisi positif dan negatif fanatisme.





## Daftar Pustaka

Akbar, Ali. 2018. *EFEKTIVITAS YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PENYEBARAN INFORMASI (Studi pada Serambi on TV)*

Alfarisi, Moh. Buyung and, Dra. Zahrotul Uyun, M.Si. (2017) *Hubungan Antara Celebrity Worship Youtuber Dengan Perilaku Imitasi Pada Remaja*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Bakti, dkk. 2019. *KONSUMERISME DALAM PERSPEKTIF JEAN BAUDRILLARD*. Aceh.

Bungin, B. (2007). *Penelitian kualitatif*. Jakarta: Kencana.

Caesar, Rio. 2015. *Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa*. Vol. 1 No. 2.

Chandra, E. (2017). *YOUTUBE, CITRA MEDIA INFORMASI INTERAKTIF ATAU MEDIA PENYAMPAIAN ASPIRASI PRIBADI*. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni. Vol. 1, No. 2.

Denugerah, R (2020) *Ekspresi Youtuber Akuroyan Melalui Konten Game Di Media Youtube*. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.

Eka R. S., & Noor R. W. (2020). *ANALISIS RESEPSI PADA CHANNEL YOUTUBE GAMING "KIMI HIME"*. *Interaksi Online*, 8(4), 75-82. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/28769>

Eliani Dkk. 2015. *Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop*.

Hadi, I. P. (2009). *PENELITIAN KHALAYAK DALAM PERSPEKTIF RECEPTION ANALYSIS*. Jurnal Ilmiah SCRIPTURA, Vol. 3, No. 1,

Hall, S. (1997). The work of representation. *Representation: Cultural representations and signifying practices*, 2, 13-74.

Hastika, D. (2019). *Pengaruh Intensitas Mengakses Instagram Korean Pop Terhadap Perilaku Fanatisme Pada Mahasiswa Dirasat Islamiyah UIN Jakarta*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Hawari, I. (2019). *Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Gaya Hidup Clubbing yang ditampilkan Melalui Foto Dalam Akun Instagram @indoclubbing*. Universitas Airlangga.

Hendra, H (2018) *HUBUNGAN ANTARA FANATISME DENGAN PERILAKU AGRESI SUPORTER SEPAKBOLA BRIGATA CURVA SUD*. Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Kurnia, K. (2005). *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi*. Vol. 6. MediaTor.

McQuail, D. (1997). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.

McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga. edisi 6

McQuail, D. 1997. *Audience Analysis*. London. SAGE Publications, Inc

Nasrullah R (2018). *RISET KHALAYAK DIGITAL: PERSPEKTIF KHALAYAK MEDIA DAN REALITAS VIRTUAL DI MEDIA SOSIAL*. Jurnal Sositknologi. Vol. 17, No 2. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Octaviana, Rina. 2020, *KONSUMERISME MASYARAKAT MODERN DALAM KAJIAN HERBERT MARCUSE* dalam JAQFI: Jurnal Aqidah dan Filsafat Islam, Vol. 5, No. 1. Bandung.

Qurniati, R (2020) *Fanatisme Dan Eksistensi Diri Penggemar (Studi kasus Terhadap Penggemar Nike Ardilla Yang Tergabung Dalam NAFC Jogja Jateng)*. Universitas Islam Indonesia.

Rofi. E. Dkk. (2020). *ANALISIS RESEPSI PADA CHANNEL YOUTUBE GAMING "KIMI HIME"*. Universitas Diponegoro.

Seregina, K. M. (2011). *Fanaticism - Its Development and emaning in Consumers' Live*. Aalto University School of Economic.

Wahyudi, Johan. 2014. *VIDEO GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)* Vol. 1, No. 2. Jakarta.

Whitney, D. C. (2009). *Audience*. In J. Steele (Ed.), *Encyclopedia of Journalism* (pp. 126–131). Los Angeles: SAGE Publications.

Wiratama, Reyhan (2018) *Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Anggota Squad (Red Shield) Pada Game Rising Force di Bandung (Studi Fenomenologi Mengenai Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Anggota Squad Red Shield Pada Game Rising Force)*. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.

Wiryany,D dkk (2019) *Kekuatan Media Baru Youtube Dalam Membentuk Budaya Populer*. Volume 02 No. 02. Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia.

## Lampiran

### Draft Hasil Wawancara

Narasumber : **Muhammad Dhia Mursyidan Anis**

Status : **Remaja, Fans Windah Basudara**

Tanggal : **8 Maret 2022**

Lokasi : **Online via Zoom Meeting**

	<b>Rumusan Masalah</b>	Apa faktor yang memicu sikap fanatisme pada penonton live streaming game di kanal <i>Youtube</i> Windah Basudara.
	<b>Indikator</b>	Adanya unsur ketertarikan pada personality Windah Bausdara.
	<b>Sub Indikator</b>	Penampilan dan bakat (Menarik, berbeda dari kompetitornya )
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Apakah anda menyukai Windah Basudara ?</b> “Saya tentu suka”</li> <li>● <b>Seberapa anda mengetahui Windah Basudara ?</b> “Dari mulai nama, saya tahu nama lengkap dia adalah Brando Franco Windah, dia berasal dari Manado. Brando memulai Youtubenanya sekitar tahun 2018 dan hingga kini Subscribarnya sudah menyentuh angka 6 juta subscriber. Penonton Youtubenanya Anak remaja hingga dewasa, padahal ia menargetkan anak kecil juga”</li> <li>● <b>Apa yang membuat Windah Basudara berbeda dengan Youtuber game lainnya ?</b> “ Menurut saya pembawaan dirinya yang menjadi pembeda dari Youtuber. Juga ia sangat interaktif dengan penontonya sehingga ia merasa tidak enak kalau tidak menanggapi pesan</li></ul>

