

**SKRIPSI**  
**ANALISIS RESEPSI TERHADAP KONTEN GACHA PADA CHANNEL**  
**YOUTUBE “WINDAH BASUDARA”**



**Disusun Oleh :**

**DIKO NAUFAL MILENIO**

**19321126**

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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Analisis Resepsi Terhadap Konten *Gacha* Pada Channel Youtube “Windah  
Basudara”**

Disusun Oleh:

**DIKO NAUFAL MILENIO**

**No. Mahasiswa: 19321126**

**Telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi untuk diujikan dan dipertahankan  
dihadapan Tim Penguji Skripsi**

**2 September 2023**

**Dosen Pembimbing Skripsi**

**Nadia Wasta Utami, S.I.Kom, M.A.**

**NIDN: 0505068902**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ANALISIS RESEPSI TERHADAP KONTEN GACHA PADA CHANNEL YOUTUBE  
“WINDAH BASUDARA”**

Disusun Oleh:

**DIKO NAUFAL MILENIO**

**No. Mahasiswa: 19321126**

Telah diperintahkan dan disahkan oleh dewan Penguji skripsi Program studi ilmu komunikasi  
fakultas psikologi dan ilmu sosial budaya  
Universitas Islam Indonesia Senin, 28 Agustus 2023

Dewan Penguji:

1. Ketua : Nadia Wasta Utami, S.I.Kom, M.A  
NIDN : 0505068902



2. Anggota : Ida Nuraini Dewi K.N, S.I.Kom., M.A.  
NIDN : 0523098701



Mengetahui

Ketua program studi ilmu komunikasi fakultas psikologi dan ilmu sosial budaya  
Universitas Islam Indonesia

**Iwan Awwaluddin, S.IP., M.Si., Ph.D**

**NIDN 0506038201**

## **PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK**

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Diko Naufal Milenio

No. Mahasiswa : 19321126

Melalui surat ini menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindakan pelanggaran akademik dalam bentuk, seperti plagiasi, pembuatan skripsi oleh orang lain atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia. Karena itu, skripsi yang saya buat merupakan karya ilmiah saya sebagai peneliti, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi ini saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila dikemudian hari, setelah saya lulus dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia ditemukan bukti bahwa skripsi saya adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Dengan demikian pernyataan ini saya setujui dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 2 Agustus 2023

**Diko Naufal Milenio**

**19321126**

## **HALAMAN MOTTO**

**“With great power comes great responsibility”**

**(Benjamin Parker)**

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan dukungan motivasi dan doa untuk kelancaran segala urusan yang saya hadapi dan selalu memberikan cinta dan kasih sayang, sekaligus menjadi sosok panutan saya dalam menjalani kehidupan.
2. Seluruh dosen dan staff di Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia. Dosen Pembimbing saya yaitu Ibu Nadia Wasta Utami S.I.Kom., MA. yang telah memberikan saya arahan dan bimbingan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Orang terkasih yang menemani saya ketika dalam kondisi jatuh bangun dalam proses pengerjaan skripsi ini. Dia adalah Winda Nefiarani, seseorang yang selalu mendukung saya dalam kondisi apapun yang sedang saya hadapi.
4. Seluruh jajarannya teman – teman saya seperbimbingan dan seperjuangan di prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia. Wisnu Bayu, Gusti Maul, dan masih banyak lagi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

مُـرَّحِي الرِّحِي الرَّحْمَنِ اللّهِ بِسْمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh*

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, berkah rahmat, hidayah, serta inayah-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis dengan judul “Analisis Resepsi Terhadap Konten *Gacha* pada *Channel Youtube* “Windah Basudara”” sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.

Karya tulis ini dibuat untuk menjelaskan resepsi penonton terhadap konten *Gacha* yang terkandung di Kanal *Youtube* “Windah Basudara” dan untuk memenuhi pemerolehan gelar Sarjana Strata S1 Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Penulis masih menyadari banyaknya kekurangan dalam penulisan karya ilmiah ini, karena keterbatasan waktu dan pikiran baik dari segi bahasa yang digunakan maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk karya tulis yang lebih baik kedepannya.

Mengingat keterbatasan kemampuan penulis, maka penulis menyadari bahwa semuanya tidak lepas dari dukungan orang-orang terdekat yang selalu memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara khusus penulis mengucapkan terimakasih sebesar – besarnya kepada:

1. Orang tua yang sudah dengan sabar memberikan dukungan baik secara moril maupun materil kepada penulis, yang mendoakan penulis selalu dalam menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini.
2. Ibu Nadia Wasta Utami, S.I.Kom., MA, selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan masukan, bimbingan, dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.

3. Kepada seluruh dosen program studi Ilmu Komunikasi yang telah membekali ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama berada dibangku perkuliahan
4. Kepada Mas Satria sebagai narasumber yang sudah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk diwawancara dan dimintai data.
5. Kepada Mas Rizhan sebagai narasumber yang sudah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk diwawancara dan dimintai data.
6. Kepada Mas Arsyhan sebagai narasumber yang sudah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk diwawancara dan dimintai data.
7. Kepada Mas Reyhan sebagai narasumber yang sudah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk diwawancara dan dimintai data.
8. Kepada Mas Bakti sebagai narasumber yang sudah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk diwawancara dan dimintai data.
9. Kepada Mas Ejik sebagai narasumber yang sudah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk diwawancara dan dimintai data.
10. Kepada Mas Fadhil sebagai narasumber yang sudah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk diwawancara dan dimintai data.
11. Kepada Kak Lia sebagai narasumber yang sudah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk diwawancara dan dimintai data.
12. Keluarga besar penulis yang senantiasa mendoakan saya setiap waktu dan memberikan dukungan serta semangat untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

*Wassalamu'alaikumWarahmatullahiWabarakatu*

**Yogyakarta, 2023**

**Penulis**

**Diko Naufal Milenio**

## ABSTRAK

**Diko Naufal Milenio. 1921126. Analisis Resepsi Terhadap Konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara. Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2023.**

Seiring berkembangnya jaman, tentunya teknologi ikut berkembang dan akses masyarakat terhadap dunia digital semakin mudah. Dengan kecanggihan teknologi seperti ini dimanfaatkan oleh banyak orang untuk membuat suatu konten hiburan yang dapat menghasilkan uang. Salah satunya adalah Windah Basudara seorang *Youtuber Gaming* yang gemar membuat konten tentang *game* dan salah satunya adalah konten *game Gacha*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat resepsi audiens Windah Basudara tentang konten *Gacha* yang dia mainkan.

Narasumber yang digunakan merupakan orang – orang yang aktif bermain *Youtube* dan memiliki kegemaran di dunia *game*. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui teknik wawancara. Narasumber yang didapatkan sejumlah delapan orang terdiri atas 7 narasumber laki laki dan 1 narasumber perempuan. Adapun hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah bahwa ketujuh narasumber masuk pada kategori *Negotiated Position* dan satu orang masuk pada *Dominant-Hegemoni Position*. Pemaknaan narasumber terhadap konten *Gacha* Windah Basudara didasari atas latar belakang dan pemikiran setiap narasumber yang berbeda beda.

Untuk posisi *Dominant-Hegemoni* narasumber hanya memandang bahwa konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara hanyalah hiburan semata dan menghiraukan persoalan lainnya. Berbeda dengan posisi *Negotiated Position* yang berpandangan bahwa konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara tidak hanya menghibur penonton, tetapi juga dapat memberikan dampak negatif. Seperti halnya



memengaruhi perilaku konsumtif bagi penonton, perkataan kasar yang dapat dicontoh oleh anak dibawah umur, dan bercandaan Windah yang kurang enak didengar.

Dengan adanya pandangan mereka soal *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara memberikan kontribusi tentang persoalan ini. Kontribusi yang diberikan adalah melakukan aksi dengan memberikan komentar, memberikan *like*, menyebarkan video tersebut kepada teman teman yang lain, dan ada yang menjadi *moderator* pada konten *Gacha* Windah saat *livestreaming* di *Youtube*.

**Kata Kunci: Analisis Resepsi, Windah Basudara, Media Sosial, Youtube, Gacha**

#### **ABSTRACT**

**Diko Naufal Milenio. 1921126. Reception Analysis of Gacha Content on the Windah Basudara Youtube Channel. Undergraduate Thesis. Communication Science Study Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural, Indonesian Islamic University. 2023.**

*Along with the development of the era, of course, technology is also developing and people's access to the digital world is getting easier. With technological sophistication like this, many people use it to create entertainment content that can generate money. One of them is Windah Basudara, a Gaming Youtuber who likes to create content about games and one of them is Gacha game content. The purpose of this study is to see Windah Basudara's audience reception of the Gacha content he plays.*

*The sources used are people who actively play Youtube and have a penchant for gaming. The method used in this study is a qualitative method with data collection through interview techniques. The sources obtained were eight people consisting of 7 male sources and 1 female source. The results obtained in this study are that the*

*seven informants fall into the category of Negotiated Position and one person enters the Dominant-Hegemonic Position. The sources' interpretation of Windah Basudara's Gacha content is based on the different backgrounds and thoughts of each source.*

*For the Dominant-Hegemonic position, the resource person only saw that the Gacha content on the Windah Basudara Youtube Kanal was just entertainment and ignored other issues. In contrast to the Negotiated Position, which views Gacha content on the Windah Basudara Youtube Kanal not only entertains the audience, but can also have a negative impact. As well as influencing consumer behavior for the audience, harsh words that can be emulated by minors, and Windah's jokes that are not pleasant to hear.*

*With their views on Gacha on the Youtube Kanal, Windah Basudara contributed to this issue. The contributions made are taking action by commenting, giving likes, spreading the video to other friends, and some are moderating Windah's Gacha content when live streaming on Youtube.*

**Keywords: Reception Analysis, Windah Basudara, Social Media, Youtube, Gacha**

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	i
HALAMAN MOTTO.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Penelitian Terdahulu .....	8
F. Kerangka Konsep.....	19
G. Metodologi Penelitian.....	29
6. Teknik Analisis Data .....	32
BAB II.....	27
A. Windah Basudara.....	27
B. Audiens .....	30
B. Narasumber Penelitian .....	32
1. Arsyah Khairi .....	34
2. Suryadarma Bakti .....	35

3. Raihan Fahrezi.....	36
4. Reyhan Daffa.....	37
5. Muhammad Rizhan Fateha.....	38
6. Satria Legawa .....	39
7. Fadhillah Irfan .....	40
8. Amalia Nanda Syafira .....	41
<b>BAB III.....</b>	<b>43</b>
A. Encoding <i>Game Gacha</i> pada Kanal <i>Youtube</i> Windah Basudara.....	43
a. Video <i>Livestreaming Youtube</i> Windah Basudara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
b. Video Konten Tidak Langsung <i>Youtube</i> Windah Basudara..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
c. Cuplikan Video Windah Basudara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. <i>Decoding</i> Konten Video <i>Gacha</i> di Kanal <i>Youtube</i> Windah Basudara .....	48
a. Ketertarikan dan Minat Narasumber dengan Platfrom <i>Youtube</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
b. Pandangan Terhadap Konten <i>Gacha</i> di Kanal <i>Youtube</i> Windah Basudara	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
c. Keterlibatan Keaktifan Audiens Pada Konten <i>Gacha</i> di Kanal <i>Youtube</i> Windah Basudara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Hasil Resepsi Tentang Video <i>Gacha</i> di Kanal <i>Youtube</i> Windah Basudara .....	62
a. Arsyah Khairi .....	64
b. Suryadarma Bakti .....	65
c. Raihan Fahrezi.....	68

d. Reyhan Daffa .....	70
e. Muhammad Rizhan Fateha .....	72
f. Satria Legawa .....	74
g. Fadhillah Irfan .....	76
h. Amalia Nanda Syafira .....	79
<b>BAB IV .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan .....	83
B. Keterbatasan Penelitian.....	85
C. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penyebaran informasi tidak membutuhkan usaha yang berat lagi berkat perkembangan teknologi dan digitalisasi yang mendunia di dunia serba modern saat ini, ditambah lagi dengan munculnya internet. Munculnya internet memberikan dampak yang sangat besar terhadap pola komunikasi interpersonal manusia. Perubahan pola komunikasi ini tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Keberadaan internet membuat informasi di dunia seolah tidak ada batasan dan rahasia lagi. Bahkan kita dapat memantau aktivitas seseorang hanya dengan bermodalkan media sosial. Keberadaan media sosial juga membuka peluang bagi masyarakat untuk membangun relasi dengan tanpa perlu bertatap muka sekalipun.

*Platform Youtube*, salah satu *platform digital* dengan kepopuleran yang sangat tinggi, jumlah pengguna hingga jumlah kontennya yang terus meningkat seiring berjalannya waktu. Dikutip dari Data Reportal, pengguna *Youtube* di Indonesia pada awal tahun 2022 mencapai jumlah 139,0 juta orang. Berdasarkan data dari *We Are Social*, Indonesia menempati posisi ketiga dalam jumlah pengguna *Youtube* di penjuru dunia, tercatat lebih dari 127 juta pengguna *Youtube*, dan pangsa pasar *Youtube* di Indonesia mencapai 21.42% per April 2022.

Kini *Youtube* sudah menjadi hiburan sehari-hari oleh masyarakat luas, beberapa faktor penyebab hal ini terjadi adalah mudahnya masyarakat luas untuk mengakses media sosial *Youtube* melalui gawai yang mereka miliki, kemudian juga *Youtube* menyediakan banyak konten yang beragam dan penggunanya dapat dengan bebas memilih untuk menonton konten yang mereka sukai. *Youtube* juga memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk mengunggah konten sesuka

mereka selama masih dalam batas ketentuan dan peraturan yang ditetapkan oleh *Youtube*.

*Youtube* membebaskan penggunanya untuk berkreasi sekreatif mungkin, oleh karena itu, lahirlah banyak *Youtuber* yang mengunggah konten di *Youtube* sesuai dengan *passion* dan hobi mereka, seperti konten *mukbang* (video *live-streaming* seseorang makan dengan jumlah yang besar), olahraga, *gaming*, *fashion*, kecantikan, konten tentang kegiatan sehari-hari, dan banyak jenis konten lainnya. Tentunya hal ini sangat disukai masyarakat Indonesia, hampir semua informasi tersedia di *Youtube*, dan hal tersebut memberikan dampak besar dalam kehidupan rutin masyarakat. Selain menghibur, hadirnya *Youtube* juga dapat membangunkan sisi kreatif masyarakat agar berlomba-lomba untuk mengunggah konten yang bagus di ranah media sosial *Youtube*.

*Youtuber* merupakan istilah yang diberikan kepada pengguna *Youtube* yang rutin mengunggah konten di Kanal *Youtube* mereka, *Youtuber* tidak hanya mengunggah konten secara asal-asalan, tetapi mereka juga memiliki konsep yang konsisten di tiap unggahannya, serta biasanya *Youtuber* memiliki ciri khas mereka masing-masing. Jumlah *Youtuber* di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya, pada awalnya, masyarakat Indonesia masih belum terlalu memandang *Youtuber* sebagai sebuah profesi, tetapi dengan seiring berjalannya waktu dan kehidupan digitalisasi yang terus berkembang pesat, *Youtuber* mulai membuktikan diri mereka bahwa mereka juga dapat meraih kesuksesan dengan cara konsisten dengan Kanal *Youtubenya*. Berdasarkan banyaknya pembuktian yang terlihat secara nyata, lambat laun masyarakat Indonesia mulai memandang *Youtuber* sebagai profesi yang layak, bahkan di zaman sekarang ini banyak sekali orang yang memiliki cita-cita untuk menjadi seorang *Youtuber* suatu hari nanti.

Dari banyaknya *Youtuber* yang sukses di dunia maupun Indonesia, tidak sedikit *Youtuber* yang memiliki tema *Gaming* di Kanalnya juga turut

mendapatkan kesuksesan. Hal ini didorong juga oleh masyarakat Indonesia yang Sebagian besar memiliki hobi *Gaming*. Berdasarkan data dari *We Are Social*, Indonesia termasuk dalam salah satu negara dengan jumlah pemain *video game* paling banyak di dunia. Indonesia menempati posisi ketiga dengan jumlah sebanyak 94.5% dari pengguna internet di Indonesia yang berusia dari 16-24 tahun bermain *video game*. Hal ini tentunya sangat berpengaruh besar terhadap *Youtuber* yang berkreasi di bidang *Gaming*. Fenomena *Youtuber Gaming* di Indonesia mulai marak ditemui pada tahun 2015, pada saat itu mulai banyak *Content Creator* yang mulai membangun konten *Gaming* pada Kanal *Youtube* mereka, nama-nama seperti “MiawAug”, “Jess no Limit”, “Tara Arts”, “Frost Diamond” mulai banyak terdengar di kalangan penikmat *Youtube Gaming*. Kesuksesan mereka dalam membawakan Kanal bertemakan *Gaming* tentunya sangat berdampak besar dalam perkembangan *Youtuber Gaming* di Indonesia, terbukti dari tahun ke tahun semakin banyak *Content Creator* baru yang memulai debut mereka menjadi *Youtuber Gaming* dan berkarya dengan ciri khas mereka masing-masing.

Salah satu *Youtuber Gaming* adalah Brando Franco Windah atau yang lebih dikenal dengan nama Kanal “Windah Basudara”. *Youtuber* yang biasa dikenal sebagai Windah ini adalah salah satu dari banyak *Youtuber* yang berkreasi di ranah *Gaming*. Kanal *Youtube* “Windah Basudara” memiliki jumlah subscriber sebanyak 8,04 juta subscribers, 3.7rb video dan sudah ditonton sebanyak 1.845.274.246 kali. Awal mula ketertarikan Windah terhadap *game* sudah ada sejak ia kecil, dia sudah bermain berbagai macam *game* dengan *console* yang bermacam-macam pula, seperti Nintendo, PlayStasion, dan PC. Ketertarikan Windah terhadap *game* terbawa hingga dewasa. Sebelum merintis karir sebagai *Youtuber*, Windah merupakan seorang pelayan di suatu hotel bintang lima, kemudian pada suatu saat ia memutuskan untuk berhenti bekerja di hotel tersebut dan memulau karirnya sebagai *Youtuber*.