		<p>dari penontonnya. Kemudian, Ia suka membuat Drama atau adegan yang berkaitan tentang game yang telah ia tamatkan, Drama disini bukan drama memuat masalah di kalangan Youtuber, namun Drama disini, drama yang bercerita, drama yang menghibur hingga ia sampai membuat short movie”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana Windah Basudara menjadi seseorang yang menarik bagi anda?</b></li> </ul> <p>“Yang jelas cara ia berinteraksi dengan penontonnya, cara pembawaan dalam bermain game baik di live streaming maupun di konten lainnya. Bagi ku personality nya menginspirasi bagi saya”</p>
	<b>Indikator</b>	Adanya unsur game di tayangan live streaming Windah Basudara.
	<b>Sub Indikator</b>	Kemampuan dalam bermain game
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda senang bermain game ?</b></li> </ul> <p>“Saya sangat senang, passtinya. Saya bermain game ada 2 alasan, pertama untuk mencari kesenangan dan mencari uang. Terkadang ada beberapa game yang menghasilkan uang bagiku dengan cara mencari item lalu di jual”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Seberapa sering anda bermain game ?</b></li> </ul> <p>“Katakanlah dalam sehari, Kurang lebih 6 jam”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda menyaksikan orang bermain game ?</b></li> </ul> <p>“Saya kalau menyaksikan orang bermain game secara langsung seperti di warnet atau rental ps, saya suka merasa pusing. Tetapi kalau saya menonton orang bermain game di Youtube, facebook atau di media sosial saya masih bisa menikmati”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda gemar menonton live streaming bermain game di kanal Youtube Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Iyah saya sering sekali, tidak pernah melewatkan”</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda menonton konten game tertentu pada live streaming di Kanal Youtube Windah Basudara ?</b>  “Tidak, saya tetap saya tonton semua. Tapi di luar live streaming, seperti konten yang di produksi secara offline itu saya kurang tertarik”</li> <li>● <b>Bagaimana menurut anda kemampuan bermain game Windah Basudara ? apakah anda menyukainya ?</b>  “ Ada yang saya suka ada juga yang tidak. Dalam bermain game yang ia jadikan konten live streaming Ada beberapa beberapa yang ia suka dan ada beberapa yang ia paksakan suka demi penonton. Nah yang ia paksakan suka itu menjadi hambatan karena ia terlihat bermain game secara terburu-buru dan tidak teliti agar game tersebut cepat tamat. Lalu ia sering sengaja berpura-pura tidak tahu dan tidak mahir dalam bermain game tertentu agar memancing respon dari penontonya, bagi saya itu kurang suka karena berpura-pura tidak mahir. Namun saya akui Brando adalah orang yang mahir di beberapa game, dilihat dari cepatnya ia memahami mekanik game, tapi kurang di game berjenis FPS”</li> </ul>
	<b>Sub Indikator</b>	Pembawaan dalam bermain game
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda suka menonton game yang dimainkan oleh Windah Basudara pada live streamingnya ?</b>  “Tentu suka, semua”</li> <li>● <b>Bagaimana anda bisa menyukai game yang dimainkan di live streaming Windah Basudara ?</b>  “Saya suka, adapun game yang saya tidak suka tetapi dimainkan oleh brando, saya jadi tertarik menontonnya. Seperti game yang biasa aja namun brando memainkannya dengan temannya, itu menjadi menarik bagi saya. Karena semua yang dimainkan oleh bang Brando bagiku menarik dan menyenangkan. Ada game yang tidak saya suka lalu dimainkan oleh Brando menjadi menarik, sedikit cerita, jadi waktu itu saya sedang senang bermain game Dragon city dan di titik saya</li> </ul>

		<p>jenuh karena bermain game tersebut membutuhkan waktu yang lama dan membutuhkan uang. Sewaktu ketika di aplikasi discord, teman saya membagikan link video Youtube Windah Basudara yang bermain Dragon City. Windah Basudara begitu totalitas dalam memainkannya, seperti rela mengeluarkan uang untuk top up yang kemudian melaksanakan gacha dan berusaha mengumpulkan koleksi dalam game. Seketika saya menjadi tertarik dan memutuskan untuk menyaksikannya bermain Game Dragon City daripada memainkannya sendiri karena saya sudah bosan. Kemudian, dari situ saya suka channel Windah Basudara.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana anda bisa menyukai tayangan live streaming Windah Basudara berdasarkan game ?</b></li> </ul> <p>“Saya suka karena ia terkadang suka memperhatikan detail kecil dalam game dan mudah menguasai mekanik game”</p>
	<p><b>Indikator</b></p>	<p>Adanya unsur hiburan di dalam tayangan live streaming Windah Basudara.</p>
	<p><b>Sub Indikator</b></p>	<p>Konten yang menarik</p>
	<p><b>Pertanyaan dan Jawaban</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah kamu menyukai konten game di Kanal Youtube Windah Basudara ? Bagaimana anda bisa menyukainya ?</b></li> </ul> <p>“Konten yang saya suka itu “Lapu-lapu goes to mytic”, karena main bareng dengan teman-temannya yang membuat live itu jadi meriah, juga dalam tayangan itu sifat asli windah ketika bermain game semakin terlihat. Saya juga suka Drama yang di buat di akhir game kaeran menurut saya dari sudut pandang biaya produksinya itu low budget tapi dipersiapkan dengan matang, dimaksimalkan dan bervariasi sehingga menjadi menarik bagi saya walaupun sederhana”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana kamu bisa terhibur dari konten game yang di sajikan oleh Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Saya nonton Windah ketika waktu luang, sedang bersedih dan di waktu istirahat. Karena saya menonton windah itu karena mencari hiburan. Jadi Windah bisa menghibur saya ketika saya</p>

		sedang tidak baik-baik saja”
	<b>Sub Indikator</b>	Konten bermain game yang bertujuan untuk hiburan
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda suka konten game di Youtube ?</b> “Iya, Saya sangat menyukai”</li> <li>● <b>Bagaimana anda bisa menyukai konten game di kanal Youtube Windah Basudara?</b> “Seperti yang sudah dijelaskan bahwa setiap game yang dimainkan oleh windah menjadi menarik karena pembawaannya, ada dramanya, skill bermainnya.”</li> <li>● <b>Apakah anda bertujuan untuk mencari hiburan saja pada saat menonton live streaming Windah Basudara ?</b> “Iya betul, bukan mencari informasi game”</li> <li>● <b>Apakah anda suka Tayangan Live Streaming Windah Basudara dari game yang dimainkan atau personalitiynya ?</b> “Saya lebih suka personalitiynya. Karena dia menginspirasi, kalau dari gamenya, dia suka mensupport game lokal sehingga bisa terkenal”</li> </ul>
	<b>Rumusan Masalah</b>	Bagaimana perilaku fanatisme pada penonton live streaming game di kanal Youtube Windah Basudara.
	<b>Indikator</b>	Adanya penonton setia dan aktif.
	<b>Sub Indikator</b>	Penonton setia (Durasi menonton, sering menonton, dan Menantikan jadwal konten)
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b></li> </ul>



		<p>“Sering di malam hari”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Seberapa sering dan lama anda menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Dalam sehari, saya biasanya menyaksikan kurang lebih 4-6 jam. Baik saat livenya maupun replaynya”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda selalu menantikan Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Iya, saya selalu menantikan, terutama Live Streamingnya”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana anda bisa begitu sering dan lama ketika menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Karena Tayangan tersebut menurut saya bisa sambil menemani aktivitas keseharian saya, seperti makan, mengerjakan tugas, waktu luang, sebelum tidur dan menyelesaikan pekerjaan.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apa yang anda rasakan ketika anda menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Saya merasa ditemani ketika saya mengerjakan tugas, seperti waktu saya rajin mengerjakan skripsi, saya merasa ditemani layaknya mendengarkan radio namun ini secara bentuk audio visual</p>
	<b>Sub Indikator</b>	Penonton Aktif (Live chat dan berkomentar)
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering menggunakan fitur live chat pada Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Tidak terlalu sering, 1-2 kali di setiap live streamingnya.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apa yang biasanya anda sampaikan di kolom komentar ataupun fitur live chat pada Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Seperti “Aku bang”. Saya ingin disebut nama nya dan ingin</p>

		<p>berinteraksi dengannya”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering berinteraksi dengan Windah Basudara pada saat live streaming ?</b></li> </ul> <p>“Tidak pernah sampai secara khusus, namun secara penonton massal saya pernah”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana anda bisa berinteraksi dengan Windah Basudara pada saat live streaming ?</b></li> </ul> <p>“Melalui live chat”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana perasaan anda ketika dapat berinteraksi atau mendapatkan tanggapan dari Windah Basudara pada saat Live Streaming ?</b></li> </ul> <p>“Saya merasa senang tentunya, bangga dan puas. Saya sangat mengidolaknya, jadi kalau di tanggapi oleh idola itu ada rasa bangga dan kepuasan tersendiri”</p>
	<b>Indikator</b>	Adanya akun khusus atau akun fans Windah Basudara
	<b>Sub Indikator</b>	Akun fans Windah Basudara (Clipers, Konten tentang Windah)
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering menemukan tayangan tentang Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Kalau di tiktok saya jarang, tapi pernah, begitupun di Instagram dan Twitter. Saya lebih banyak menemukannya di Youtube karena banyak akun fans yang dibuat untuk khusus idola Windah Basudara seperti akun Gerry XD, Sheva, dll”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering dan suka menyaksikan konten tentang Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Sering, seperti kumpulan moment-moment lucu windah basudara”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering membagikan Konten tentang Windah Basudara ?</b></li> </ul>

	<p>“Tidak sering, tapi pernah di tiktok”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering membuat konten tentang Windah Basudara?</b></li> <li>● <b>Bagaimana anda membuat konten Tentang Windah Basudara ?</b></li> <li>● <b>Apakah tujuan anda membuat Akun fans tersebut ?</b></li> <li>● <b>Apa tujuan anda membuat konten tentang Windah Basudara ?</b></li> </ul>
--	---

Narasumber : **Sheva**  
 Status : **Konten Kreator Akun Fans “Sheva”**  
 Tanggal : **9 Maret 2022**  
 Lokasi : **Online via Zoom Meeting**

	<b>Rumusan Masalah</b>	Apa faktor yang memicu sikap fanatisme pada penonton live streaming game di kanal <i>Youtube</i> Windah Basudara.
	<b>Indikator</b>	Adanya unsur ketertarikan pada personality Windah Bausdara.
	<b>Sub Indikator</b>	Penampilan dan bakat (Menarik, berbeda dari kompetitornya )
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda menyukai Windah Basudara ?</b>            “Iya, saya suka”</li> <li>● <b>Seberapa anda mengetahui Windah Basudara ?</b>            “Awalnya itu Saya tahunya kurang tahu ya jadi saya tahu Windah Basudara ini sebenarnya dari video dari salah satu youtuber lainnya yaitu Luthfi Halimawan sedang mereview channelnya bang Windahh karena pada saat itu fenomena salah satu hal yang membuat Windah viral itu adanya lelucon mengenai “cita-cita”. Dari situ awal mula saya mengetahui dan mengikuti channel Windah Basudara di saat ia memiliki</li> </ul>

*subscriber* sekitar 1,5 juta. Pada awalnya saya cuma menyaksikan kontennya tanpa ada niatan membuat konten tentang Windah Basudara. Hingga bulan September 2020 saya sudah hanya mengikuti untuk nonton biasa sebagai fans biasa, lalu karena satu dan lain hal saya upload satu satu potongan video untuk “isen-iseng” yang akhirnya viral hingga sekitar 200 atau 150.000 penonton dalam satu hari, hingga pada akhirnya konten yang saya unggah membuat *subscriber* akun saya meningkat jadi 200-an. Lalu video- video yang saya buat banyak yang menyaksikan dari situlah saya mulai mengelola akun fans Windah Basudara lalu saya menambahkan beberapa edit-editan kecil pada setiap videonya agar makin menarik. nah di situ karena memang konten saya tentang Windah Basudara dan itu yang saya suka, maka saya sangat mengetahui personality-nya Windah Basudara sebagai Youtuber Game.