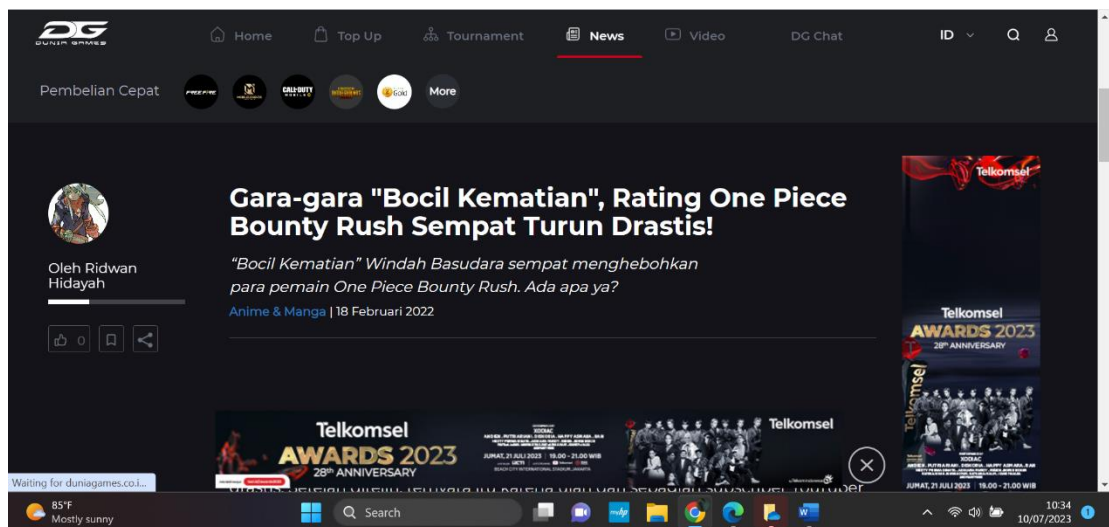


Windah mulai memberanikan diri untuk memulai karirnya sebagai *Youtuber* semenjak ia melihat banyak *Youtuber gaming* lain yang sukses, salah satunya adalah “Miawaug”. Karena Windah merasa memiliki potensi sebagai *Youtuber*, ia membeli laptop *Gaming* pada awal karirnya. Awalnya ia masih ragu untuk membangun Kanal *Youtube* nya sendirian, oleh karena itu ia mencoba untuk mengajak kedua saudaranya, tetapi dikarenakan kedua saudaranya masih sibuk menjalani Pendidikan di sekolah, maka Windah memulai Kanal *Youtube* nya sendirian dan menamai Kanal *Youtube* nya dengan nama “Windah Basudara”, yang diambil dari “Windah” yaitu nama keluarga Brando, dan “Basudara” yang berarti ‘bersaudara’ dalam Bahasa Manado.

Salah satu jenis konten yang kerap disajikan Windah di Kanal *Youtube* nya adalah konten dia melakukan *Gacha* pada suatu *game*, *Gacha* sendiri merupakan suatu kegiatan seperti lotere yang dapat pemain lakukan di suatu *game* untuk mendapatkan berbagai macam hadiah seperti perlengkapan langka, kosmetik, dan barang virtual lainnya. Windah kerap kali mengeluarkan uang hingga berjumlah jutaan rupiah di tiap konten *Gacha* nya, dan juga interaksinya kepada penonton saat ia melakukan *Gacha* juga sangat menarik bagi penonton, begitu juga dengan reaksi yang kerap ia lakukan terhadap hasil dari *Gacha* yang dilakukannya menjadi nilai keunikan yang tidak dimiliki oleh *Youtuber* lainnya dan menjadi salah satu faktor meningkatnya kepopuleran Windah dan Kanal *Youtubenya*.

Kepopuleran Kanal *Youtube Gaming* “Windah Basudara” juga dipengaruhi oleh para penggemar Kanal tersebut mulai merekam beberapa cuplikan dari tiap konten *Gacha* yang ada di Kanal tersebut dan mulai mengunggahnya ke media sosial lain seperti *Instagram* dan *Tiktok*. Hal ini tentu saja mengundang lebih banyak lagi penonton untuk mengunjungi Kanal *Youtube* “Windah Basudara”. Dengan kepopuleran yang makin menyebar luas dan tidak dibatasi apapun, tentu saja kepopuleran ini merambat ke masyarakat dengan berbagai kalangan usia,

termasuk anak kecil dan remaja. Hal ini tentu saja menimbulkan banyak dampak terhadap berbagai hal. Salah satu kasus yang kerap terjadi adalah ketika Windah mengalami kesialan atau pengalaman buruk terhadap suatu *game* ataupun tempat, para penggemar Windah beramai-ramai menyerbu *rating* dari *game* atau tempat tersebut dan mencoba menurunkan citra dari *game* atau tempat tersebut.



**Gambar 1.1 Screenshot kasus fans windah spam rating buruk**

Gambar diatas adalah salah satu berita yang memberitakan tentang kasus kontroversial Windah Basudara yang memberikan rating spam bintang satu kepada *Game: One Piece Bounty Rush*. Hal ini dikarenakan Windah Basudara ketika bermain *game* tersebut ketika sedang melakukan *Gacha* tidak pernah mendapatkan keuntungan. Dia sudah menghabiskan uang jutaan rupiah, tetapi tidak mendapatkan imbalan yang sepadan. Karena itulah Windah mengungkapkan amarahnya dan menganggap *game* tersebut adalah *penipuan*. Karena pernyataan Windah tersebut *fans*nya langsung menyerang aplikasi *game* tersebut dengan memberikannya rating buruk.

Kasus berikutnya masih terkait tentang *spam rating* buruk, tetapi kali ini tidak kepada aplikasi atau *game*. Namun, kepada *game center offline* yaitu *Amazone*

yang dapat dijumpai di berbagai mall mall di Indonesia. Kronologinya sama yaitu Windah bermain *Gacha* jipit boneka pada *gamecenter* tersebut, tetapi tidak mendapatkan boneka yang diinginkan. Padahal Windah sudah menghabiskan jutaan rupiah untuk bermain game tersebut. Hasilnya adalah kekecewaan dan amarah dari Windah yang kemudian *fansnya* langsung gerak cepat untuk memberikan rating bintang satu kepada *Amazon* di *google maps*.



**Gambar 1.2** Screenshoot kasus fans Windah spam rating buruk pada Amazon

Hal ini tentu saja dapat berdampak buruk kepada Windah sendiri, karena bisa saja dampak dari *rating* buruk yang disebabkan oleh penggemarnya malah menghancurkan bisnis orang lain dan menimbulkan masalah lain kepada Windah. Tentunya Windah tidak ingin hal tersebut terjadi, tetapi Windah tidak dapat mengendalikan para penggemarnya secara penuh.

Selain dampak yang disebutkan di atas, Windah juga terkadang menggunakan kata kata yang kurang baik untuk didengar oleh anak dibawah umur, hal ini dapat berdampak kepada kebiasaan komunikasi anak dibawah umur yang sering kali mengikuti apa yang biasa mereka lihat atau tonton di lingkungan mereka. Dengan kepopuleran Kanal *Youtube* “Windah Basudara”, tidak menutup kemungkinan

bahwa ada segelintir orang juga yang kontra terhadap konten yang disajikan Windah.

Stuart Hall menyatakan bahwa “analisis resepsi berfokus pada perhatian penerimaan individu serta responnya dalam proses komunikasi massa, yang berarti pada proses penerimaan dan pemaknaan yang kemudian menciptakan respon pada khalayak media secara mendalam atas teks media, dan cara suatu individu menginterpretasikan isi pesan media menggunakan wawasan dan pengalaman hidupnya sendiri”. (Santoso, 2018:17). Alasan peneliti memilih untuk mengangkat tema mengenai analisis resepsi ini didorong oleh adanya rasa penasaran dari peneliti dan untuk lebih mengetahui lebih dalam lagi bagaimana resepsi yang diterima oleh para penonton terhadap konten *gaming* yang disajikan oleh Kanal “Windah Basudara”, Dikarenakan oleh banyak faktor yang sudah disebutkan sebelumnya, hal ini tentu saja dapat menimbulkan resepsi dan tanggapan yang berbeda-beda dari tiap orang. Ada tiga hipotesis yang digunakan untuk menafsirkan isi media, antara lain : posisi hegemoni dominan, posisi negoisasi dan posisi oposisi. Peneliti memilih untuk menggunakan analisis resepsi agar mendapat informasi mengenai bagaimana resepsi dari penonton terhadap konten *Gacha* dalam Kanal *Youtube* Windah Basudara.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang peneliti angkat dalam penelitian ini, yaitu :

Bagaimana Resepsi *Viewers* Terhadap Konten *Gacha* pada *Youtube* Kanal “Windah Basudara”?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah ingin menjelaskan resepsi penonton terhadap konten *Gacha* yang terkandung di Kanal *Youtube* “Windah Basudara”

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Akademis.

- a. Dengan dilaksanakannya penelitian ini, peneliti berharap dapat menambah tumpuan bagi karya ilmiah dan penelitian di masa yang akan datang, Khususnya dalam ranah analisis resepsi audiens dalam *platform digital Youtube*.

### 2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi peneliti.

Harapan peneliti dalam menjalankan penelitian ini adalah dapat mengetahui resepsi *viewers* terhadap konten *Gacha* di Kanal *Youtube* “Windah Basudara”. Dan peneliti harapkan peneliti dapat memanfaatkan penelitian ini menjadi sumber pembelajaran demi melahirkan karya tulis yang lebih baik lagi. Serta penelitian ini diharapkan cukup baik untuk menjadi rujukan untuk penelitian kedepannya dengan bidang yang sama.

- b. Bagi Masyarakat Umum.

Peneliti memiliki harapan besar agar hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat membagikan ilmu dan informasi kepada masyarakat umum terkait pemaknaan khalayak, terutama kepada mahasiswa yang mempelajari jurusan Ilmu Komunikasi.

## **E. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang peneliti jadikan rujukan bagi penelitian ini, penelitian terdahulu menjadi acuan untuk membandingkan perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sekaligus melihat hasil penemuan dari penelitian ini.

Karya Ilmiah Skripsi Retna Sari Nur Azizah, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi. Almamater Wartawan Surabaya, Tahun 2017. Judul dari penelitian ini adalah “Analisis Resepsi pada Kanal *Game* Reza Arap Oktovian”. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah demi mengetahui pemaknaan khalayak terhadap Kanal *Youtube* “Reza Oktovian”. Peneliti memakai metode analisis resepsi, yang memusatkan pada aspek komunikasi media massa, hal ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pemaknaan khalayak dalam menafsirkan isi dari konten *Youtube* Reza Oktovian dari sudut pandang masyarakat yang memiliki latar belakang bermacam-macam. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa penayangan cuplikan konten dari objek penelitian yang sudah dipersiapkan sebelumnya, kemudian melakukan pengumpulan data dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD).

Temuan yang didapat dalam penelitian ini adalah resepsi terhadap objek penelitian terbagi menjadi tiga jenis audiens, yaitu:

1. Posisi *Negosiasi*, dalam posisi ini, audiens menganggap bahwa konten dari Kanal *Youtube* “Reza Oktovian” berdampak besar terhadap anak di bawah umur hingga usia remaja, sehingga membutuhkan pengawasan orang tua terhadap anak kecil dan remaja dalam mengonsumsi konten *Youtube*.
2. Posisi *Oposisi*, dalam posisi ini, khalayak menganggap bahwa konten “Reza Oktovian” tidak menghibur sama sekali, melainkan memiliki dampak yang buruk.
3. Posisi *Hegemoni Dominan*, dalam posisi ini, khalayak sepakat dengan pendapat bahwa konten *Youtube* “Reza Oktovian” membutuhkan peningkatan kualitas, yaitu dengan cara menyaring ucapan dan kosakata yang terkesan tidak baik, dan juga lebih merancang komposisi videonya agar lebih terstruktur dan lebih menarik.

Penelitian terdahulu dapat berperan sebagai acuan, tetapi pasti ada perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, dan itu terletak pada objek dan subjek

penelitian. Objek penelitian di penelitian ini adalah Kanal *Youtube* “Reza Oktovian”, sedangkan objek penelitian yang akan dilakukan adalah Kanal *Youtube* “Windah Basudara” Kemudian perbedaan selanjutnya ada pada subjek penelitian, subjek penelitian di penelitian ini adalah khalayak secara acak, pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti memilih subjek berupa *viewers* Kanal *Youtube* “Windah Basudara” yang sudah menonton konten *gaming* di Kanal tersebut.

Selain perbedaan, penelitian ini juga memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pada *platform* yang diteliti, kedua penelitian menggunakan *platform Youtube*, memiliki tema konten yang sama, yaitu Kanal *Youtube gaming*. Persamaan berikutnya adalah metode penelitian, yaitu metode penelitian analisis resepsi.

Penelitian selanjutnya merupakan jurnal milik Ifiyasari S.Ikom. dan Ruth Mei Ulina Malau M.Ikom Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Tahun 2021. Judul dari penelitian ini adalah “Analisis Resepsi Viewers mengenai Konten Gaya Hidup Konsumtif pada Kanal *Youtube Rans Entertainment*”. Penelitian ini memiliki tujuan berupa meneliti posisi khalayak berdasarkan tiga posisi pemaknaan khalayak milik Stuart Hall terhadap konten mengenai gaya hidup yang cenderung konsumtif yang ada di Kanal *Youtube Rans Entertainment*. Tiga posisi menurut Stuart Hall adalah sebagai berikut : Posisi hegemoni dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis resepsi yang dikemukakan oleh Stuart Hall.

Temuan yang didapat menggambarkan bahwa sebagian besar khalayak berada pada posisi negosiasi, disusul oleh posisi oposisi, dalam penelitian ini, tidak ada khalayak yang menempati posisi hegemoni dominan. Penempatan posisi khalayak dalam penelitian ini didorong oleh faktor perspektif perbedaan individual, ataupun penafsiran yang berdasar pada pengalaman, kemudian didorong juga oleh faktor

perspektif kategori sosial, yaitu penafsiran makna oleh khalayak berdasar pada karakteristik umum.

Subjek dan objek yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini *viewers* dari Kanal *Youtube* Rans *Entertainment* berperan sebagai subjek penelitian, dan Kanal *Youtube* Rans *Entertainment* berperan sebagai objek penelitian. Adapun Subjek dan Objek penelitian yang akan dilakukan adalah *viewers* dari Kanal “Windah Basudara” dan Kanal *Youtube* “Windah Basudara”. Kedua Kanal ini juga berkreasi di bidang yang berbeda, serta memiliki jenis audiens yang berbeda. Dalam aspek persamaan, kedua penelitian menggunakan media sosial *Youtube*, kedua penelitian juga menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis resepsi dari Stuart Hall.

Karya ilmiah berikutnya yang menjadi acuan dalam pembuatan penelitian ini adalah sebuah Jurnal milik Setyo Eka Rofi & Wiwid Noor Rakhmad, Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro, Tahun 2020. Judul penelitian ini adalah “Analisis Resepsi Pada Kanal *Youtube Gaming* ‘Kimi Hime’”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis resepsi dengan teknik pengumpulan data melalui *in-depth interview* yang bertujuan untuk mendapatkan data yang sistematis, murni opini dan pengalaman pribadi dari narasumber.

Temuan dari penelitian ini berupa subjek penelitian berpendapat bahwa penampilan Kimi Hime dalam Kanal *Youtubena* terlalu terbuka dan terkesan vulgar, sehingga membuat penonton hanya tertarik untuk memperhatikan bagian tubuhnya saja, tanpa melihat atau memperhatikan isi dari konten *gaming* yang disuguhkan dalam videonya. Banyak penonton yang juga merasa tidak nyaman melihat hal tersebut karena terlalu vulgar sehingga lebih memilih untuk menonton Kanal *Youtube* yang lain saja. Namun, ada juga penonton yang beranggapan bahwa hal tersebut



merupakan sebuah trik dari Kimi Hime sendiri untuk menarik perhatian dan menarik penonton sebanyak-banyaknya terutama kalangan pria. Menurutnya, konten *gaming* pada umumnya terkesan biasa dan membosankan, sehingga Kanal “Kimi Hime” menjadi pilihan yang tepat untuk mencari keunikan tersendiri dalam konteks yang masih berhubungan dengan konten *gaming*.

Dalam penelitian ini, peneliti tersebut menggunakan objek Kanal *Youtube* “Kimi Hime” dan subjeknya adalah penonton Kanal *Youtube* “Kimi Hime”. Penelitian yang akan dilakukan memilih untuk menggunakan Kanal *Youtube* “Windah Basudara” sebagai objek dan *viewersnya* sebagai subjek penelitian, yang pada dasarnya konteks dari kedua Kanal tersebut sudah berbeda. Dan teori yang digunakan juga akan berbeda nantinya. Selain perbedaan, ada juga persamaan antara kedua penelitian. Persamaan ada pada media sosial yang akan diteliti, keduanya memakai media sosial *Youtube* yang digunakan sebagai *platform* untuk menyebarkan konten berupa video kepada masyarakat umum. Metode yang digunakan juga akan sama, yaitu metode analisis resepsi.

Penelitian terdahulu yang peneliti jadikan acuan selanjutnya adalah Jurnal Internasional milik Astrid Haryanti dan Siti Dewi Sri Ratna Sari, *Communication Department, Faculty of Economic & Communication, Bima Nusantara University, Jakarta, Indonesia, Tahun 2017*. Penelitian ini berjudul “*Analysis of Audience Reception on Youtube Towards Anti CyberBullying Video Campaign in the CyberBully by CameoProject*”. Penelitian ini ditujukan untuk mendapatkan informasi mengenai pemaknaan penonton *Youtube* terhadap kampanye video “*Anti CyberBullying*” yang dilaksanakan oleh *Cameo Project*. Metode *Encoding-Decoding* oleh Stuart Hall digunakan dalam penelitian ini sebagai konsep. metode kualitatif deskriptif juga menjadi dasar dari penelitian ini.