Personality yang menghibur, *over acting* dan *overball*, itu yang saya sangat ketahui sejak channel Windah Basudara memiliki 300-400an *subscriber*. Personality yang bang Windah terapkan bukan tanpa arti, hal tersebut agar menarik penonton karena pada tahun 2020 Youtuber game belum banyak yang melakukan *Live Streaming* di Youtube yang sangat interaksi dengan penonton secara live. Hal itu yang membuat Windah Basudara mengalami peningkatan pesat secara angka penonton dan pelanggan channel Youtube Windah Basudara.

- **Apa yang membuat Windah Basudara berbeda dengan Youtuber game lainnya ?**

“Jika dilihat dari genre game, di Youtube sudah lumrah di Indonesia, namun yang membedakan Windah Basudara adalah ia sering melakukan interaksi lebih kepada penontonnya pada saat Live Streaming maupun di kolom komentar Youtube dan itu ia lakukan secara konsisten dari dulu hingga sekarang. Pada tahun 2019 banyak pemain game yang melakukan Live Streaming di Aplikasi *Twitch* sembari berinteraksi dengan penontonnya, Lalu ia menerapkan konsep atau tipe live streaming game di Youtube yang pada saat itu masih sedikit di Indonesia. Windah Basudara sangat kreatif dalam menyajikan konten-kontennya, ia suka memasukan unsur drama dalam game yang ia mainkan pada saat *live*, Personality yang heboh sehingga setiap game yang ia mainkan menjadi menarik, lalu ia juga menyiapkan strategi-strategi gimmick agar lebih menarik. itu yang membedakan Windah Basudara dengan Youtuber

		<p>game lainnya.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana Windah Basudara menjadi seseorang yang menarik bagi anda?</b></li> </ul> <p>“Saya sangat suka dengan bang Windah yang sangat bekerja keras, ia selalu menjaga personality-nya yang heboh, sangat interaktif dengan penonton, pura-pura polos dalam bermain game dan seperti anak kecil, padahal aslinya ia adalah orang yang pendiam dan tidak seheboh di Youtube. Bagi saya yang paling membuat saya termotivasi adalah bang Windah memiliki etos kerja yang bagus dan ia tidak ingin di idolakan, bang Windah merasa ia adalah orang biasa hanya bermain game oleh karena itu bang Windah mendidik fans nya agar tidak terlalu mengidolaknya karena ia menganggap ini semua ini adalah pekerjaannya. Hal itu ia lakukan untuk menjaga konsistensi menghibur penontonnya. Lalu saya kagum ketika ia menghadapi masalah dengan sangat baik, seperti pada saat saya (Channel Youtube Sheva) mengklip video yang terdapat unsur pribadinya di salah satu live streamingnya di channel Youtube keduanya. Pada masalah tersebut, saya hanya ditegur dengan baik, bahkan membantu memberikan arahan agar lebih giat membuat konten video dan lebih berhati-hati dalam mengambil langkah. Himbauan yang halus ini bagi saya sangat mencerminkan kebaikan dan keikhlasannya yang membuat saya bisa menghargai idola saya sendiri maupun orang lain.</p> <p>Kemudian Windah Basudara tidak membuka donasi untuk dirinya sendiri karena menurut saya itu membuatnya terlihat memiliki integritas dan harga diri yang tinggi. Bang Windah merasa tidak pantas dan tidak berhak menerima donasi tersebut karena menurut bang Windah masih banyak yang lebih membutuhkan dan disini ia hanya menghibur saja. Ia sesekali membuka Donasi untuk korban bencana dan fenomena buruk lainnya”</p>
Indikator		Adanya unsur game di tayangan live streaming Windah Basudara.
Sub Indikator		Kemampuan dalam bermain game
Pertanyaan dan Jawaban		<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda senang bermain game ?</b></li> </ul> <p>“Tentu, saya senang bermain game. Awalnya saya sering</p>

bermain game di Smartphone dari mulai game *Clash of Clans*, *Get Rich*, *Mobile Legend*, *PUBGM*, dan lain-lain. Seiring berjalannya waktu ketika teman-teman saya bermain game di Komputer, saya juga ikut bermain di komputer, juga di Smartphone”

- **Seberapa sering anda bermain game ?**

“Tergantung aktivitas saya, misalkan ketika saya banyak kerjaan mungkin saya bermain game 1-2 jam perhari. Tapi saya setiap hari bermain game”

- **Apakah anda menyaksikan orang bermain game ?**

“ Iya, Dari kecil saya sudah sudah nonton video di Youtube terutama genre game. Saya mulai gemar nonton Youtube itu di tahun 2011an di era Channel Gaming Pewdiepie atau gamer yang bermain game Minecraft itu sedang naik. Dari situ jelas, pada saat itu saya pribadi belum memiliki perangkat game untuk memainkan game yang saya inginkan. Berawal dari hal tersebut, kebiasaan menyaksikan orang bermain game bisa menjadi pilihan yang baik dan menarik. Selain itu ada ketertarikan tersendiri jika menyaksikan orang bermain game, seperti dari keahliannya dan pembawaannya saat bermain game. Lalu berangkat dari pertanyaan “ Kenapa tidak main gamenya saja langsung, daripada menonton orang bermain game tersebut?” ini sama halnya seperti bermain sepak bola, banyak orang yang suka menyaksikan pertandingan sepak bola dari bermain sepak bola itu sendiri. Sama halnya menyaksikan orang bermain game, terlebih pembawaannya lebih menarik, walaupun kita mampu memainkannya dari segi materi maupun keahlian”

- **Apakah anda gemar menonton live streaming bermain game di kanal Youtube Windah Basudara ?**

“Iya tentu saya gemar menyaksikan live Streaming Windah Basudara”

- **Apakah anda menonton konten game tertentu pada live streaming di Kanal Youtube Windah Basudara ?**

“Sebagai penonton biasa, Saya dulu suka pilih-pilih konten dia

		<p>sebelum saya rutin membuat konten tentang bang Windah. Tidak semua konten yang diunggah saya tonton , saya hanya menonton yang menurut saya menarik dan gamenya bagus jika Bang Windah mainkan. Hal itu dikarenakan saya tidak punya banyak waktu untuk menyaksikan live streaming maupun replay nya berdurasi berjam-jam. Namun sebagai konten kreator akun fans saya memiliki tuntutan dari penonton saya yang juga fans Windah Basudara, untuk mengisi konten di channel fans yang saya buat, maka saya meluangkan waktu cukup banyak untuk menyaksikan tayangan live streaming atau konten lainnya di channel Windah Basudara. Jadi di setiap tayangan live streaming saya mencari hal-hal menarik untuk nantinya saya modifikasi lalu diunggah di channel fans yang saya buat.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana menurut anda kemampuan bermain game Windah Basudara ? apakah anda menyukainya ?</b></li> </ul> <p>“ Menurut saya, Kemampuan Bang Windah dalam bermain game itu bagus, namun tidak sependai pemain profesional. Dalam bermain game, Ia sangat gigih dan berusaha keras untuk memahami pola, mekanik dan alur gamenya. Bang Windah bukan orang yang jago banget dalam bermain game, tapi ia sangat berusaha menyelesaikan game yang sudah ia mulai, sesulit apapun permainannya ia tetap mempelajari gamenya hingga selesai tanpa kecurangan. Hal itu membuktikan bahwa Bang Windah sangat menghargai para pembuat game yang ia mainkan.”</p>
Sub Indikator		Pembawaan dalam bermain game
Pertanyaan dan Jawaban		<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda suka menonton game yang dimainkan oleh Windah Basudara pada live streamingnya ?</b></li> </ul> <p>“Iya saya suka menontonnya, hampir semua saya tonton”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana anda bisa menyukai game yang dimainkan di live streaming Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Karena game yang dimainkan oleh Windah Basudara menjadi menarik”</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana anda bisa menyukai tayangan live streaming Windah Basudara berdasarkan game ?</b></li> </ul> <p>“Karena saya dari dulu menyukai konten game di Youtube dan menurut saya bang Windah ini menjadi suatu yang baru di dunia konten game di Youtube khususnya Indonesia”</p>
	<b>Indikator</b>	Adanya unsur hiburan di dalam tayangan live streaming Windah Basudara.
	<b>Sub Indikator</b>	Konten yang menarik
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah kamu menyukai konten game di Kanal Youtube Windah Basudara ? Bagaimana anda bisa menyukainya ?</b></li> </ul> <p>“Karena di setiap game yang ia mainkan dimasukan unsur drama dan cara dia bermain game menurut ku sangat heboh sehingga menjadi menarik”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana kamu bisa terhibur dari konten game yang di sajikan oleh Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>Karena bang Windah mengkonsep bahwa konten yang ia buat sepenuhnya untuk hiburan, maka ia tidak hanya bermain game, tapi ia masukan unsur drama, cerita-cerita untuk dan personality yang heboh”</p>
	<b>Sub Indikator</b>	Konten bermain game yang bertujuan untuk hiburan
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda suka konten game di Youtube ?</b></li> </ul> <p>“ iya saya tentu menyukainya”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana anda bisa menyukai konten game di kanal Youtube Windah Basudara?</b></li> </ul> <p>“Saya suka bagian drama yang bang Windah masukan disetiap game yang ia mainkan, itu juga menjadi ciri khas bagi Bang Windah. Drama ini bagi saya sangat inovatif, karena Windah</p>



		<p>bermain game di Youtube semata-mata untuk menghibur dan itu yang menjadikan ia berbeda dengan Youtuber game lainnya. Unsur drama yang di buat Bang Windah ini pasti membutuhkan usaha yang lebih dan ia selalu menuruti game atau konten yang penontonnya suka. Menurut saya hal itu yang membuat saya terhibur dan menyukainya”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda bertujuan untuk mencari hiburan saja pada saat menonton live streaming Windah Basudara ?</b>  “Kalau mencari hiburan, iya. Karena live streamingnya memang disajikan untuk hiburan. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa video yang bersifat khusus untuk informasi tertentu dalam sebuah game yang dimainkan oleh Windah Basudara”</li> <li>● <b>Apakah anda suka Tayangan Live Streaming Windah Basudara dari game yang dimainkan atau personalitiinya ?</b>  “Seperti penonton Youtube pada umumnya, bermula disukai karena kontennya. Begitu juga pada saya yang menyukai Windah Basudara karena awal mula saya mengetahui Bang Windah ini sering mengeluarkan lelucon yang menurut saya lucu. Seiring berjalannya waktu, saya sering menonton tayangan Live Streamingnya yang dimana ia sangat interaktif dengan penontonnya, lalu saya nonton vlognya, konten-konten lainnya dan informasi dari luar kanalnya, saya jadi makin suka personality yang ia bentuk untuk dunia hiburannya. Saya jadi bisa membedakan antara konten dan personality, mungkin ini menjadi tujuan Youtuber lainnya, yaitu agar personalitynya di dunia hiburan dikenal banyak orang. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa pada awalnya kita suka akan kontennya lalu suka pada personality konten kreator nya”</li> </ul>
	<b>Rumusan Masalah</b>	Bagaimana perilaku fanatisme pada penonton live streaming game di kanal Youtube Windah Basudara.
	<b>Indikator</b>	Adanya penonton setia dan aktif.
	<b>Sub Indikator</b>	Penonton setia (Durasi menonton, sering menonton, dan Menantikan jadwal konten)