Menurut penonton, video yang ditayangkan oleh *Cameo Project* menyampaikan pesan tentang *CyberBullying* dengan sangat baik, dan audiens juga terkejut dengan

*ending* dari video tersebut di mana korban dari *CyberBullying* di video tersebut dapat melawan balik tindakan yang ia terima dan dapat beradaptasi dengan keadaan yang sedang ia alami.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan video kampanye anti *CyberBullying* oleh *Cameo Project* sebagai objek penelitian dan penontonnya sebagai subjek penelitian. Penelitian yang akan dilakukan memilih untuk menggunakan Kanal *Youtube* “Windah Basudara” sebagai objek penelitian dan *viewersnya* sebagai subjek penelitian. Selain perbedaan, tentunya ada persamaan antara kedua penelitian, yaitu ada pada metode, metode penelitian kualitatif-deskriptif digunakan dalam kedua penelitian, serta memakai metode analisis resepsi, dan juga persamaan selanjutnya ada pada media yang diteliti yaitu media sosial *Youtube*.

Peneliti memilih Kanal “Windah Basudara” untuk dijadikan objek penelitian karena peneliti belum pernah mendapatkan karya ilmiah terdahulu yang menjadikan Kanal *Youtube* “Windah Basudara” sebagai objek penelitian, serta Kanal “Windah Basudara” ini terbilang cukup baru kepopulerannya, ditambah lagi banyaknya audiens dari Kanal “Windah Basudara” ini yang sering kali merekam cuplikan video dari *streaming* “Windah Basudara” dan menyebarkannya ke media sosial lain seperti *Tiktok* dan *Instagram* yang juga menjadi faktor meningkatnya kepopuleran Kanal yang satu ini.

No.	Peneliti (Tahun)	Metode Penelitian	Kesimpulan
1.	Azizah, Retna Sari Nur (2017)	Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yang digunakan untuk	Temuan yang didapat dalam penelitian ini adalah resepsi terhadap objek penelitian

No.	Peneliti (Tahun)	Metode Penelitian	Kesimpulan
		<p>menggambarkan situasi atau peristiwa (Rakhmat, 1984). Penelitian ini merupakan studi khalayak terhadap video <i>gaming</i> karya Reza ‘Arap’ Oktovian, yang diunggah di <i>YouTube</i> sebagai objek. Sementara tujuan penelitian adalah bagaimana <i>encoding/decoding</i> audiens terhadap kekerasan verbal yang kerap dilakukan Reza ‘Arap’ Oktovian dalam videonya. Model penelitian yang akan digunakan adalah model analisis resepsi Stuart Hall. Hall melihat komunikasi sebagai proses dimana suatu pesan dikirim dan diterima dengan efek tertentu. Dikenal dengan</p>	<p>terbagi menjadi tiga jenis audiens, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posisi Negosiasi, dalam posisi ini, audiens menganggap bahwa konten dari <i>channel Youtube</i> “Reza Oktovian” berdampak besar terhadap anak di bawah umur hingga usia remaja, sehingga membutuhkan pengawasan orang tua terhadap anak kecil dan remaja dalam mengonsumsi konten <i>Youtube</i>.</li> <li>2. Posisi Oposisi, dalam posisi ini, khalayak menganggap bahwa konten “Reza Oktovian” tidak menghibur sama sekali, melainkan memiliki dampak yang buruk.</li> <li>3. Posisi Hegemoni Dominan, dalam posisi ini, khalayak sepakat dengan pendapat bahwa konten <i>Youtube</i> “Reza Oktovian” membutuhkan peningkatan kualitas, yaitu</li> </ol>

No.	Peneliti (Tahun)	Metode Penelitian	Kesimpulan
		<p>konsep <i>encoding</i> dan <i>decoding</i>. Gagasan di-<i>encode</i> pengirim pesan dan di-<i>decode</i> oleh penerima pesan. Audiens dalam analisis resepsi <i>encoding/decoding</i> Stuart Hall dilihat sebagai entitas yang dapat menginterpretasikan hal yang sama dengan makna yang berbeda. Makna yang dihasilkan oleh audiens tergantung oleh pengetahuan dan pemikiran audiens itu sendiri.</p>	<p>dengan cara menyaring ucapan dan kosakata yang terkesan tidak baik, dan juga lebih merancang komposisi videonya agar lebih terstruktur dan lebih menarik.</p>
2.	Ifiyasari dan Ruth Mei Ulina (2021)	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis resepsi dari Stuart Hall. Analisis resepsi khalayak yaitu memahami proses dalam penciptaan makna (<i>making meaning process</i>) yang</p>	<p>Temuan yang didapat menggambarkan bahwa sebagian besar khalayak berada pada posisi negosiasi, disusul oleh posisi oposisi, dalam penelitian ini, tidak ada khalayak yang menempati posisi hegemoni dominan. Penempatan posisi khalayak</p>

No.	Peneliti (Tahun)	Metode Penelitian	Kesimpulan
		<p>dilakukan oleh khalayak saat mengkonsumsi media. Analisis resepsi digunakan untuk mengetahui dan memahami respon, melihat penerimaan, sikap dan pemaknaan yang dibentuk atau diproduksi oleh pembaca atau penonton (Ida, 2014). Stuart Hall (1972) menjelaskan bahwa teori <i>encoding</i> dan <i>decoding</i> adalah proses khalayak dalam mengkonsumsi dan memproduksi makna dalam proses penerimaan mengenai konten media massa yang telah dikonsumsi (Ida, 2014). Stuart Hall (dalam During, 2001) menyarankan tiga posisi hipotesis atau interpretasi yang dapat membangun <i>decoding</i> terhadap teks wacana. Tiga</p>	<p>dalam penelitian ini didorong oleh faktor perspektif perbedaan individual, ataupun penafsiran yang berdasar pada pengalaman, kemudian didorong juga oleh faktor perspektif kategori sosial, yaitu penafsiran makna oleh khalayak berdasar pada karakteristik umum.</p>

No.	Peneliti (Tahun)	Metode Penelitian	Kesimpulan
		interpretasi tersebut yaitu posisi dominan – hegemoni, posisi negosiasi dan posisi oposisi.	
3.	Rofi, Setyo Eka dan Wiwid Noor Rakhmad (2020)	Tipe penelitian yang digunakan dalam pemaknaan khalayak terhadap video <i>YouTube</i> Kimi Hime ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis resepsi. Metode penelitian analisis resepsi adalah sebuah metode yang mencoba memahami bagaimana khalayak membaca dan menginterpretasikan makna dari sebuah teks media sesuai dengan pengalaman dan apa yang dilihat dalam kehidupan sehari-harinya (Hadi, 2008). Menurut Stuart Hall (1980), khalayak melakukan <i>decoding</i> terhadap pesan	Temuan dari penelitian ini berupa subjek penelitian berpendapat bahwa penampilan Kimi Hime dalam <i>channel Youtub</i> enya terlalu terbuka dan terkesan vulgar, sehingga membuat penonton hanya tertarik untuk memperhatikan bagian tubuhnya saja, tanpa melihat atau memperhatikan isi dari konten <i>gaming</i> yang disajikan dalam videonya. Banyak penonton yang juga merasa tidak nyaman melihat hal tersebut karena terlalu vulgar sehingga lebih memilih untuk menonton <i>channel Youtube</i> yang lain saja. Namun, ada juga penonton yang beranggapan bahwa hal tersebut merupakan sebuah trik dari Kimi Hime sendiri untuk

No.	Peneliti (Tahun)	Metode Penelitian	Kesimpulan
		media melalui tiga kemungkinan posisi, yaitu: posisi hegemoni dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi, (Hall, 2011).	menarik perhatian dan menarik penonton sebanyak-banyaknya terutama kalangan pria. Menurutnya, konten <i>gaming</i> pada umumnya terkesan biasa dan membosankan, sehingga <i>channel</i> “Kimi Hime” menjadi pilihan yang tepat untuk mencari keunikan tersendiri dalam konteks yang masih berhubungan dengan konten <i>gaming</i> .
4.	Haryanti, Astrid dan Siti Dewi Sri Ratna Sari (2017)	Penelitian ini menggunakan konsep <i>Encoding-Decoding</i> karya Stuart Hall. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data primer dikumpulkan melalui observasi komentar video <i>cyberbully</i> di <i>Youtube</i> dan wawancara semi terstruktur, pemeriksaan langsung terhadap kebutuhan, kebiasaan	Video <i>Anti Cyberbullying</i> memberikan akhir yang tidak terduga ketika korban <i>cyberbullying</i> berhasil mengatasi situasi tersebut dan berubah menjadi pribadi baru yang mudah bergaul, bebas mengemukakan pendapat, berani menghadapi intimidasi dari orang lain orang-orang dan memiliki pemikiran dan sikap positif. Sebagai tanggapan wawancara, peserta mewakili dominan masing-masing, posisi

No.	Peneliti (Tahun)	Metode Penelitian	Kesimpulan
		<p>media dan keinginan yang dinegosiasikan dengan khalayak yang mencakup oposisi tetapi mereka memiliki diskusi langsung kepada persepsi yang sama tentang audiens target secara tujuan akhir yang ingin dicapai, individu melalui panggilan berani bersikap tangguh dan telepon, email dan bertemu bertanggung jawab terhadap diri langsung, sementara data sendiri serta tidak terintimidasi sekunder dikumpulkan oleh ketidakadilan atau tentang audiens melalui dominasi kekuatan.</p> <p>jurnal, artikel, situs web, Dengan kata lain, terdapat dan makalah penelitian. persamaan makna atau persepsi mengenai <i>Youtube</i> sebagai media online untuk ruang negosiasi dimana khalayak secara umum dapat mengekspresikan dan menyampaikan pendapatnya mengenai isu <i>cyberbullying</i>.</p>	

## F. Kerangka Teori

### 1. Teori Analisis Resepsi

Stuart Hall mengemukakan suatu teori mengenai resepsi atau teori penerimaan audiens pada tahun 1973. Teori ini berisi bahwa faktor kontekstual dapat



mempengaruhi cara audiens menerima media dalam bentuk film, tayangan televisi maupun video lainnya, dalam kasus ini adalah konten berupa video *gaming* yang ada di dalam social media bernama *Youtube*. Arti dari media yang ditayangkan tersebut tidak selalu muncul secara transparan, melainkan hasil interpretasi dari masing-masing individu, budaya dari individu tersebut sangat berpengaruh, selain itu berkaitan juga dengan pengetahuan dan pengalaman individu tersebut. Penafsiran makna terhadap tulisan tidak terpisahkan dari pengetahuan dan pengalaman partisipan terhadap teks-teks lainnya. Teks dalam hal ini mampu menyusun aspek arti dengan memandu pembacanya, namun dia tidak dapat memaparkan makna, yang merupakan hasil dari interaksi antar teks dengan imajinasi pembacanya. (Apriliyanti, 2018:10)..

Teori resepsi menekankan pada peran pembaca atau audiens dalam penerimaan teks-teks media bukan penulis atau peran pengirim pesan. Hall (2006) menekankan bahwa menguraikan dan menjabarkan secara lebih rinci mengenai *sirkuit komunikasi* adalah sebuah konseptualisasi yang sering digunakan dalam penelitian media massa yang mengandaikan proses komunikasi sebagai sebuah sirkuit atau sirkulasi pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Prinsip utamanya adalah bahwa teks media berhasil dikomunikasikan atau tidaknya tergantung pada penerimaan audiens, bukan pada si pembuat atau media (Danesi, 2013:574). Menurut Ginting dan Ramadhan (2018), resepsi berasal dari bahasa latin yaitu *recipere*, dalam bahasa inggris , *reception* berarti penyambutan atau penerimaan pembaca. Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020) menyatakan ada tiga dasar teori resepsi yang meliputi :

- a) Makna bersifat cair (*fluid*) dan komunikasi menjadi tidak sempurna tanpa melihat dan mengkaji tentang makna pesan.
- b) Interpretasi *audience* dipandang sebagai elemen penting dalam proses mendefinisikan makna (*meaning-making*).

- c) Negosiasi diantara produsen dan konsumen pesan (media dan khalayak) secara terus menerus dapat menguak makna sebenarnya dari teks media. Para peneliti resepsi berasumsi bahwa pemilik media memiliki kuasa untuk memproduksi teks dengan menyisipkan pesan-pesan tertentu. Namun, tetap *audience* lah yang menentukan bagaimana mereka menafsirkan makna dari teks dan bagaimana fungsi dan peran teks media tersebut dalam kehidupan mereka.

Adapun alasan peneliti memilih metode analisis resepsi dikarenakan sejalan dengan kebutuhan peneliti untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini, serta memiliki ketersinambungan dengan paradigma konstruktivisme yang dimana menganggap bahwa tidak ada satu kebenaran yang mutlak, melainkan kebenaran dipengaruhi oleh latar belakang dan persepsi dari tiap individu yang ada.

Stuart Hall menyatakan bahwa “analisis resepsi berfokus pada perhatian penerimaan individu serta responnya dalam proses komunikasi massa, yang berarti pada proses penerimaan dan pemaknaan yang kemudian menciptakan respon pada khalayak media secara mendalam atas teks media, dan cara suatu individu menginterpretasikan isi pesan media menggunakan wawasan dan pengalaman hidupnya sendiri”. (Santoso, 2018:17) Dalam analisis resepsi ini, audiens dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

#### **A. Audiens Aktif**

Audiens aktif adalah audiens yang berpartisipasi aktif dalam audiens media. Dalam hal ini, penonton membentuk suatu masalah yang belum terselesaikan, dan ternyata penonton mampu mendiskusikan permasalahan yang beredar di masyarakat. Kondisi ini memungkinkan pemirsa untuk memiliki literasi media yang baik, sehingga mereka bebas memaknai isi media dan menerima atau menolak isi pesan

media. Maka dari itu, pemirsa dapat menyaring informasi yang diterimanya dan belum tentu menerima semua informasi yang disajikan oleh media.

## **B. Audiens Pasif**

Audiens pasif adalah audiens yang tidak berpartisipasi aktif dalam menanggapi konten media. Pendengar pasif cenderung menerima isi media yang mereka dengar dan lihat. Publik tidak ingin mengetahui fakta lagi, sehingga ide mereka ditentukan oleh media. Audiens pasif ini biasanya paling sering termakan oleh pesan-pesan hoax yang sering disebarluaskan. Pada Resepsi Khalayak, Khalayak dianggap aktif dan berdaya dalam memaknai pesan media. Bagaimana audiens menerimanya berbeda setiap orangnya. Karena setiap individu dipersepsikan sebagai seseorang dengan latar belakang yang berbeda. Latar belakang yang berbeda menjadi pembeda bagi setiap individu untuk memaknai pesan (Syaifudin, 2014: 6).

Menurut McQuail (2010), pembagian audiens menjadi pasif dan aktif adalah suatu spektrum yang terus berubah, dan tidak ada pembagian yang tegas antara keduanya. Namun, McQuail memberikan beberapa ciri audiens pasif dan aktif yang dapat membantu memahami perbedaan antara keduanya. Berikut adalah penjelasan singkat tentang pembagian audiens pasif dan aktif menurut McQuail:

### **a. Audiens Pasif**

1. Menerima informasi secara langsung dari media tanpa mempertanyakan atau memilah informasi yang diterima.
2. Tidak memiliki keinginan untuk mencari informasi tambahan atau memperdalam pemahaman terhadap topik tertentu.
3. Tidak memiliki kontrol atas pesan yang diterima dan cenderung menerima apa yang disajikan oleh media massa.

### **b. Audiens Aktif**

1. Menerima informasi dengan cara yang lebih kritis dan mampu mempertanyakan kebenaran atau relevansi pesan yang diterima.
2. Mampu menginterpretasikan pesan yang diterima dengan berbagai cara dan memahami konteks di balik pesan tersebut.
3. Memiliki kemampuan untuk memilih media yang mereka konsumsi dan cara mereka menanggapi.
4. Cenderung mencari informasi tambahan dan memperdalam pemahaman mereka terhadap suatu topik.

Dalam pembagian audiens pasif dan aktif menurut McQuail, perbedaan antara keduanya tidak bersifat mutlak dan dapat berubah-ubah seiring waktu. Audiens dapat beralih dari sikap pasif ke sikap aktif dalam menerima dan memproses pesan media massa tergantung pada berbagai faktor, seperti minat, pengetahuan, atau pengalaman sebelumnya.

### **a. Encoding-Decoding**

Proses *encoding*, atau biasa disebut penyandian, adalah proses suatu individu menghasilkan pesan dalam bentuk simbol dan memilih cara untuk mengirimkannya kepada orang lain baik secara sadar ataupun tidak, Effendy (2011:18). Bentuk pesan yang tidak terlihat (*invisible*) yang tetap berada di benak pengirim pesan (*encoder*) diolah menjadi pesan yang nyata (ditampilkan) agar dapat dipahami oleh penerima pesan. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada penerimaan Kanal *Youtube* Windah Basudara oleh penonton atau individu yang menjadi penonton. Awal dari proses penerimaan pesan adalah *decoding*. Proses *decoding* adalah proses menerima karakter atau simbol yang diterapkan oleh *encoder* (orang yang mengirim pesan) dan

mengubahnya menjadi pesan yang bermakna. Proses *Encoding* juga dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- *Frame of Reference*  
*Frame of Reference* merupakan latar belakang dari komunikator, dalam membuat sebuah pesan seperti latar belakang pendidikan, sosial, lingkungan, ideologi, dan lain lain
- *Field of Experience*  
*Field of Experience* merupakan latar belakang komunikator dalam hal profesionalitas di bidang produksi konten dan didukung pihak lain

Adapun tiga kemungkinan posisi dalam proses *encoding-decoding*, yaitu :

### **1. Posisi Hegemoni Dominan (*The Dominant Hegemonic Position* )**

Khalayak selaras dengan media di posisi hegemoni dominan ini. Dalam posisi ini, penonton menerima sepenuhnya makna yang disampaikan oleh duta besar. Hal ini terjadi karena budaya dominan yang digunakan untuk menyampaikan pesan media sama dengan budaya dominan yang dimiliki pemirsa. Posisi ini dapat digambarkan sebagai posisi ideal dalam komunikasi yang transparan, di mana setiap individu bertindak sesuai dengan kode yang dianggap dominan, karena lebih berkuasa daripada kode lainnya.

### **2. Posisi Negosiasi (*The Negotiated Position*)**

Pada umumnya, khalayak menerima ideologi dominan, namun pada kasus tertentu juga menolak untuk melakukan penerapan ideologi tersebut (Seperti yang ditunjukkan Stuart Hall: khalayak mayoritas mengasimilasi ideologi utama, namun

dalam kasus tertentu menerima penerapannya). Dapat dikatakan bahwa khalayak telah menerima semua pesan dari media. Namun, pesan memiliki bagian dan hal-hal tertentu yang menggali lebih dalam audiens dengan menggali informasi tentang mereka. Atau bahkan penonton tidak setuju dengan beberapa pesan media.

### **3. Posisi Oposisi (*The Oppositional Position*)**

Posisi terakhir ini adalah khalayak tidak setuju dengan makna yang disampaikan media, sehingga khalayak mengubah atau pesan atau kode yang disampaikan oleh media dengan pesan atau kode alternatif berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya. Di sini, khalayak memahami apa yang disampaikan oleh media kepada mereka, tetapi karena tidak setuju dengan gagasannya, khalayak menolak makna pesan yang diberikan oleh media. Pada kenyataannya, Stuart Hall menerima kenyataan kalau media mengarang pesan atau kode yang didorong oleh maksud persuasi yang disembunyikan, tetapi juga memiliki peluang untuk mencegah khalayak tertelan oleh ideologi dominan. Teknik semantik ini digunakan oleh saluran *Youtube* Windah Basudara untuk mengungkapkan perbedaan semantik melalui vlog horor kepada pemirsa sendiri. Peneliti juga akan melihat posisi mana yang mendominasi penonton yang menonton vlog horor di Kanal *Youtube* "Windah Basudara".

Ketiga posisi *decoding* ini menunjukkan kompleksitas dalam hubungan antara produsen pesan atau karya budaya dengan konsumen atau masyarakat dalam memahami dan merespons pesan atau karya budaya. Pesan atau karya budaya tidak hanya diproduksi oleh kelompok dominan dalam masyarakat, tetapi juga dapat diinterpretasikan dan direspon oleh konsumen atau masyarakat dalam berbagai cara yang berbeda, tergantung pada posisi sosial, pengalaman, dan pandangan dunia mereka.

## **2. Media Sosial**

Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media juga dianggap sebagai *window of reality* (Harris, 2004), menentukan apa yang penting dan tidak penting dari kejadian di sekitar manusia. Dengan demikian, media membuat realitas yang disebut dengan *pseudo-environment* dalam benak *audience*, melalui konsumsi teks media. Menurut Asyhar (2012:44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Media sosial sendiri dapat disebut sebagai suatu media karena menurut Kottler dan Keller (2016), menyatakan bahwa media sosial adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, video, dan informasi dengan orang lain.

Laughey (2007) menyatakan bahwa istilah media sosial terdiri dari dua kata, "sosial" dan "media". "Masyarakat" didefinisikan sebagai realitas sosial di mana setiap orang mengambil tindakan yang berkontribusi pada masyarakat. Meskipun "media" dapat diartikan sebagai sarana komunikasi. (Saputra dkk., 2020: 41). Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, sementara itu, menjelaskan bahwa pengertian media sosial adalah sebagai sekumpulan aplikasi yang memiliki basis di internet, dan dibangun dengan fondasi ideologis dan teknologi WEB 2.0, dan memungkinkan pembuatan dan pertukaran konten yang dibuat oleh penggunanya, (M. Romli, 2012): 108).

#### **a. Youtube dan Game**

Media sosial *Youtube* berdiri pada tahun 2005 oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Di masa sekarang, *Youtube* adalah media sosial yang tingkat kepopulerannya sangat tinggi di kalangan masyarakat, bersama dengan *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*, dan *Instagram*. Bahkan *Youtube* dinobatkan sebagai media sosial yang paling banyak ditonton dan sering ditonton oleh masyarakat umum. *Youtube*

termasuk dalam kategori media sosial Kaplan dan Haenlein sebagai komunitas konten yang dioperasikan oleh *Youtube* dengan menangkap konten dari pengguna dan mempostingnya ke pengguna lain.

*Youtube* merupakan media sosial yang menawarkan konten *audio-visual* yang memberikan fasilitas kepada banyak orang berupa pembuatan Kanal *Youtube*. Sebelum membuat Kanal *Youtube*, pengguna harus terlebih dahulu membuat akun, kemudian setelah Kanal telah berhasil dibuat, pengguna dapat meng-*upload* konten berupa video dan tentunya dengan kategori yang diinginkan. Dengan keberadaan *Youtube*, pengguna *Youtube* dapat merasakan seolah memiliki stasiun televisi sendiri yang dapat dipublikasikan kepada audiens. Kanal *Youtube* merupakan suatu gambaran model produksi televisi mikro yang terdapat di media sosial. (Nasrullah, 2015:78).

*Youtube* memberikan kebebasan terhadap penggunanya dalam hal berkarya, sehingga para *Creator* di *Platform* mereka berlomba-lomba untuk membuat konten kreatif mungkin dengan keunikan mereka masing-masing, dengan kebijakan seperti itu, terlahirlah banyak *Youtuber* yang mengunggah konten di *Youtube* sesuai dengan *passion* dan hobi mereka, seperti konten *mukbang* (video *live-streaming* seseorang makan dengan jumlah yang besar), olahraga, *gaming*, *fashion*, kecantikan, konten tentang kegiatan sehari-hari, dan banyak jenis konten lainnya. Tentunya hal ini menarik minat banyak masyarakat Indonesia, hampir segala informasi dapat ditemukan di *Youtube*.

*Game* atau permainan (dalam Bahasa Indonesia) merupakan suatu aktivitas yang memiliki fungsi sebagai pemanasan, menghilangkan rasa jenuh dari aktivitas keseharian, serta pengisi waktu luang. Hal ini telah ditambah dengan penggunaan gambar kartun dalam desain *game* sehingga menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat. Kartun sendiri merupakan suatu gambaran yang berbentuk lukisan atau karikatur tentang seseorang, suatu gagasan, ataupun kondisi yang dirancang



sedemikian rupa guna memberikan pengaruh terhadap pendapat umum (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2010:58).

Menurut Ginting dan Ramadhan (2018) pada dasarnya *game* adalah sebuah aktivitas interaktif dimana berpusat terhadap suatu pencapaian dan pelaku aktif di dalamnya.

Adapun jenis-jenis *game* menurut Sibero (2009:18) antara lain adalah:

1. *Action* : Sebuah *game* yang membutuhkan pemain yang mempunyai kecepatan reflex, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menghadapi sebuah rintangan.

2. *Fighting* : *Game fighting* biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, yang dimana salah satu dari karakter di kendalikan oleh komputer.

3. *Shooter* : *Sub-genre* dari permainan aksi, meskipun banyak pemain yang menganggap bahwa ragam ini merupakan ragam yang berdiri sendiri.

4. *Racing* : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk mengemudi dalam sebuah kompetisi balap-memalap. *Game* ini populer dengan jenis *game* yang berkonsep menggunakan mobil atau motor.

5. *Sport* : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara virtual, seperti pertandingan sepak bola, basket, dan sebagainya.

6. *Adventure* : *Game adventure* menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara *game action* dan *game adventure*, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau *item* sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada.

7. *Strategi* : Jenis permainan *game* seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika.

8. *RPG (Role Playing Game)* : Sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

#### **b. *Game of chance (Gacha)***

Istilah *Game-of-chance* atau yang lebih dikenal sebagai *Gacha* tentunya sudah tidak sangat asing di telinga kalangan *gamers* yang ada di seluruh dunia, *Gacha* ini sendiri merupakan suatu sistem yang mirip dengan sistem lotere, dan dilakukan di suatu *platform* virtual, seperti *game*. *Gacha* sendiri menawarkan barang dan hadiah yang beragam, seperti suatu karakter langka, kostum, kosmetik, *wallpaper*, aksesoris, dan sampai ke perlengkapan untuk karakter *game*. Barang yang ditawarkan oleh sistem ini bersifat barang Virtual dan hanya bisa diakses dengan membuka *game* yang dimainkan tersebut. Dalam sistem ini juga memiliki tingkat kelangkaan tergantung dari apa yang ditawarkan oleh sistem *Gacha* itu sendiri, dan tingkat kelangkaan itu beragam, mulai dari sangat umum, umum, dan bahkan sampai sangat langka. Peluang untuk menang *Gacha* sangat ditentukan oleh pembuat pada *Gacha* tersebut. Ada beberapa elemen yang mempengaruhi rancangan pada *Gacha*, seperti pemilihan hadiah yang menang, kemungkinan menang, dan kemungkinan mendapatkan barang yang lebih bagus atau lebih langka. (Spicemart, 2016) *Gacha* tampaknya memotivasi dan memunculkan keinginan membeli narasumber sehingga pemain menghabiskan lebih banyak uang untuk melakukan *Gacha* pada *game* meskipun harga dan persentase kemenangan untuk mendapat hadiah yang langka ditentukan oleh penyedia *game*. (Teramoto, Shibuya, dan Akiyama, 2014).

### **G. Metodologi Penelitian**

## **1. Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian merupakan perspektif yang digunakan peneliti untuk menjadi dasar atau pedoman dalam seluruh proses penelitian. Peneliti memilih paradigma konstruktivisme yang mana paradigma konstruktivisme ini mengukur sifat manusia secara mendasar, tidak sama seperti sifat alam karena manusia berperan sebagai individu yang mengkonstruksikan dalam realitas kehidupan sosialnya, dalam hal pemaknaan maupun pemahaman sifat di sekelompok masyarakatnya sendiri. Pada analisis paradigma konstruktivisme, posisi peneliti ditempatkan setara dan bersikap netral terhadap subjek penelitiannya, juga berusaha mendalami makna serta mengkonstruksikan sesuatu yang menjadi pengertian dari subjek penelitiannya.

## **2. Metode dan Pendekatan Penelitian**

Metode analisis resepsi dan pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti secara mendalam pemaknaan *viewers* terhadap konten Kanal *Youtube* “Windah Basudara”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana *viewers* memaknai isi dari konten Kanal *Youtube* “Windah Basudara” menggunakan orang yang beragam macam latar belakangnya, Maka dari itu, analisis resepsi merupakan metode yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut.

## **3. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan secara *Online* di lokasi yang menyesuaikan, Dengan waktu penelitian selama kurang lebih 3 bulan.

## **4. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian adalah benda, hal, ataupun manusia yang peneliti manfaatkan sebagai sumber yang memberikan data dan informasi yang berhubungan dengan karya ilmiah yang akan dilakukan. Penelitian ini menggunakan para pengguna media sosial *Youtube*, yang mengetahui, atau sudah menonton konten Kanal *Youtube Gacha* “Windah Basudara” sebagai subjek penelitiannya.

Objek penelitian merupakan suatu hal yang dipilih untuk dipelajari oleh peneliti dalam penelitian yang bersangkutan. Objek penelitian merupakan inti dari problematika yang diambil demi berjalannya penelitian, Kanal *Youtube* “Windah Basudara” berperan sebagai objek penelitian dalam penelitian ini.

Peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling* dalam menentukan narasumber yang akan diwawancara untuk dimintai datanya, adapun beberapa kriteria narasumbernya adalah merupakan penonton Kanal *Youtube* “Windah Basudara”, berusia antara 17-30 tahun, memiliki latar belakang yang punya keterkaitan dengan *Gacha*, *Game*, dan *Youtube*.

## **5. Teknik Pengumpulan Data**

Tanpa adanya data yang dikumpulkan, informasi dan data yang dibutuhkan untuk berjalannya penelitian akan sulit untuk didapatkan, maka dari itu tahap ini menjadi tahap yang tidak bisa diabaikan dalam melakukan suatu penelitian. Hal yang menjadi target fundamental dari teknik pengumpulan data adalah untuk mengumpulkan data dan informasi sebanyak-banyaknya dan seakurat mungkin demi tercapainya tujuan penelitian yang dijalankan. Maka dari itu, teknik pengumpulan data harus berbanding lurus dengan problematika yang diangkat dalam penelitian, tentunya hasil dari akumulasi data harus dapat dijelaskan dengan detail, akurat, dan dapat dipertanggung jawabkan. Teknik pengumpulan data wawancara sebagai sumber data primer, dan teknik pengumpulan data

observasi dan dokumentasi sebagai sumber data sekunder akan digunakan dalam penelitian ini.

- A. Wawancara, memperoleh data yang dibutuhkan dengan cara mewawancarai narasumber atau informan secara *face to face*, dengan menggunakan alat bantuan seperti *voice recorder* dan *video recorder*. Jenis dari wawancara yang akan dilakukan adalah semi-struktur, yaitu peneliti akan menggunakan panduan pertanyaan dalam proses wawancara, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan lagi topik yang dibahas menjadi lebih fleksibel agar narasumber lebih leluasa memberikan pendapat dalam proses wawancara
- B. Observasi, memperoleh data yang dibutuhkan dengan cara mengamati lebih dekat objek penelitian yang akan diteliti, dengan melakukan observasi, peneliti bisa lebih dalam lagi mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.
- C. Studi Dokumentasi, dengan melakukan studi dokumentasi, peneliti dapat memanfaatkan data yang sudah diperoleh untuk menguatkan dan mendukung data primer dalam penelitian ini. Adapun sumber data sekunder studi dokumentasi ini berupa penelitian terdahulu, jurnal-jurnal terkait, buku-buku terkait penelitian, serta artikel dan media massa yang tersedia secara *online*.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Dalam keberjalanan penelitian, peneliti juga memerlukan teknik analisis data, agar dapat menjalankan proses analisis data secara sistematis, dan struktural dari awal proses pengumpulan data hingga akhirnya membuat kesimpulan yang berdasar pada hasil dari seluruh proses yang dilakukan sebelumnya. Peneliti menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini.

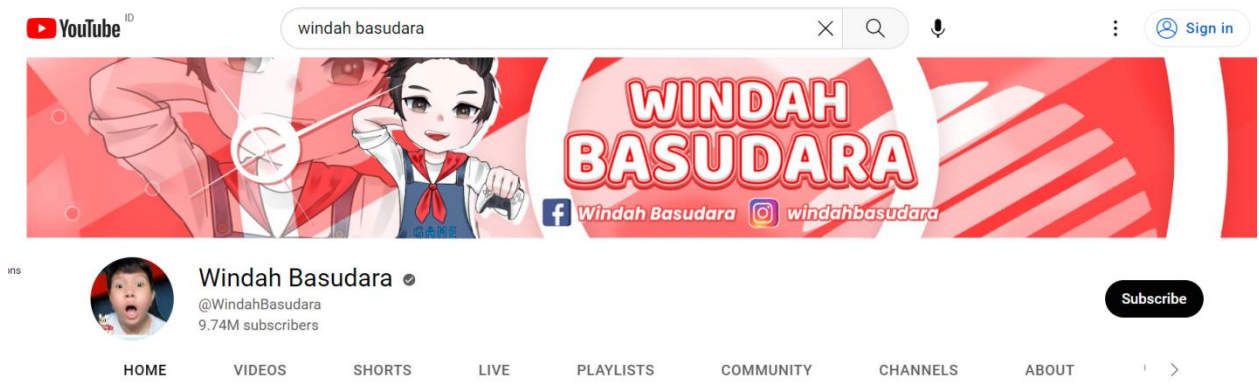
Pada tahap awal penelitian, peneliti akan menyusun struktur pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber. Setelah melakukan wawancara dengan narasumber, data dari hasil wawancara tersebut akan disusun agar mudah dipahami. Kemudian, hasil dari susunan data dan informasi tersebut akan peneliti bandingkan dengan teori resepsi Stuart Hall. Hasil penelitian berupa penjelasan yang akan menjawab rumusan masalah yang peneliti angkat disini adalah bagaimana pemaknaan narasumber terkait dengan konten Kanal *Youtube* “Windah Basudara”.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM

#### A. Windah Basudara

Brando Franco Windah atau yang biasa dikenal sebagai Windah Basudara dikalangan para remaja dan pengguna internet adalah seorang *Youtuber* terkenal. Windah lahir di Manado pada 14 Maret 1992 dan merupakan seorang putra dari empat bersaudara. Dia memiliki dua saudari yaitu Florence dan Caroline, serta adik laki laki bernama Vincent. Windah pindah ke Ibukota Jakarta ketika dia masih berada di taman kanak-kanak dan menghabiskan waktu di Jakarta selagi menempuh pendidikannya. Dia bersekolah di SD Santo Vicentius, SMP Marsudrini dan SMA Santo Bellarminus. Pada masa SMA tepatnya dikelas 11 Windah sering mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan dari teman temannya. Hal ini membuatnya memutuskan untuk berhenti sekolah dan memilih bekerja sebagai operator warnet. Kemudian orangtua dari Windah meyakinkan dan menyuruhnya untuk melanjutkan pendidikannya.