<p><b>Pertanyaan dan Jawaban</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  <p>“Sebagai fans biasa, jika dalam sehari saya memiliki waktu luang maka saya tonton seluruh konten yang di unggah pada hari itu, tapi jika sedang sibuk paling tidak saya nonton di kisaran 1-2 jam sehari. Kalau sebagai konten kreator akun fans, semua tayangan saya tonton, baik secara live maupun tayangan replay”</p> </li> <li>● <b>Seberapa sering dan lama anda menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  <p>“Sebagai fans biasa, saya menonton 1-2 jam hari, tapi karena saya juga sebagai konten kreator untuk akun fans Windah Basudara, maka saya tonton semua kontennya”</p> </li> <li>● <b>Apakah anda selalu menantikan Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  <p>“Iya, Bang Windah setiap malam atau pagi pasti membagikan game apa yang akan dimainkan hari ini atau esok hari, dari situ saya bisa tau game yang akan dimainkan dan saya nantikan”</p> </li> <li>● <b>Bagaimana anda bisa begitu sering dan lama ketika menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  <p>“Karena itu menghibur dan kebutuhan untuk konten di kanal fans yang saya kelola”</p> </li> <li>● <b>Apa yang anda rasakan ketika anda menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  <p>“Saya merasa seolah ada yang menemani, seperti ketika saya sedang <i>down</i> saya kembali membaik dan terhibur, Ketika saya mengerjakan tugas atau mengerjakan proyek dikomputer saya merasa ditemani. Maka tidak heran jika di kolom live chat atau komentar banyak penonton mengutarakan “Terima Kasih bang, <i>mood</i> aku membaik” atau “Terima Kasih bang, telah menghibur” sekilas terkesan berlebihan tapi saya juga merasakan hal tersebut”</p> </li> </ul>
--------------------------------------	---

	<b>Sub Indikator</b>	Penonton Aktif (Live chat dan berkomentar)
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering menggunakan fitur live chat pada Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  “Sering, seperti sebut nama atau ungkapan berupa saran dalam bermain game”</li>   <li>● <b>Apa yang biasanya anda sampaikan di kolom komentar ataupun fitur live chat pada Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  “Berupa saran dalam menyelesaikan tantangan game, karena Bang Windah selalu berpura-pura tidak tahu agar penontonnya makin meriah. Saya juga sering berkomentar tentang leluconnya seperti komentar tertawa atau yang lainnya. Lalu pada akhir live streaming saya sering absen agar disebut namanya”</li>   <li>● <b>Apakah anda sering berinteraksi dengan Windah Basudara pada saat live streaming ?</b>  “Kalau dulu sering, waktu bang Windah belum seramai sekarang, terutama pada absen di akhir live streaming”</li>   <li>● <b>Bagaimana anda bisa berinteraksi dengan Windah Basudara pada saat live streaming ?</b>  “Karena bang Windah suka menyebut nama penontonnya dan berpura-pura tidak tahu dalam bermain game sehingga membuat saya ingin membantu lewat berkomentar dan biasanya dibaca”</li>   <li>● <b>Bagaimana perasaan anda ketika dapat berinteraksi atau mendapatkan tanggapan dari Windah Basudara pada saat Live Streaming ?</b>  “Pasti senang dan ada kepuasan tersendiri, walau hanya dibaca selewat saja”</li> </ul>

	<b>Indikator</b>	Adanya akun khusus atau akun fans Windah Basudara
	<b>Sub Indikator</b>	Akun fans Windah Basudara (Clipers, Konten tentang Windah)
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering menemukan tayangan tentang Windah Basudara ?</b>  <p>“Sering dan banyak sekali. Saya tahu kanal yang awal-awal sering membuat konten tentang Windah Basudara adalah <i>NCS Always</i> dan <i>Anonymous Gaming</i> . 2 Kanal tersebut kerap membuat konten tentang Windah Basudara sejak tahun 2019. Windah Basudara cepat naik karena terkenalnya karena lelucon “Cita-cita” dan lelucon itu dibuat kompilasi oleh para fansnya. Bagi bang Windah itu hal yang wajar bagi Youtuber yang sudah banyak pengikutnya, bahkan menurut bang Windah, ini bisa menjadi Hubungan baik atau Simbiosis Mutualisme, dimana fansnya mendapatkan penghasilan dan Kanal Windah Basudara sendiri mendapatkan <i>reach</i> yang luas”</p> </li> <li>● <b>Apakah anda sering dan suka menyaksikan konten tentang Windah Basudara ?</b>  <p>“Sering, ada yang membuat konten tentang lelucon Windah Basudara, ada yang bertema tentang kesedihan, memont lucu, moment <i>epic</i>, momen drama dan penggalan kata motivasi dari Windah Basudara”</p> </li> <li>● <b>Apakah anda sering membagikan Konten tentang Windah Basudara ?</b>  <p>“Sering karena saya mengelola akun fans tentang Windah Basudara”</p> </li> <li>● <b>Apakah anda sering membuat konten tentang Windah Basudara?</b>  <p>“Sehari setidaknya 1 video, Tapi paling banyak 3-4 video dalam sehari”</p> </li> <li>● <b>Bagaimana anda membuat konten Tentang Windah Basudara ?</b>  <p>“Dari mulai Live Streamingnya, ketika ada yang menarik kemudian saya tandai atau langsung direkam. Kemudian masuk ke tahap Editing, diberi efek dan musik yang menarik, kamudian saya beri judul dan thumbnail yang menarik. Kemudian saya unggah ke Kanal Youtube fans yang saya kelola”</p> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Apakah tujuan anda membuat Akun fans dan konten tentang Windah Basudara ?</b></li></ul> <p>“ Pada Awalnya saya tidak sengaja, sebagai fans yang membuat potongan video Windah Basudara, saya juga tidak ada niatan untuk mencari keuntungan dari situ, tetapi makin kesini makin naik angka penontonnya. Tujuan singkatnya saya ingin menjadi fanbase yang membagikan moment-moment menarik Windah Basudara agar penontonnya tidak kelewatan. Sebagai fans saya menjalani kegiatan ini tanpa tekanan, tidak berniatan untuk mencari keuntungan, bukan menjadikan ini pekerjaan tetap saya dan ingin membantu Windah Basudara juga dalam memperluas penontonnya”</p>
--	--