**Gambar 2.1** Profil Saluran Youtube Windah Basudara (sumber : screenshot Youtube)

Windah sempat bekerja di hotel, Windah mendapatkan gaji sebesar Rp 10.000.000 dan bekerja selama 2,5 tahun disana, setelah itu Windah memilih untuk resign karena kurangnya promosi dan kenaikan status pekerjaannya. Pasca mengundurkan diri dari pekerjaannya di hotel Windah memutuskan untuk membeli Laptop *Asus ROG* dengan harga Rp 13.000.000 untuk merintis karir *Youtubanya*. Sejak kecil Windah sudah gemar bermain *video game* seperti *Nintendo NES* dan *Playstation 1*. Alasan dia memulai karir *Youtubanya* karena memang hobinya bermain *game* dan Windah melihat kesuksesan *Youtuber* seperti *MiawAug*. Windah membuat saluran *Youtubanya* bernama Windah Basudara, Windah diambil dari nama dia sendiri dan *basudara* yang berarti saudara dalam bahasa Manado. Windah memulai karir *Youtubanya* pada 29 Desember 2018, Windah mengulas banyak *genre* permainan dalam salurannya dimulai dari permainan bermain peran (RPG), Aksi, Strategi Waktu Nyata (RTS), Permainan Balap, Permainan Petualangan, *simulator* dan sebagainya. Windah dikenal dengan akting yang dia tunjukkan selama atau pada akhir siaran langsungnya, sebagai bagian dari kepribadiannya yang unik. Dia juga mengatakan bahwa pertunjukkan tersebut sebagai hiburan kepada penonton.

Seiring berjalannya waktu pada April 2019 hanya memiliki sekitar seribu pelanggan dan hanya dalam dua bulan saja, Juni 2019 Windah sudah mendapatkan 100ribu pelanggan pada saluran *Youtubanya*. Dia juga pernah berkolaborasi dengan *MiawAug* dalam permainan *Secret Neighbor* dan diundang untuk tampil keatas panggung pada acara *Youtube FanFest 2019* dan pada Juni 2020 dia mencapai satu juta pelanggan. Pada 8 Juli 2021, Windah secara resmi diumumkan menjadi *Brand Ambassador* baru untuk tim *E-sport RRQ*. Kenaikan popularitas Windah Basudara terus melesat semenjak dia memiliki satu juta pelanggan. Dilansir dari berita *yodu.id*, Windah Basudara mendapatkan beberapa nominasi penghargaan pemain *e-sports* dan *Youtuber* berdasarkan hasil voting publik. *Indonesian Esports Awards 2021* dilakukan melalui voting *online* karena adanya penyebaran virus covid-19. Windah Basudara berhasil mengumpulkan suara terbanyak dan memenangkan *Most Favorite Gaming*



*Content Creator of 2021*. Berikut adalah beberapa penghargaan yang didapatkan oleh Windah Basudara yang dilansir dari beberapa situs web seperti *merahputih.com*, *skor.id*, dan *inet.detik.com*.

Tanggal	Penghargaan	Kategori	Acara	Hasil
18 November 2021	<i>Indonesian Esports Awards 2021</i>	Pembuatan Konten <i>Game</i> Terfavorit	GTV	Menang
23 Desember 2021	Dunia Games <i>Awards 2021</i>	Pembuatan Konten <i>Game</i> Tahun ini	Telkomsel dan Dunia Games	Menang
29 November 2022	<i>Indonesian Esports Awards 2022</i>	Pembuatan Konten <i>Game</i> Terfavorit	GTV	Menang

**Tabel 2.1 Penghargaan Windah Basudara**

Selain dari keberhasilan *Youtubenya*, Windah Basudara juga turut melakukan penggalangan dana sosial kepada seorang anak yang viral yaitu Rahmat atau yang biasa dikenal sebagai “Okky Boy” asal Bau-Bau.



*Gambar 2.2 Live Streaming Donasi Windah kepada OkkyBoy (Rahmat) sumber : screenshot suara.com*

Dana yang terkumpul dari *livestreaming* Windah selama tiga jam adalah sebesar Rp338 juta dan donasi tersebut diberikan kepada Rahmat, serta disumbangkan untuk pendidikan anak-anak yang membutuhkan. Selain itu, Windah juga pernah melakukan galang dana dengan *livestreaming* 24 jam dimana Windah mendapatkan sekitar Rp50 Juta untuk donasi bantuan covid-19. Tindakan dari Windah Basudara tersebut menuai banyak tanggapan dan pujian positif dari *netizen*. Sampai saat ini Windah masih terus membuat konten *gaming* dan melakukan donasi jika ada kesempatan. Diukur sejak 29 Desember 2018 hingga hari ini Windah memiliki lebih dari sembilan juta pelanggan pada saluran *Youtube* miliknya.

## **B. Audiens**

Pada umumnya audiens dapat diartikan sebagai konsumen dari media. Namun, seiring berjalannya waktu dan beragamnya pemanfaatan media untuk berbagai hal serta tujuan pengartian dari audiens mulai berganti. Stokes (2003) menyatakan bahwa pengertian paling luas dari istilah audiens adalah identik dengan “masyarakat” karena

digunakan untuk merujuk pada banyak cara yang dilakukan oleh media untuk berhubungan dengan dunia sosial yang luas. Berdasarkan pengertian ini, semua orang dalam sebuah masyarakat dapat menjadi *potential audience* untuk jenis produk media apapun. Nightingale (2004) juga mengelompokkan audiens menurut keterkaitannya dengan media, yaitu publik, pasar, komunitas, dan fans. Audiens berperan penting dalam pembentukan makna. Hall (dalam Pujarama Widya dan Yustisia Rizki, 2020) menjelaskan bahwa interpretasi khalayak juga diperhitungkan dalam pembentukan suatu makna. Pada konteks media massa pembentukan makna tidak hanya berasal dari teks media itu saja, melainkan dari hubungan dari teks dan pembaca teks (audiens). Audiens tidak hanya memiliki peran sebagai penerima pesan saja, tetapi juga dapat berperan sebagai sumber pesan yang bisa mereproduksi pesan yang disampaikan oleh media.

Audiens selalu dipandang sebagai entitas yang aktif karena kapasitas mereka dalam melakukan fungsi reproduksi teks, (Pujarama Widya dan Yustisia Rizki, 2020). Teks media juga dapat berupa produk visual dan produk audiovisual. Audiens dalam memberikan pandangan dan penilaian terhadap pemaknaan pesan yang disampaikan tergantung pada latar belakang budaya dan pengalaman hidup audiens masing masing. Penerimaan dan interpretasi makna oleh satu audiens dan audiens lain dapat berbeda, melihat dari perbedaan karakter dan konteks sosial budaya mereka, (Pujarama Widya dan Yustisia Rizki, 2020). Kajian mengenai audiens juga telah berkembang sedemikian rupa dan menjadi semakin kompleks. Kompleksitas dari audiens juga dipengaruhi oleh audiens itu sendiri yang berkembang seiring waktu dan teknologi. Di era digital saat ini peran audiens dapat beragam dari hanya sekedar penikmat konten media menjadi produsen, pengunjung, fans, pemain, dan partisipan dari media.

Dalam era digital dan media sosial, resepsi audiens semakin kompleks karena audiens memiliki lebih banyak pilihan media dan sumber informasi daripada sebelumnya. Namun, meskipun teknologi media yang terus berkembang, prinsip

dasar resepsi audiens tetap relevan dan penting dalam memahami bagaimana pesan media diterima, diinterpretasikan, dan digunakan oleh audiens. Salah satu contoh penting dari resepsi audiens adalah teori encoding-decoding, seorang teoretikus budaya dan media dari Inggris. Hall (1997), berfokus pada cara dimana audiens dari berbagai kelompok sosial, budaya, dan politik. Audiens memecahkan kode pesan dari media berdasarkan pemahaman mereka tentang dunia dan posisi mereka dalam masyarakat.

Sehingga untuk penelitian analisis resepsi ini audiens atau informan yang diteliti adalah para remaja atau kaula muda yang menyukai konten *Youtube* dan setidaknya pernah menonton konten dari Windah Basudara di *Youtube*. Alasan mengapa mengambil informan dengan kriteria ini adalah untuk mengetahui bagaimana pandangan dan persepsi dari audiens mengenai konten *Youtube* dari Windah Basudara. Peneliti berharap dengan persepsi dan pandangan dari para audiens dapat memberikan sebuah jawaban bagaimana pandangan audiens terhadap konten *Youtube* Windah Basudara.

### **C. Narasumber Penelitian**

Dalam penelitian ini ditujukan kepada informan untuk menjawab pertanyaan bagaimana resepsi audiens terhadap konten saluran *Youtube* Windah Basudara. Sebelum peneliti menjabarkan jawaban dari persoalan tersebut, sebelumnya peneliti ingin menjelaskan profil pribadi dari masing masing informan untuk memperjelas gambaran dan data data yang penulis dapatkan teruntuk memberikan gambaran terkait resepsi audiens terhadap konten pada saluran *Youtube* Windah Basudara. Peneliti akan menanyakan terlebih dahulu apakah informan sudah pernah menonton konten saluran *Youtube* Windah Basudara atau belum pernah. Jika belum pernah peneliti akan memperlihatkan beberapa konten milik Windah, tetapi jika sudah menonton peneliti akan langsung mewawancarai informan. Berikut adalah daftar data – data serta profil mengenai kedelapan informan tersebut:

Nama	Usia	Pekerjaan	Asal
Arsyan Khairi	22	Pekerja	Palembang
Suryadarma Bakti	17	Pelajar	Depok
Raihan Fahrezi	22	Mahasiswa	Palembang
Reyhan Daffa	22	Mahasiswa	Palembang
Muh, Rizan Fateha	20	Mahasiswa	Bandung
Satria Legawa	22	Mahasiswa	Bengkulu
Fadhillah Irfan	28	Pekerja	Jakarta
Amalia Nanda	21	Mahasiswa	Palembang

*Tabel 2.2 Profil Informan*

**a. Arsyah Khairi**



**Gambar 2.3 (sumber: dari informan)**

Informan merupakan seorang pekerja yang baru saja lulus atau *freshgraduate* dengan menjalani pekerjaan sebagai programmer pada suatu perusahaan instansi IT di Palembang. Arsyah adalah sosok laki laki yang berusia 22 tahun dan memiliki latar belakang sebagai orang asli Palembang. Arsyah memiliki hobi bermain *game online* dan juga suka menggunakan fitur *Gacha* pada game tersebut. Selain itu, Arsyah juga memiliki hobi untuk menonton *Youtube* dan sudah menjadikan *Youtube* sebagai salah satu kewajiban dia dalam bekerja.

Alasan peneliti memilih Arsyah menjadi informan pada penelitian ini adalah karena dia memiliki latar belakang yang menarik. Hal lain yang dimiliki Arsyah juga terkait hobi serta kebiasaannya yang tidak jauh dari dunia *game* dan *Youtube*. Selain itu, juga Arsyah sendiri adalah seorang *Programmer* yang sangat fasih tentang dunia digital saat ini. Ini dapat membentuk pemahaman informan akan konten *Gacha* yang di unggah oleh Windah di *Youtubanya*.

## b. Suryadarma Bakti



**Gambar 2.4 (sumber: dari informan)**

Informan Suryadarma Bakti yang kerap disapa Bakti adalah informan yang berasal dari Depok, Jawa Barat. Bakti masi menempuh bangku sekolah SMA dan berstatus sebagai pelajar. Ia sangat familiar dengan media sosial dan terutama *Youtube* yang menjadikannya tempat hiburan dan sekaligus belajar. Bakti juga gemar bermain game tertentu seperti *Mobile Legends* atau *Genshin Impact*.

Alasan peneliti memilih Bakti sebagai salah satu informan pada topik ini adalah karena status dia yang masih pelajar dan sekaligus adalah seorang *gamer*. Diharapkan dengannya statusnya yang masih pelajar dapat memberikan pandangan yang bervariasi untuk memenuhi data yang dibutuhkan pada penelitian ini. Dirinya juga tidak asing dengan sosok *Youtuber* Windah Basudara yang pernah Bakti lihat di beberapa platform sosial media.

### c. Raihan Fahrezi



**Gambar 2.5 (sumber: dari informan)**

Informan kali ini adalah seorang mahasiswa yang berasal dari Palembang dan berusia 22 tahun. Dia adalah seorang mahasiswa yang berkuliah di UNSRI dengan jurusan Teknik Pertambangan. Selama berkuliah di jurusan pertambangan, Ejik juga menekuni hobi bermain *game* dan berolahraga. Ejik banyak mempelajari *game game* yang bervariasi dimulai dari strategi, aksi, peperangan, dan sebagainya.

Selain itu Ejik juga merupakan seorang fans dari Windah Basudara yang disebut sebagai bocil kematian. Dia mulai mengidolakan Windah dimulai sejak dirinya beberapa kali melihat Windah melakukan *livestreaming*. Ejik merasa bahwa Windah adalah sosok yang menghibur dan baginya *gimmick* yang dilakukan juga sangat kreatif. Ini yang menjadi alasan peneliti memilih Ejik menjadi salah satu



informan pada penelitian ini. Dengan adanya perasaan mengagumi Windah, diharapkannya dapat memberikan variasi data yang menarik.

#### **d. Reyhan Daffa**



**Gambar 2.6 (sumber: dari informan)**

Informan kali ini adalah Reyhan Daffa yang biasa dipanggil Reyhan dilingkungan pertemanannya. Usia Reyhan saat ini adalah menginjak 22 tahun dan berkuliah di UNSRI dengan jurusan kedokteran gigi dan sekarang sedang menempuh praktek koas. Pada saat berkuliah Redap beberapa kali mengikuti organisasi kemanusiaan dan pemberdayaan masyarakat yang ada di UNSRI. Tujuan dia mengikuti organisasi tersebut adalah untuk mendapatkan pengalaman dan juga pandangan terkait bagaimana cara untuk berpikir lebih humanis.

Informan Reyhan memiliki hobi bermain *game* dan mengonsumsi *Youtube* pada saat waktu luang. Alasan peneliti memiliki Reyhan sebagai informan penelitian

kali ini adalah dengan melihat latar belakang studi dan pengalaman organisasi yang ia tempuh. Dengan perbekalan ilmu tentang bagaimana ia melihat suatu fenomena sosial dari pengalaman organisasi, menjadi hal yang memengaruhi pandangannya tentang *Gacha* Windah Basudara

**e. Muhammad Rizhan Fateha**



**Gambar 2.7 (sumber: dari informan)**

Muhammand Rizhan Fateha adalah seorang informan yang berasal dari Bandung, Jawa Barat dan berkuliah di ITB dengan Jurusan Teknik Sipil. Saat ini Rizhan berusia 20 tahun dan aktif dalam berorganisasi serta kepanitiaan pada acara kampusnya. Rizhan seorang mahasiswa yang aktif dalam isu isu digital saat ini seperti bagaimana soal pengaruh AI di era saat ini atau melihat buruknya dampak yang ditimbulkan dari mudahnya akses ke media digital.

Dengan latar belakang tersebut peneliti menjadikannya alasan untuk memilih Rizhan sebagai salah satu informan pada penelitian ini. Keaktifan dia dalam memahami isu digital dan seorang yang aktif dalam berorganisasi membuat Rizhan dapat memberikan pandangan secara kritis tentang persoalan *Gacha* Windah Basudara.

**f. Satria Legawa**



**Gambar 2.8 (sumber: dari informan)**

Informan Satria Legawa adalah seorang mahasiswa tingkat akhir yang berasal dari Bengkulu dan menempuh studi di UII Yogyakarta. Adapun jurusan Satria adalah Teknik Kimia. Dirinya adalah mahasiswa biasa yang tidak terlalu aktif terlibat dalam kegiatan kampus. Satria memiliki hobi untuk menonton video di *Youtube* dan bermain *game*, meskipun tidak bermain *game Gacha*.

Alasan peneliti menjadikan Satria sebagai informan kali ini adalah dikarenakan latarbelakang dia sebagai mahasiswa yang pasif. Dengan hal tersebut

tentu dapat memberikan variasi atas jawaban yang dibutuhkan pada penelitian tentang *Gacha* Windah Basudara.

**g. Fadhillah Irfan**



**Gambar 2.9 (sumber: data informan)**

Informan kali ini adalah seseorang yang bernama Fadhillah Irfan yang bekerja sebagai seorang teknisi IT dan *livestreamer* pada beberapa platform tertentu seperti *Twitch* dan *Tiktok*. Fadhil sangat antusias melakukan pekerjaannya sebagai seorang teknisi IT dengan terus belajar memahami perkembangan digital seiring berkembangnya jaman. Menurutny saat ini kemampuan pemahaman digital adalah *basic skill* yang harus dikuasai oleh setiap orang termasuk ilmu tentang bagaimana seseorang bermedia sosial.

Alasan peneliti memilih Fadhil menjadi salah satu informan pada penelitian ini adalah melihat dari segi umur yang dinilai lebih matang dibanding informan lain, serta pekerjaan dia seorang teknisi IT dan *Livestreamer Game*. Tentu pekerjaan

tersebut sangatlah dekat dengan sosok yang akan menjadi topik penelitian ini yaitu Windah Basudara.

**h. Amalia Nanda Syafira**



**Gambar 2.10 (sumber: dari informan)**

Informan terakhir adalah seorang mahasiswi aktif yang berkuliah di ITB yang berasal dari Palembang. Lia menempuh jurusan PWK (Perencanaan Wilayah dan Kota) yang saat ini sedang menempuh semester akhir. Berbeda dengan Rizhan yang sama sama berkuliah di ITB, tetapi Lia tidak terlalu aktif dalam ikut serta kepanitiaan. Poin menariknya adalah Lia merupakan seorang bocil kematian (*fans Windah Basudara*) yang dirinya sering menjadi moderator saat *livestreaming* milik Windah.

Lia mengidolakan Windah dikarenakan cara idolanya tersebut memberikan lelucon dan karakteristiknya dalam konten termasuk *Gacha* adalah menarik. Lia merasa dengan ikut berinteraksi secara langsung dengan seorang *content creator* dapat menjadikannya merasa lebih dekat dengan sosok mereka. Pada hal ini yang dapat memenuhi keinginannya adalah sosok dari Windah Basudara tersebut. Latar

belakang inilah yang menjadikan peneliti memilih Lia sebagai informan pada penelitian kali ini.