Narasumber : **Muhammad Yusuf**

Status : **Gamer, Fans Windah Basudara**

Tanggal : **9 Maret 2022**

Lokasi : **Online via Zoom Meeting**

	<b>Rumusan Masalah</b>	Apa faktor yang memicu sikap fanatisme pada penonton live streaming game di kanal <i>Youtube</i> Windah Basudara.
	<b>Indikator</b>	Adanya unsur ketertarikan pada personality Windah Bausdara.
	<b>Sub Indikator</b>	Penampilan dan bakat (Menarik, berbeda dari kompetitornya )
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Apakah anda menyukai Windah Basudara ?</b> “Iya saya menyukai Windah Basudara”</li> <li>● <b>Seberapa anda mengetahui Windah Basudara ?</b> “Saya mulai nonton kanal Youtube Windah Basudara sejak tahun 2019, saat itu <i>subscriber</i>-nya belum banyak. Pada saat itu ia masih rajin membuat konten game <i>Playstation 2</i> dan video pertama yang saya saksikan adalah ketika ia bermain game <i>God Hand</i>. Pada saat itu Windah Basudara sudah membuat konten melalui fitur <i>Live Streaming Youtube</i>. Saya mengetahui Kanal Windah Basudara pertama kali di platform media sosial facebook, pada saat itu saya menemukan potongan video yang diunggah oleh akun fans Windah Basudara. Dari video tersebut saya mulai menyukai lelucon yang ia lontarkan saat di video <i>live streaming</i>. Berangkat dari keingintahuan, saya mencari Kanal Youtube Windah Basudara dan saya mulai berlangganan di kanal tersebut hingga saat ini”</li> <li>● <b>Apa yang membuat Windah Basudara berbeda dengan Youtuber game lainnya ?</b> “Saya banyak menyaksikan Youtuber game di Indonesia, seperti Miau Aug, Aura, Marsha dll, yang membedakan Windah Basudara dengan yang lain adalah lelucon yang ia</li></ul>

		<p>lontarkan sesuai dengan selera humor saya. Terlebih ketika ia bermain game dengan teman-teman untuk konten <i>live streaming</i>, bagi saya sangat seru menyaksikan tayangan tersebut”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana Windah Basudara menjadi seseorang yang menarik bagi anda?</b></li> </ul> <p>“Bagi saya, Windah Basudara sangat menghibur dengan kontennya, terlebih ia sangat interaktif dengan penonton <i>live streamingnya</i>”</p>
	<b>Indikator</b>	Adanya unsur game di tayangan live streaming Windah Basudara.
	<b>Sub Indikator</b>	Kemampuan dalam bermain game
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda senang bermain game ?</b></li> </ul> <p>“Saya suka main game, khususnya game mobile di smartphone”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Seberapa sering anda bermain game ?</b></li> </ul> <p>“2-3 jam perhari, bermain di sela-sela aktivitas dan waktu istirahat saya”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda menyaksikan orang bermain game ?</b></li> </ul> <p>“Iya saya suka menyaksikan orang bermain game, terutama game horor”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda gemar menonton live streaming bermain game di kanal Youtube Windah Basudara ?</b></li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. “Iya saya kerap menontonnya”</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda menonton konten game tertentu pada live streaming di Kanal Youtube Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Ada beberapa yang saya pilih ketika saya memilih nonton</p>

		<p>video di kanal Windah Basudara. Saya kurang suka konten game yang pasif seperti memplesetkan aplikasi non game tapi dibuat seolah game dan memiliki tantangan. Saya lebih suka ketika Windah Basudara bermain game horor dan game yang terdapat unsur keberuntungan gratis dari developer gamenya”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana menurut anda kemampuan bermain game Windah Basudara ? apakah anda menyukainya ?</b></li> </ul> <p>“ Menurut saya, kemampuan Windah dalam memahami mekanisme dan memecahkan tantangan game sangat bagus, ia mudah menyelesaikan game hingga tuntas. Contohnya ketika ia bermain game horor, ketakutannya dapat diatasi karena ia mudah memahami mekanisme gamenya”</p>
Sub Indikator		Pembawaan dalam bermain game
Pertanyaan dan Jawaban		<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda suka menonton game yang dimainkan oleh Windah Basudara pada live streamingnya ?</b></li> </ul> <p>“Iya saya suka”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana anda bisa menyukai game yang dimainkan di live streaming Windah Basudara ?</b></li> </ul> <p>“Tayangan <i>live streaming</i> Windah Basudara pastinya membuat saya terhibur, secara khusus karena saya suka ketika ia bermain game horor, maka adrenalin ketika menonton menjadi meningkat. Saya juga menyukai ketika ia memberikan reflek terkejut ketika bermain game horo dan juga lelucon agar ia merasa tidak ketakutan”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bagaimana anda bisa menyukai tayangan live streaming Windah Basudara berdasarkan game ?</b></li> </ul> <p>“Karena ketika ia bermain game, ia juga sangat berinteraksi dan selalu menerima saran dari penonton agar bisa menyelesaikan tantangan dalam game. Bagiku rasanya seperti menyelesaikan game bersama”</p>