## **BAB III**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini, peneliti ingin memaparkan hasil wawancara yang diperoleh dari delapan informan. Dimana hasil yang didapatkan dari kedelapan informan memiliki keberagaman pendapat dan pandangan. Penerimaan dan pemaknaan oleh informan terhadap sebuah pesan yang dikirim melalui media memiliki pesan yang berbeda beda pada setiap individunya. Hal tersebut didasari dengan perbedaan latar belakang seperti lingkungan pertemanan, tempat bekerja, hobi, dan lingkungan keluarga sangatlah menentukan bagaimana orang tersebut menerima dan menginterpretasikan pesan tersebut. Hal ini mengakibatkan kedelapan informan memiliki pemaknaan pesan media yang berbeda beda.

Peneliti mengambil kedelapan informan yang terdiri atas lima mahasiswa dari kampus berbeda, dua orang pekerja kantoran, dan seorang pelajar. Pada saat ini peneliti melakukan wawancara dengan informan secara daring melalui aplikasi *Zoom Meeting* dikarenakan lebih efisien dan terhalang oleh jarak pada masing masing informan. Wawancara dilakukan mulai dari tanggal 27 Februari 2023 hingga 18 Maret 2023 yang dilakukan secara berkala sesuai dengan ketersediaan informan. Peneliti melakukan wawancara dari landasan pertanyaan umum ke khusus mengenai bagaimana informan memaknai pesan yang terdapat pada konten *Gacha* Windah Basudara di Kanal *Youtube* miliknya.

#### **A. Encoding pada Konten *Gacha* Kanal *Youtube* Windah Basudara**

Pada pemetaan analisis resepsi ini peneliti menggunakan teori milik Stuart Hall dalam melihat bagaimana resepsi penonton Kanal *Youtube* Windah Basudara. Khalayak penerima pesan dapat menginterpretasi makna

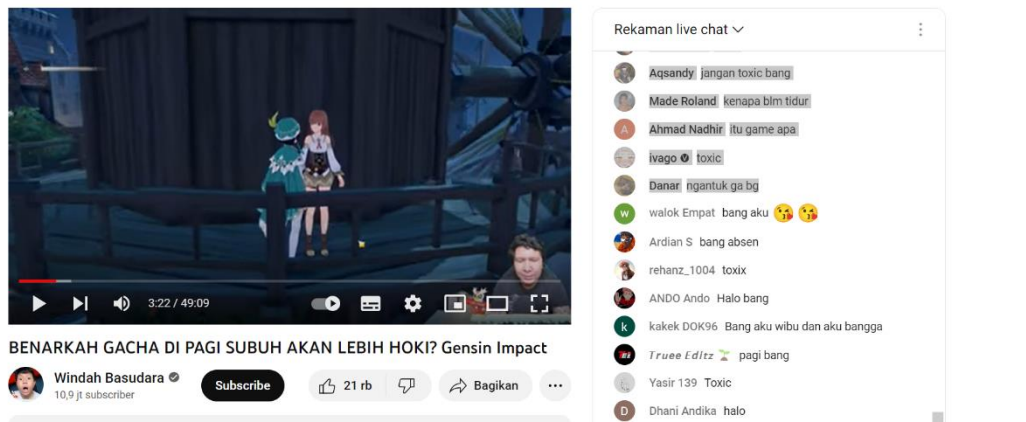
tersendiri dalam mengonsumsi asupan konten yang diterima sesuai dengan pengalaman, pendidikan, ideologi, dan latar belakang budaya dari masing-masing individu tersebut. Proses *encoding*, atau biasa disebut penyandian, adalah proses suatu individu menghasilkan pesan dalam bentuk simbol dan memilih cara untuk mengirimkannya kepada orang lain baik secara sadar ataupun tidak, Effendy (2011:18).

Pada bagian ini peneliti akan menjabarkan terkait bagaimana *encoding* dari Kanal *Youtube* Windah Basudara pada konten *Gacha* miliknya. Kanal *Youtube* Windah Basudara memiliki dua opsi untuk penonton dalam melihat konten *Gachanya*. Penonton dapat melihat dari tipe konten *livestreaming* atau konten siaran langsung yang dapat diakses sesuai jadwal yang sudah diberikan Windah. Selain itu, penonton juga dapat melihat konten video *Gacha* yang sudah di *upload*, biasanya merupakan bentuk rekaman ulang dari *livestreaming* Windah. Dua pilihan ini dapat menjadi alternatif bagi penonton dalam menikmati video *Gacha* Windah Basudara.

*Livestreaming* atau siaran langsung adalah media yang direkam dan disiarkan dalam waktu nyata melalui internet dan pada konteks ini adalah *Youtube*. Windah Basudara pada Kanal *Youtubanya* dalam memberikan sebuah tayangan hiburan yang paling diminati adalah siaran langsungnya. Hal ini karena *fansnya* dapat berinteraksi secara langsung tanpa adanya jeda untuk menunggu balasan. Jadi komunikasi yang terjadi dapat berlangsung secara dua arah, meskipun yang mendapatkan *feedback* dari Windah belum tentu satu orang.

Dengan siaran langsung Windah Basudara dapat memaksimalkan potensi untuk menghibur penonton. Karena juga banyak *gimmick* yang dilakukan ketika konten dengan siaran langsung.



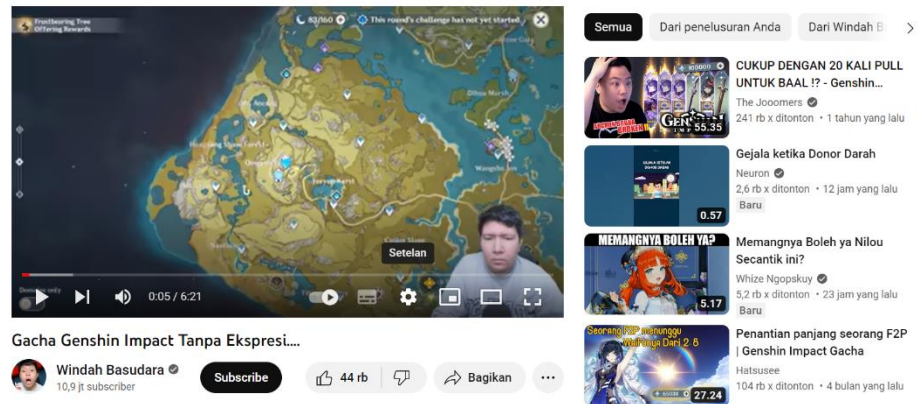


Gambar 3.1 Siaran Langsung *Gacha* Windah Basudara (*sumber: screenshot Youtube*)

Dalam siaran langsung tersebut dikunjungi oleh lebih dari 10ribu penonton dan mereka saling mengirimkan pesan pada *livechat*. *Livechat* adalah fitur komentar *Youtube* yang dapat langsung dilihat oleh pembuat konten. Siaran langsung seperti ini biasanya sudah dijadwalkan terlebih dahulu melalui beberapa sosial media milik Windah. Sehingga penonton dapat memantau kapan Windah Basudara akan mengadakan siaran langsung tersebut. Terlihat pada *screenshot* gambar diatas bahwa siaran langsung diadakan kurang lebih pukul 05.00 WIB dan waktu tersebut tidak menjadi halangan penonton untuk melihat Windah Basudara melakukan konten *Gacha* dengan *livestreaming*.

Konten ini berbeda dengan konten video yang disiarkan secara langsung/*livestreaming*. Orang biasanya menyebut dengan video *Youtube* saja dimana dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Pada konten ini biasanya *creator* melakukan kegiatan *editing* terhadap video mereka sebelum masuk ke tahap pengunggahan. Hal ini dilakukan untuk menambah beberapa komponen yang menarik seperti *visual effect*, *sound effect*, dan selipan lelucon di dalamnya. Dapat dikatakan video biasa ini yang biasanya berdurasi antara lima menit hingga satu jam ini jauh lebih terorganisir daripada video yang

ditampilkan secara *livestreaming*. Hal ini dikarenakan penyusunan dari mulai ide, *script*, dan penyempurnaan dari *editing* sudah dilakukan.

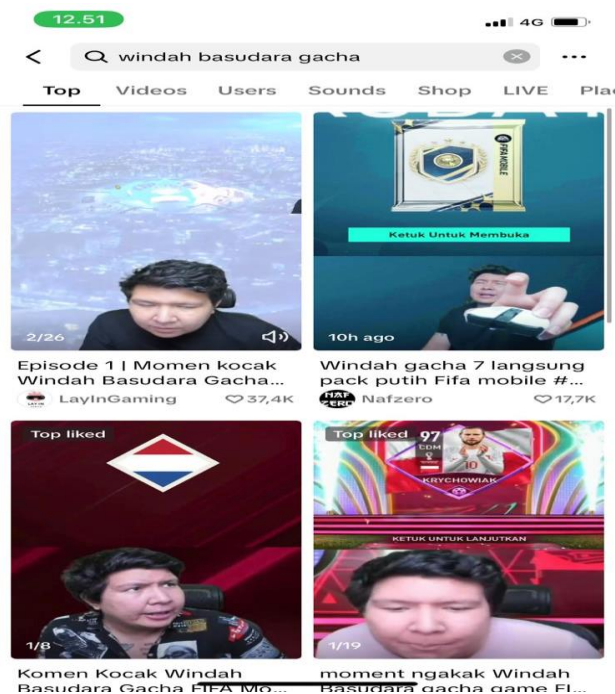


Gambar 3.2 Konten Video *Gacha* Tidak Langsung Windah Basudara (*sumber: screenshot Youtube*)

Diatas adalah gambar hasil *screenshot* yang diambil pada Kanal *Youtube* Windah Basudara dimana ia melakukan *Gacha* pada game *Genshin Impact*. Video tersebut sudah ditonton sebanyak 693 ribu kali dan mendapatkan 44 ribu *likes* dari penonton dalam waktu kurang dari setahun. Hal tersebut menjadi sebuah bukti antusiasme penonton dari Windah Basudara, meskipun video tersebut tidak dibawakan secara langsung tetapi penonton tetap menyukainya. Pada konten tidak langsung Windah Basudara tidak dapat berkomunikasi secara langsung dengan penonton. Penonton ketika memberikan komentar harus menunggu terlebih dahulu hingga Windah memberikan balasan. Namun, pada konten video tidak langsung seperti ini, Windah lebih jarang dalam memberikan *feedback* kepada penonton daripada siaran langsung.

Bentuk konten video *Gacha* berikutnya adalah cuplikan video, hal ini berbeda dengan dua bentuk video konten diatas yaitu langsung dan tidak langsung. Cuplikan video adalah suatu video yang diambil pada beberapa

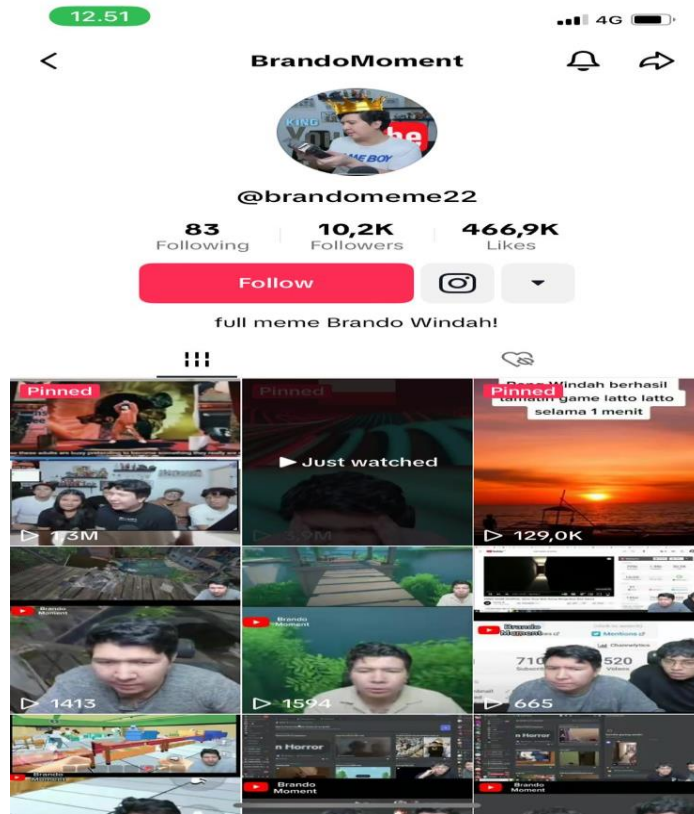
detik atau menit tertentu yang kemudian di sebarakan ke beberapa *platform* media sosial seperti *Tiktok*, *Instagram*, atau bahkan *Youtube* itu sendiri. Cuplikan video ini dapat diunggah oleh si *creatornya* sendiri atau melalui orang lain. Namun, pada video *Gacha* Windah Basudara kebanyakan yang mengambil dan mengunggah cuplikan miliknya adalah para *fansnya*.



Gambar 3.3 Cuplikan Video *Gacha* Windah Basudara di *Tiktok*  
(sumber: screenshot *Tiktok*)

Pada gambar diatas adalah beberapa cuplikan video Windah Basudara ketika bermain *game Gacha*. Sejauh ini yang mengunggah cuplikan – cuplikan video Windah Basudara adalah *fans* miliknya. Mereka mengunggah video tersebut dengan tujuan untuk memberi tau kepada khalayak umum tentang Windah Basudara dengan tujuan menghibur. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang mendapatkan banyak *followers* dan bisa mendapatkan

keuntungan dari situ dengan hanya menjadi seorang *clipper*. *Clipper* adalah sebutan orang yang suka mengunggah cuplikan video orang lain.



Gambar 3.4 *Clipper* Windah Basudara di *Tiktok* (sumber: screenshot *Tiktok*)

Ditunjukkan pada gambar diatas bahwa profil tersebut bukanlah milik Windah Basudara, melainkan hanya akun orang lain. Dengan hanya menjadi *clipper* ia bisa mendapatkan 10.2 ribu *followers* dan *like* hampir 500 ribu pada platform *Tiktok*. Berhubung cuplikan video seperti bukan Windah yang membuat tentu dapat dipastikan komunikasi yang terjadi bukan dengan sosok Windah Basudara tersebut.

## B. Decoding Terhadap Konten *Gacha* Kanal *Youtube* Windah Basudara

Pada sub bab ini peneliti akan memaparkan tentang latar belakang narasumber, pemaknaan mereka terhadap suatu fenomena *Gacha*, dan beberapa pandangan mereka mengenai *Encoding* yang dilakukan oleh Windah Basudara di Kanal *Youtubnya*.

Pertanyaan dimulai dengan beberapa pertanyaan umum seperti pengenalan narasumber, hobi apa yang disukai, konten seperti apa yang disukai di *Youtube*, hingga pertanyaan khusus yang merujuk pada konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara seperti apakah konten *Gacha* windah layak dipertontonkan, bagaimana pandangan informan soal kontroversi konten *Gacha* Windah Basudara, dan makna pesan yang diambil dari konten *Gacha* Windah Basudara.

Adanya antusiasme dari informan ketika menjawab pertanyaan wawancara, dibuktikan dengan ketertarikan mereka dengan dunia *Youtube* dan Windah Basudara. Adapun beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti mengenai ketertarikan mereka terhadap media sosial terutama *Youtube*. Salah satu informan yang bernama Muhammad Arsyhan yang berstatus sebagai Pekerja Kantoran asal Palembang ini memiliki pendapat bahwa *Youtube* merupakan salah satu tempat dia menghabiskan separuh waktu luangnya,

*“Kalau Youtube masuk ke dalam media sosial, berarti aku udah ngabisin hampir 80% waktu buat bermain media sosial. soalnya dari pekerjaan juga kan, aku programmer ya, jadi ya masalah pekerjaan aja pakai Youtube sebagai referensi saja.*  
(Wawancara Arsyhan, 13 Maret 2023)

Dari apa yang disampaikan oleh informan Arsyhan, ia menghabiskan waktu luangnya hampir 80% untuk menggunakan *Youtube* baik untuk bekerja atau sekadar hiburan semata. *Youtube* juga sudah menjadi bagian dari Arsyhan,

dikarenakan waktu yang ia habiskan untuk *Youtube* sudah terlalu banyak. Selain dari informan Arsyah, ada cerita menarik yang didapatkan dari informan Satria menyebutkan bahwa ia membagi *Youtube* menjadi dua sesi hiburan,

*“..membagi dua konten mas, yang pertama kalau livestreaming itu digunain buat nonton turnamen game mas. Kalau yang post konten Youtube biasanya itu, paling jadi sekedar hiburan..*  
(Wawancara Satria, 27 Februari 2023)

Informan Satria menjelaskan bahwa ia membagi *Youtube* menjadi dua bagian, yaitu pada fitur *livestreaming* ia jadikan sebagai tempat menonton turnamen *game* dan konten video *Youtube* biasa dijadikan sebagai hiburan semata seperti menonton ringkasan film, Satria sendiri juga merupakan mahasiswa yang berasal dari Bengkulu. Ia juga menyebutkan bahwa konten *gaming* saat ini diminati banyak anak muda dan memang sudah banyak di *Youtube*. Selanjutnya informan Bakti yang suka menghabiskan sisa waktu luangnya dengan menonton *Youtube* dengan beberapa Kanal kesukaannya, yaitu *tutorial*, motivasi, dan *game*. Raihan Fahrezi atau yang kerap disapa Ejik adalah informan selanjutnya yang berasal dari Palembang dan berstatus mahasiswa. Ejik menyukai bermain *game* dan menonton *Youtube* sebagai hiburan bagi dirinya.

*“Saya Raihan Fahrezi biasa dipanggil ejik asalnya dari Palembang dan sekarang sebagai mahasiswa. Hobi sih lebih kearah main game sama nonton Youtube ya.”* (Wawancara Ejik, 18 Maret 2023)

Hal yang sama juga dimiliki oleh informan Reyhan dan Rizhan yang memiliki hobi menonton *Youtube* untuk mengisi waktu luang mereka. Dari seluruh

informan menyatakan bahwa mereka suka menonton *Youtube* sebagai aktivitas mereka di waktu luang. Informan Fadhil juga menganggap demikian bahwa menonton *Youtube* juga dilakukannya untuk mengisi waktu yang luang untuk melepas penat selepas bekerja.

Informan terakhir adalah Lia yang menjadikan *Youtube* sebagai medianya untuk mencari hiburan. Ia juga sangat suka melihat jenis video *livestreaming* karena baginya berinteraksi dengan *content creator* adalah hal yang disukainya.

“..buat hiburan ajasih terutama kalo kontennya *livestreaming* lebih asik aja..” (Wawancara Lia, 26 Juni 2023)

Setelah melakukan wawancara dengan kedelapan narasumber, peneliti melihat bahwa seluruh narasumber sudah familiar dan menjadikan *Youtube* sebagai sarana hiburan mereka. Peneliti juga menyimpulkan bahwa setiap narasumber memiliki preferensi konten *Youtube* yang digemarinya.

Selanjutnya peneliti akan membahas bagaimana dengan pandangan narasumber terhadap konten *Gacha* pada Kanal *Youtube* Windah Basudara. Peneliti akan memaparkan pengetahuan informan terhadap konten *Gacha* Windah Basudara, pandangan soal *Gacha* Windah Basudara, dan bagaimana informan menyikapi konten *Gacha* tersebut.

Peneliti akan mulai memaparkan dari informan Arsyah, proses wawancara diawali dengan menanyakan bagaimana pemahamannya terkait isi konteks pesan yang disampaikan pada konten *Gacha* tersebut. Arsyah perihal ini berpendapat bahwa Kanal *Youtube* Windah sangat entertaining dan menjadi panutan dia dalam melakukan *Gacha*. Ia juga menyebutkan bahwa dirinya hobi melakukan *Gacha* pada *game Genshin Impact* yang dimainkan juga oleh Windah Basudara.

Kelayakan dari segi konten juga ia sebutkan relatif karena pandangan dari orang yang tidak mengerti Windah dapat menimbulkan permasalahan. Terkait dengan kontroversi yang menyangkut Windah, informan Arsyian juga tidak memperdulikan itu atas pendapat dari dirinya terhadap Windah. Namun, ia menyebutkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari kontroversi Windah Basudara cukup besar. Karena dengan memberikan spam bintang satu pada aplikasi di *playstore* dapat menyebabkan aplikasi tersebut dihapuskan.

*“Secara umum sih konten Gacha Windah ini layak ditonton bagi yang paham soal Windah sih, kalau gapaham nanti bisa jadi permasalahan. Pattern dari Kanal Youtube Windah juga masih random. tapi kalau dari dampak kontroversinya ya memang besar yaa dapat merugikan..”* (Wawancara Arsyian, 13 Maret 2023)

Hal lain juga disebutkan bahwa informan Arsyian sendiri merasa sangat terhibur sekaligus dapat menaikkan harapannya untuk bermain *Gacha*. Dengan melihat konten *Gacha* di Kanal Youtube Windah Basudara, ia menjadikannya sebagai acuan untuk melakukan *Gacha* pada *game* yang sama. Arsyian juga menyampaikan bahwa ia memiliki kesamaan dengan Windah Basudara saat melakukan *Gacha* mulai dari menghabiskan uang ketika bermain *Gacha* dan sifat pantang menyerah untuk mendapatkan yang diinginkan dalam *Gacha*.

*“dimulai dari menghabiskan uang untuk main Gacha dan pantang menyerah sama kaya saya..”* (Wawancara Arsyian, 13 Maret 2023)

Namun, Arsyian sendiri terkadang juga tidak nyaman dengan cara bagaimana Windah bercanda pada *livestream*nya. Ia menyebutkan bahwa



beberapa lelucon yang disampaikan kurang menyenangkan. Hal lain juga disebutkan oleh Arsyian bahwa konten *Gacha* di Kanal *Youtube* milik Windah Basudara tidak aman untuk ditonton bersama orangtua dan keluarga. Ia tidak menyukai konten *Gacha* Windah yang memiliki tema, seperti Windah memerankan sosok Lemon seorang *professional player game Mobile Legends* ketika bermain *Gacha*.

Arsyian menyebutkan bahwa pada konten *Gacha* tersebut, Windah menjadi sosok yang tidak memiliki ekspresi dikarenakan Lemon juga tidak pernah berekspresi. Padahal salah satu hal penting yang disukai dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara adalah ekspresi Windah ketika bermain *Gacha*. Untuk dampak negatif yang diberikan oleh Windah pada konten *Gacha* di Kanal *Youtubanya* adalah pada pribadi Arsyian, dimana dapat mendorong pribadinya untuk melakukan *Gacha* secara terus menerus.

Informan Bakti memiliki pandangan tentang konten *Gacha* yang dimiliki Windah Basudara dengan berpendapat bahwa Kanal *Youtubanya* terbilang menarik, meskipun cukup *toxic*. Ia juga terhibur dari reaksi Windah Basudara saat melakukan *Gacha*, tapi kurang setuju dengan Windah Basudara yang terlalu banyak mengeluarkan uang untuk *Gacha*. Kelayakan dari konten *Gacha* Windah Basudara juga terbilang relatif tergantung dipertontonkan dengan siapa dan berapa usia dari orang yang menonton.

*“..meskipun ngga setuju soal dia terlalu banyak ngabisin uang buat Gacha. terlebih lagi kontennya menarik karena sering minta bantuan dengan viewersnya ketika bermain..”*

(Wawancara Bakti, 13 Maret 2023)

Selain itu, perihal kontroversi yang terjadi Bakti tidak menyalahkan Windah Basudara, melainkan hanya menyayangkan jika Windah kurang

meyakinkan kepada fansnya untuk tidak berbuat seperti itu. Menurutnya memang kesalahan dari kontroversi tersebut adalah dari tingkah laku fans Windah Basudara yang sudah kelewatan. Ia juga menuturkan bahwa pesan yang didapatkan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah adalah jangan terlalu banyak menghabiskan uang di *game*.

Adapun hal lain yang disampaikan oleh informan Bakti bahwa ia merasa nyaman menonton konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara. Rasa aman dari menonton konten tersebut dapat diwaspadai dengan cara menggunakan *earphone* untuk meminimalisir kata tidak sopan yang dilontarkan oleh Windah. Ia juga tidak menyukai dimana Windah terlalu banyak basa basi yang terlalu lama pada kontennya dan terlalu banyak mengeluarkan uang dalam bermain *Gacha*. Dampak negatif yang ditimbulkan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara dapat memengaruhi anak dibawah umur untuk mengikuti tingkah laku baik dari ucapan maupun bermain *game Gacha* tersebut.

*“..apalagi dia Youtuber besar kan. sikap toxicnya itu yang dapat dicontoh anak dibawah umur.. (Wawancara Bakti, 13 Maret 2023)*

Informan Ejik bercerita tentang pemahaman dan pemaknaannya terkait konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara, ia menuturkan bahwa konten tersebut menarik terlebih lagi adanya *gimmick* yang dibuat oleh Windah di setiap konten *Gachanya*. Selain itu, Windah juga dinilai komunikatif membuat penonton seolah olah masuk ke dalam permainan tersebut.

*“Kelayakan dari konten Gacha juga layak dilihat, apalagi menunggu ending dari livestreamnya. kalau soal pesan sih mungkin tidak ada, karena bagi saya cukup sebagai hiburan aja” (Wawancara Ejik, 18 Maret 2023)*

Ekspresi dari Windah pada konten *Gachanya* meski terkadang *gimmick* dan berlebihan, tetapi itu yang membuat hal tersebut menjadi seru dan menyenangkan. Tingkat kelayakan dari konten *Gacha* Windah juga terlihat dari serunya menunggu ending dari *livestreaming* di *Youtube* miliknya. Perihal pesan yang didapatkan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara, ia menyebutkan tidak ada pesan yang dapat diambil menurutnya hanya sebatas sebagai hiburan semata. Adapun ia menyebutkan bahwa konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara adalah sebuah bisnis dan dia membuat konten tersebut adalah bagian dari sebuah pekerjaan.

Ejik juga merasa memiliki kesamaan atas dirinya dengan Windah ketika melakukan *Gacha* ada pada perasaan kecewa jika tidak mendapatkan sesuai keinginan. Ia juga menyebutkan bahwa bagaimanapun tetap berbeda, karena tujuan dari Windah sendiri adalah mencari uang dengan konten *Gachanya*. Dengan adanya perasaan yang sama dengan Windah ketika bermain *Gacha* membuat Ejik menjadikan konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara sebagai pelampiasan apa yang tidak bisa Ejik lakukan. Tingkat kenyamanan ketika menonton konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara, Ejik memilih untuk secara *private* menikmatinya.

Selanjutnya adalah pendapat dari Reyhan bahwa konten *Gacha* Windah Basudara terbilang menarik dan lucu. Layak untuk dinikmati karena kontennya ringan dan pembawaan dari Windah dengan penuh *gimmick* membuat konten *Gachanya* semakin menarik. Suasana yang didapatkan ketika menonton Windah melakukan *Gacha* dengan uangnya tidak sedikit itu dapat dibilang seru.

*“Ini bikin viewersnya spam rating bintang satu ke gamenya di playstore, jadi turun ratingnya. Namun, sekarang Gachanya netral sih dan nggak menyudutkan pihak manapun, ya*

*meskipun pas spam rating juga bukan maksud Windah tapi emang fansnya..” (Wawancara Reyhan, 13 Maret 2023)*

Reyhan juga berpendapat bahwa pandangan dia berubah terhadap Windah akibat kontroversi yang terjadi, dimana fans Windah melakukan spam *rating* bintang satu pada aplikasi *game One Piece Bounty Rush* akibat Windah tidak mendapatkan karakter yang diinginkan dalam *Gacha* meski sudah menghabiskan puluhan juta untuk itu. Meskipun, untuk sekarang Windah bisa lebih netral dalam memberikan komentar dan tidak menyudutkan pihak manapun. Reyhan juga dapat mengambil pesan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara adalah tidak usah *Gacha* jika tidak memiliki uang, karena nanti hanya mendapatkan kesialan.

Reyhan juga merasa memiliki kesamaan yang dimiliki darinya dan Windah adalah pelampiasan kekesalan ketika bermain *Gacha*, dengan kesamaan tersebut ia tertarik untuk menonton lagi. Berbicara soal nyaman dan aman, ia berpandangan konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara nyaman, tetapi tidak aman karena Windah sering mengucap kalimat yang tidak sopan. Adapun ia juga menyebutkan tidak ada yang tidak disukai dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara, dikarenakan ia selalu menikmati kontennya. Adapun Reyhan juga mengatakan dampak negatif yang ditimbulkan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara perihal anak-anak yang terpengaruh untuk bermain *Gacha* dan mengikuti kata kasar dari Windah.

*“melampiaskan kekesalannya itu sama dan dengan kesamaan itu bikin tertarik buat nonton lagi sih..” (Wawancara Reyhan, 13 Maret 2023)*

Rizhan beranggapan bahwa seorang Windah Basudara memiliki karakteristik tersendiri dalam membawakan konten *Youtubeny*. Pesona dan ekspresi dia menarik untuk dilihat karena menghibur, selain itu Rizhan juga

melihat konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara sekedar sebagai hiburan semata. Rizhan merasa selama ini mengikuti konten *Gacha* di Kanal *Youtube* milik Windah Basudara seru seru saja, meskipun Windah berbicara kotor hal itu justru menjadi hiburan bagi Rizhan. Ia juga beranggapan bahwa kontroversi yang terjadi akibat spam rating bintang satu pada aplikasi game *One Piece Bounty Rush* memang karena salah fansnya saja, meskipun seharusnya Windah bisa lebih bijak dalam bertindak.

*“Windah nih lebih ke arah entertaining dan pesona dia menarik buat di ikuti. Kesan selama ini sih seru seru aja ya, kalau soal berbicara kasar menurut saya wajar sih bahkan jadi hiburan buat saya..”* (Wawancara Rizhan, 1 Maret 2023)

Pandangan menurut informan Satria mengenai konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara adalah ketika Windah Basudara membawakan kontennya di *Youtube* dia memiliki ciri khas yang berbeda dari *Youtuber gaming* lainnya. Satria memiliki kesan bahagia jika semisal Windah kalah dalam bermain *Gacha* dan justru merasa senang ketika Windah kalah dalam *Gacha*. Hal ini berhubungan dengan ekspresi Windah yang lucu ketika kalah dalam bermain *Gacha*. Ekspresi kesal dan marah milik Windah justru menjadi bahan hiburan bagi Satria. Konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara hanya sekedar hiburan pelepas penat usai melakukan aktivitas. Satria juga mendapatkan pemaknaan pesan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara bahwa jangan terlalu menghambur hamburkan uang untuk sebuah *Gacha game*. Berikut adalah hasil wawancara dengan informan Satria:

*Menurut saya Kanal milik windah hanya sekedar hiburan ketika capek kerja dan kuliah. Pesan yang saya dapatkan sih, jangan terlalu menghambur hamburkan uang hanya untuk Gacha game.”* (Wawancara Satria, 27 Februari 2023)

Informan selanjutnya yang memberikan pandangan adalah Fadhil yang berpendapat bahwa konten *Gacha* Windah Basudara di Kanal *Youtubenanya*

hanyalah hiburan semata. Namun, ia juga menambahkan bahwa ada beberapa orang yang terpengaruh akibat konten *Gacha* tersebut. Hal ini berkaitan dengan pribadi seseorang yang tidak bisa menahan diri karena godaan, salah satunya adalah godaan dalam bermain *game Gacha*. Persoalan kontroversi yang terjadi ia menanggapi bahwa *content creator* memiliki batasan dalam mengatur segala aspek. Salah satu contohnya adalah perilaku *fans*, seorang *content creator* tidak bisa mengendalikan mereka, maka dari itu kontroversi terkait penurunan rating pada aplikasi tertentu adalah salah dari *fansnya*.

*“Beberapa orang yang gabisa nahan diri sih. Terpengaruh soal windah karena mereka gabisa mengontrol diri. Dominan dampak negatif yang besar sih..”* (Wawancara Fadil, 25 Juni 2023)

Selanjutnya adalah tanggapan terakhir dari informan Lia yang memiliki pandangan bahwa konten *Gacha* di Kanal Youtube Windah Basudara adalah sebagai hiburan bagi penontonnya. Sebagaimana *content creator* pasti akan memberikan konten terbaik yang dapat disuguhkan kepada penontonnya. Menurutnya soal kontroversi atau permasalahan yang terjadi seperti penurunan *rating* terhadap beberapa aplikasi yang dianggap Windah adalah *penipuan* itu merupakan kesalahan dari *fansnya*. Hal ini dikarenakan Windah sendiri tidak pernah memiliki niat untuk menurunkan *rating* pada aplikasi tersebut.

*“..fansnya aja itu mah, terlalu mendewakan Windah ngga mikirin dampak kedepannya..”* (Wawancara Lia, 26 Juni 2023)

Persoalan ini menjadi rumit karena sudah menyangkut suatu urusan oranglain. Dari sisi seorang penonton pasti *content creator* memiliki dampak yang tidak selalu baik. Menurut Lia, Windah Basudara sudah memberikan contoh yang tidak baik bagi anak – anak usia dibawah umur. Hal ini dikarenakan tutur kata Windah yang tidak sopan ketika bermain *game Gacha* dan dari *gamenya* sendiri juga dapat memberikan pengaruh bagi anak – anak.

Mungkin untuk penonton di usia matang sudah dapat membedakan mana yang baik dan buruk, serta mereka sudah memiliki *self control* yang baik. Lantas bagaimana dengan anak – anak yang secara mental dan karakteristik belum stabil. Tentu ini menjadi hal yang seharusnya bisa dipertimbangkan lagi dalam membuat konten kedepannya.

*“menghibur sih menghibur, tapi Windah sendiri pas Gacha juga ngga kasih contoh yg baik. Ucapan kata katanya kasar, keliatan sepele tp pengaruhnya bisa ke anak anak. Mana gaada batasan usia jg kan? jadi ya harusnya bisa lebih bijak dalam memilih kata dan gak terlalu nafsu buat Gacha seolah olah Gacha itu murah..”* (Wawancara Lia, 26 Juni 2023)

Terakhir Lia menyampaikan terlepas dari dampak negatif yang diberikan oleh Windah pada konten *Gachanya*, Windah juga memiliki sisi baiknya. Sisi ini dilihat dari semangatnya yang menggebu gebu ketika ingin mendapatkan sesuatu dan pantang menyerah sebelum mendapatkan. Namun, kembali lagi Windah harus bisa lebih bijak dalam memberikan sikap karena dia adalah tokoh publik yang bisa diakses oleh semua kalangan.

Pada proses penelitian ditanyakan kepada informan terkait bagaimana keaktifan informan sebagai penonton dari Windah Basudara. Setiap informan memiliki karakteristik dan tingkat keaktifan yang berbeda-beda sebagai seorang penonton. Disisi lain, peneliti ingin mengetahui bagaimana informan memberikan suatu tanggapan, interaksi, dan berkomunikasi dengan Windah Basudara pada konten *Gacha* di Kanal *Youtubanya*. Dengan jawaban beragam dari kedelapan informan akan didapatkan pengklasifikasian audiens berdasarkan teori audiens aktif-pasif menurut Power, P., Halas, J., & Taylor, P. yang ditulis pada *International Journal of Drug Policy* di tahun 2002.

Pada wawancara yang dilakukan dengan informan Arsyah menyebutkan ketika menonton konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara sering memberikan fitur *like* dan *dislike* sesuai dengan yang

dirasakan, Menurut Arsyian, konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara juga memberikannya pengetahuan baru terkait *Gacha game*.