	<b>Indikator</b>	Adanya unsur hiburan di dalam tayangan live streaming Windah Basudara.
	<b>Sub Indikator</b>	Konten yang menarik
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah kamu menyukai konten game di Kanal Youtube Windah Basudara ? Bagaimana anda bisa menyukainya ?</b>  “Iya saya menyukainya. Ada 2 unsur konten yang saya suka, pertama adalah drama “billing abis” dan kedua saat ia mencari keberuntungan dalam game”</li> <li>● <b>Bagaimana kamu bisa terhibur dari konten game yang di sajikan oleh Windah Basudara ?</b>  “Dari cara ia bermain, unsur cerita atau drama yang ia masukan dalam setiap game yang ia mainkan dan ia sangat interaktif dengan penontonnya”</li> </ul>
	<b>Sub Indikator</b>	Konten bermain game yang bertujuan untuk hiburan
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda suka konten game di Youtube ?</b>  “Iya saya suka, saya banyak menonton Youtuber game”</li> <li>● <b>Bagaimana anda bisa menyukai konten game di kanal Youtube Windah Basudara?</b>  “Seperti pada Youtuber game yang saya sukai, pada awalnya saya menyukai pembawaansaat bang Windah bermain game dengan lelucon dan konten yang menarik di setiap gamenya”</li> <li>● <b>Apakah anda bertujuan untuk mencari hiburan saja pada saat menonton live streaming Windah Basudara ?</b>  “Sepenuhnya untuk hiburan, bukan untuk mencari informasi tentang game atau tata cara suatu game”</li> <li>● <b>Apakah anda suka Tayangan Live Streaming Windah Basudara dari game yang dimainkan atau personalitiynya ?</b></li> </ul>

		<p>“Untuk Windah Basudara, saya lebih menyukai personalitinya. Apapun game yang Windah mainkan menjadi menarik bagi penonton, walaupun menurut saya game tersebut membosankan, akan tetapi jika dimainkan oleh Windah Basudara menjadi menarik”</p>
	<b>Rumusan Masalah</b>	<p>Bagaimana perilaku fanatisme pada penonton live streaming game di kanal Youtube Windah Basudara.</p>
	<b>Indikator</b>	<p>Adanya penonton setia dan aktif.</p>
	<b>Sub Indikator</b>	<p>Penonton setia (Durasi menonton, sering menonton, dan Menantikan jadwal konten)</p>
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  <p>“Iya saya sering, hampir setiap hari”</p> </li> <li>● <b>Seberapa sering dan lama anda menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  <p>“Katakanlah dalam sehari saya bisa menonton 2 tayangan atau 2-3 jam”</p> </li> <li>● <b>Apakah anda selalu menantikan Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  <p>“Iya saya selalu menantikan konten yang diunggah, terlebih game yang dimainkan Windah itu saya suka”</p> </li> <li>● <b>Bagaimana anda bisa begitu sering dan lama ketika menonton Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  <p>“Bagi saya Windah itu selalu memberikan trik dan lelucon lucu, itu yang membuat saya terhibur. Selama tayangan ini lucu, maka saya terhibur dan dapat menonton selama itu (selama per-tayangan live streaming 1-2 jam)”</p> </li> <li>● <b>Apa yang anda rasakan ketika anda menonton Tayangan</b></li> </ul>

		<p><b>Live Streaming Windah Basudara ?</b></p> <p>“ Saya merasa nyaman, merasa terhibur dan dapat menemani disaat saya sedang lelah. Terkadang menonton konten-konten Windah membuat saya merasa baik ketika saya sedang <i>down</i>”</p>
	<b>Sub Indikator</b>	Penonton Aktif (Live chat dan berkomentar)
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering menggunakan fitur live chat pada Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  “Sering sekali, setiap menonton <i>live streaming</i> saya pasti mengutarakan komentar di kolom komentar maupun di fitur <i>live chat</i>”</li> <li>● <b>Apa yang biasanya anda sampaikan di kolom komentar ataupun fitur live chat pada Tayangan Live Streaming Windah Basudara ?</b>  “Saya sering berkomentar untuk absen dan saran dalam menyelesaikan game yang Windah mainkan”</li> <li>● <b>Apakah anda sering berinteraksi dengan Windah Basudara pada saat live streaming ?</b>  “Kalau absen dan disebut nama saya sering disapa di awal game”</li> <li>● <b>Bagaimana anda bisa berinteraksi dengan Windah Basudara pada saat live streaming ?</b>  “ Karena memang Windah Basudara bersikap interaktif saat live streaming, maka sangat mudah ketika berkomentar melalui fitur live chat, terutama pada awal dimulainya live streaming”</li> <li>● <b>Bagaimana perasaan anda ketika dapat berinteraksi atau mendapatkan tanggapan dari Windah Basudara pada saat Live Streaming ?</b></li> </ul>

	<b>Indikator</b>	Adanya akun khusus atau akun fans Windah Basudara
	<b>Sub Indikator</b>	Akun fans Windah Basudara (Clipers, Konten tentang Windah)
	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Apakah anda sering menemukan tayangan tentang Windah Basudara ?</b> “Ada, tapi tidak sesering orang lain”</li> <li>● <b>Apakah anda sering dan suka menyaksikan konten tentang Windah Basudara ?</b> “Kalau di media sosial saya jarang dan hanya sesekali, saya memilih untuk menyaksikannya langsung di Youtube”</li> <li>● <b>Apakah anda sering membagikan Konten tentang Windah Basudara ?</b> “Pernah, tetapi dari akun fans Windah Basudara. Secara verbal saya pernah mengenalkan kanal Youtube Windah Basudara”</li> <li>● <b>Apakah anda sering membuat konten tentang Windah Basudara?</b></li> <li>● <b>Bagaimana anda membuat konten Tentang Windah Basudara ?</b></li> <li>● <b>Apakah tujuan anda membuat Akun fans dan konten tentang Windah Basudara ?</b></li> </ul>