*“Kalau lagi lucu suka like kalau galucu suka kasih dislike. Apalagi kalau Gachaku jadi jelek wah ku dislike. Selain itu, juga memberikan pengetahuan baru sih soal game game Gacha, ya meskipun 70% banyak gagalnya”* (Wawancara Arsyian, 13 Maret 2023)

Keaktifan Arsyian sebagai audiens dilihat dari bagaimana dia memberikan sebuah interaksi kepada Windah Basudara melalui *like* dan *dislike* yang disesuaikan dengan kondisi ketika dia melihat konten *Gacha* milik Windah. Hal ini serupa dengan informan Bakti, bahwa dia beberapa kali memberikan komentar di Kanal *Youtube* Windah Basudara jika memenangkan *Gacha*.

Komentar yang diberikan oleh Bakti berupa komentar positif yang menyerukan kata pujian dan sanjungan ketika Windah Basudara berhasil memenangkan *game Gachanya* atau sedang beruntung. Selain itu, Bakti juga menjelaskan bahwa tidak ada pengetahuan baru jika untuk orang umum, hanya terkhusus orang-orang yang bermain *game* itulah yang akan mendapat pengetahuan baru.

Selanjutnya adalah informan ketiga yaitu Reyhan yang merupakan *fans* dari Windah Basudara disebut sebagai “Bocil Kematian”. Reyhan menyebutkan bahwa dirinya aktif memberikan komentar ketika Windah Basudara sedang *livestreaming* pada konten *Gacha* di Kanal *Youtubanya*. Pada proses *livestreaming* biasanya Windah memiliki kebiasaan meng-absen para penonton setianya, disitulah Reyhan sering memberikan komentar dengan menyebutkan nama. Adapun penggunaan fitur-fitur lain seperti *like* dan *share* juga digunakan secara aktif oleh Reyhan sebagai bentuk apresiasi kepada Windah Basudara;



*“Saya sering absen sih, nyebutin nama di kolom komentar livestreaming itu kan.”* (Wawancara Reyhan, 13 Maret 2023).

Hal serupa juga dilakukan dengan informan Ejik yang juga merupakan *fans* Windah Basudara yang biasa disebut sebagai *bocil kematian*. Ejik selalu memberikan pandangan positif, komentar yang mendukung, dan menanggapi candaan yang dilontarkan pada konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara;

*“Beberapa kali ngasih komentar juga, paling komentar dukungan atau menanggapi gimmick-candaan dari Windah aja sih. paling sering sih komentar, kalau fitur fitur lain jarang digunain mas.”* (Wawancara Ejik, 18 Maret 2023).

Adapun Ejik menyebutkan bahwa dia juga jarang menggunakan fitur lain seperti *like*, *dislike*, *sharing*, maupun meng-*clip* video. Selanjutnya informan Rizhan menyampaikan bahwa selama menonton konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara dia memberikan beberapa komentar dan juga *like*;

*“Beberapa ada sih, seperti like dan komentar, komentar seperti pujian dan apresiasi, selain itu juga ya komentar candaan random aja si.”* (Wawancara Rizhan, 1 Maret 2023)

Rizhan juga menyampaikan bahwa tidak ada pandangan atau pengetahuan baru yang didapatkan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara, karena memang kontennya merupakan *entertainment*. Adapun informan selanjutnya yaitu Satria ketika menonton konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara memberikan komentar dan juga membagikan videonya kepada publik;

*“Saya komentarnya tidak berhubungan dengan videonya sih, seperti nge tag temen temen aja sih supaya mereka tau”.* (Wawancara Satria, 27 Februari 2023)

Komentar yang disampaikan oleh Satria tidak berhubungan dengan videonya, melainkan hanya sekadar memberikan *tag/panggilan* kepada temannya di kolom komentar. Perihal pengetahuan baru menurutnya yang didapatkan berupa informasi soal *game* yang akan rilis dan bagaimana cara mendapatkan yang diinginkan pada *Gacha game*. Kemudian dengan Informan Fadhil menyebutkan bahwa dirinya juga tidak pernah turut ikut berkomentar soal konten dari video *Gacha Windah*. Fadhil hanya membagikan video – video *Gacha Windah* tersebut kepada temannya.

Keterlibatan aktif terakhir dilakukan oleh Lia, bahwa dirinya sering terlibat dan menjadi moderator pada *livestreaming* Windah Basudara. Hal ini dia lakukan karena kegemarannya menonton video *livestreaming* termasuk milik Windah. Baginya dengan ikut berinteraksi secara langsung dengan para *content creator* membuat dirinya merasa dapat dekat dengan mereka.

*“bisa dibilang saya sering jadi moderator di livestreamingnya Windah. Ya asik aja seru gitu ngobrol sama mereka sebagai konten kreator ya tentu dengan jumpa fans juga.”* (Wawancara Lia, 26 Juni 2023)

### **C. Hasil Resepsi Terhadap Video *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara**

Stuart Hall (1973) beranggapan bahwa resepsi merupakan adaptasi dari model pembentukan *encoding – decoding* yang menggambarkan model komunikasi. Melalui adanya *encoding* pengirim pesan akan memasukkan pesannya ke dalam kode secara verbal maupun non-verbal. Setelah pesan sampai ke penerima, selanjutnya terjadilah proses *decoding* dan terjadi respon oleh penerima pesan. Adapun tiga posisi penerimaan pesan oleh audiens :

- a) Posisi Hegemoni-Dominan

Ini adalah dimana posisi bahwa pesan media mencerminkan nilai dan kepentingan kelompok yang memiliki kekuasaan dan kontrol terhadap produksi distribusi pesan media. Dalam posisi ini audiens sejalan dengan ide ide program yang di dalamnya terkandung nilai sikap, keyakinan, dan asumsi.

b) Posisi Negosiasi

Ini adalah posisi dimana menyatakan bahwa audiens memiliki kebebasan dalam memaknai sebuah pesan media dan berperan aktif dalam proses interpretasi pesan tersebut. Dalam batasan tertentu pembaca sejalan dengan kode program dan menerima makna yang diberikan, tetapi dimodifikasi sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan kepentingan pribadinya.

c) Posisi Oposisi

Ini adalah posisi yang menyatakan bahwa audiens dapat memberikan makna pesan media dengan cara yang bertentangan dengan yang dimaksudkan pengirim pesan. Mereka kritis dan dapat melakukan resistensi terhadap pesan media yang tidak sesuai dengan pandangan mereka. Audiens tidak sejalan dengan kode kode pesan dan menolak makna pembacaan pesan, kemudian menentukan pesan sendiri dalam menginterpretasikan pesan.

Ketiga posisi diatas tersebut muncul dikarenakan adanya bentuk pemaknaan dari audiens yang diikuti oleh latar belakang yang berbeda beda. Penelitian ini menunjukkan adanya pengelompokkan resepsi audiens yang dituliskan dalam tabel dengan menemukan makna pada pengkajian konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara. Berdasarkan hasil *encoding – decoding* yang peneliti temukan, peneliti akan menentukan posisi penerimaan dari masing – masing narasumber.

### a. Arsyah Khairi



Gambar 3.5 Screenshot Wawancara Arsyah

Informan Arsyah atau yang akrab disapa Arsyah adalah seorang pekerja yang baru saja lulus dari bangku perkuliahan di Palembang. Wawancara dilakukan melalui *Zoom Meeting* pada 13 Maret 2023. Peneliti mendapatkan data mengenai penerimaan informan terhadap pesan yang disampaikan pada konten *Gacha* Windah Basudara di Kanal *Youtube* miliknya.

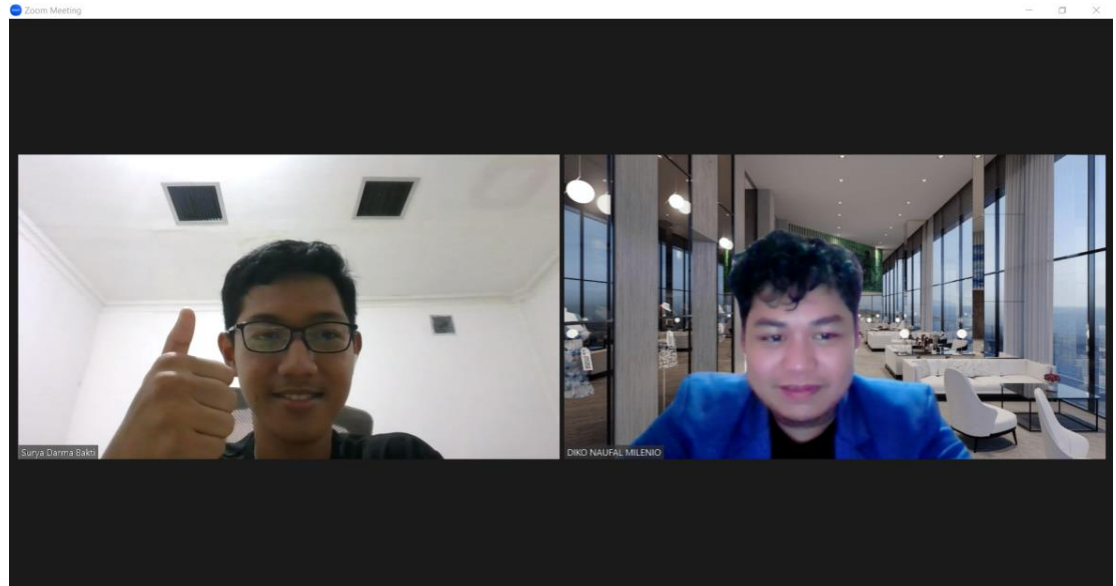
Arsyah yang mengatakan bahwa konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara sebagai hiburan sekaligus tempat ia menjadikan konten tersebut acuan dalam bermain *Gacha game*. Adapun ia berpendapat bahwa, pada konten tersebut terdapat kontroversi yang terjadi yaitu penurunan *rating* pada beberapa *platform* aplikasi yang dilakukan oleh *fans* dari Windah Basudara. Menurutnya hal semacam ini sangat merugikan bagi pihak pemilik aplikasi karena dapat menyebabkan tutupnya *platform* tersebut, tetapi ia juga berpendapat bahwa kesalahan semacam ini adalah ulah dari fans Windah Basudara. Pengkajian oleh Arsyah disini sesuai dengan salah satu 3 Dasar Teori Resepsi menurut Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020).

Salah satu teori disebutkan adalah tentang posisi negosiasi khalayak, dimana audiens dapat mengungkapkan makna sebenarnya dari suatu teks pesan dengan pengkajian secara terus menerus. Arsyian tidak hanya melihat suatu konten *Gacha* Windah sebatas sebagai hiburan semata, tetapi juga memahami lebih jauh dari makna dibaliknyanya termasuk kontroversi yang terjadi.

Informan Arsyian juga menyampaikan bahwa Windah dan ia memiliki sebuah kesamaan seperti sama sama suka menghabiskan uang untuk bermain *Gacha* dan memiliki sifat pantang menyerah sebelum mendapatkan yang diinginkan. Namun, Arsyian juga berpendapat bahwa dirinya selama menonton konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara terkadang kurang suka karena bercandaan Windah yang menyinggung hati. Ia juga menegaskan tidak suka dengan Windah yang memulai konten *Gachanya* dengan sebuah sistem tematik. Dimana Windah tidak berperan sebagai dirinya, tetapi sebagai orang lain ketika bermain *Gacha*. Arsyian juga menambahkan bahwa konten *Gacha* Windah tidak aman ditonton di depan orangtua dan anak anak

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan, Arsyian menunjukkan bahwa dirinya berada pada posisi negosiasi. Menurut Stuart Hall (Dalam Morissan. 2013) Posisi Negosiasi adalah posisi dimana audiens hanya menerima sebagian pesan yang disampaikan oleh media pada hal hal tertentu yang sesuai dengan pandangannya masing masing. Namun, pada bagian tertentu audiens tidak sejalan dengan yang disampaikan oleh media tersebut. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana informan Arsyian setuju dengan konten *Gacha* pada Kanal *Youtube* Windah Basudara, tetapi disisi lain juga ada beberapa hal yang tidak sepemikiran atau sejalan dengan pemahaman Arsyian.

## **b. Suryadarma Bakti**



Gambar 3.6 *Screenshot* Wawancara Bakti

Informan Suryadarma Bakti atau yang biasa disapa Bakti adalah seorang pelajar SMA asal Depok, Jawa Barat. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 13 Maret 2023 yang berlangsung kurang lebih satu jam melalui *Zoom Meeting*. Peneliti mendapatkan data terkait pandangan dan penerimaan pesan oleh Informan Bakti dengan konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara.

Pada saat wawancara Bakti menyebutkan bahwa pengaruh yang di dapatkan dari mengonsumsi video – video *Gacha* Windah Basudara terdapatnya perasaan terhibur ketika menontonnya. Selain itu, terkait dari beberapa hal yang terjadi pada konten *Gacha* Windah Basudara, ia berpendapat bahwa adanya kontroversi yang terjadi diakibatkan oleh ulah dari fans Windah Basudara. Namun, yang membedakan dengan Arsyian adalah Bakti menganggap bahwa Windah juga kurang memberikan keyakinan kepada fansnya untuk tidak melakukan hal tersebut. Kontroversi memang terjadi akibat ulah dari *fans* Windah, tetapi Windah juga tidak tegas kepada *fansnya* untuk memberikan larangan. Selain itu, menurutnya, pesan yang

dapat diambil adalah jangan menghabiskan banyak uang untuk bermain *Gacha*.

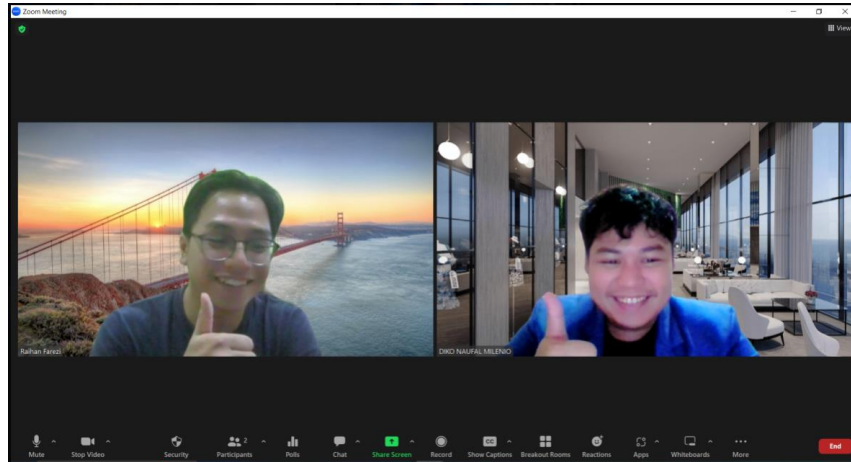
Meskipun Bakti memiliki perasaan senang dan menganggap bahwa konten *Gacha* milik Windah Basudara di Kanal *Youtube* adalah sebuah hiburan. Dia juga merasa tidak setuju dengan apa yang Windah lakukan terkait kontroversi yang terjadi. Jika dikaji menggunakan teori resepsi milik Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020). Menegaskan bahwa Bakti masuk pada posisi negosiasi khalayak. Posisi ini adalah dimana seorang audiens dapat mengkaji suatu pesan lebih mendalam dan secara terus menerus untuk mengungkap makna sebenarnya.

Konsumsi pesan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara juga membuat Bakti berpandangan bahwa dirinya memiliki perasaan yang sama seperti Windah ketika bermain *Gacha*. Namun, ia tidak menyukai ketika Windah melakukan *livestreaming* terlalu lama basa-basi, bagi Bakti membuang waktu. Adapun Bakti juga memberikan Windah skala *rating* 6/10 karena perilakunya ketika bermain *Gacha* dapat ditiru oleh anak-anak dibawah umur. Perkataan kasar Windah dan kebiasaan membuang banyak uang untuk bermain *Gacha* dapat memengaruhi anak-anak.

Dari hasil wawancara tersebut, Bakti masuk pada posisi negosiasi sesuai dengan teori yang dimiliki oleh Stuart Hall (Dalam Morissan, 2013). Menurut Stuart Hall (Dalam Morissan, 2013) Posisi Negosiasi adalah posisi dimana audiens hanya menerima sebagian pesan yang disampaikan oleh media pada hal-hal tertentu yang sesuai dengan pandangannya masing-masing. Namun, pada bagian tertentu audiens tidak sejalan dengan yang disampaikan oleh media tersebut. Disitu terlihat bahwa Bakti terlihat setuju dari apa yang dilakukan Windah Basudara pada konten *Gachanya* karena adanya persamaan, tetapi Bakti juga memilih untuk tidak sejalan dengan makna pesan yang

disampaikan secara tidak langsung, yaitu memberikan efek negatif untuk beberapa hal.

### c. Raihan Fahrezi



Gambar 3.7 Screenshot Wawancara Ejik

Informan Raihan Fahrezi atau yang kerap disapa dengan nama Ejik adalah seorang mahasiswa tingkat akhir yang berasal dari Palembang. Ejik gemar menonton *Youtube* dan merupakan salah satu fans dari Windah Basudara. Wawancara ini dilakukan melalui *Zoom Meeting* dengan durasi kurang lebih 40 menit pada tanggal 18 Maret 2023. Peneliti mendapatkan data mengenai penerimaan informan tentang pesan pada *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara.

Dalam wawancaranya Ejik menyatakan bahwa dirinya menyukai Windah Basudara dan bahkan menyebut dirinya sebagai bocil kematian. Bocil kematian sendiri adalah sebutan nama untuk *fans* dari Windah Basudara. Menurutnya dengan menjadi fans Windah Basudara dapat memberinya banyak insight dan juga menjadikan Windah sebagai salah satu hiburan Ejik di kala senggang. Selama Ejik melihat konten *Gacha* di Kanal *Youtube*



Windah Basudara, ia hanya menjadikan konten tersebut sebagai hiburan semata untuknya. Untuk pesan yang didapatkan dari sebuah konten *Gacha* tersebut, ia mengatakan bahwa tidak ada pesan yang bisa diambil. Adapun hal lain Ejik juga tidak mengomentari perihal adanya kontroversi atau permasalahan yang terjadi.

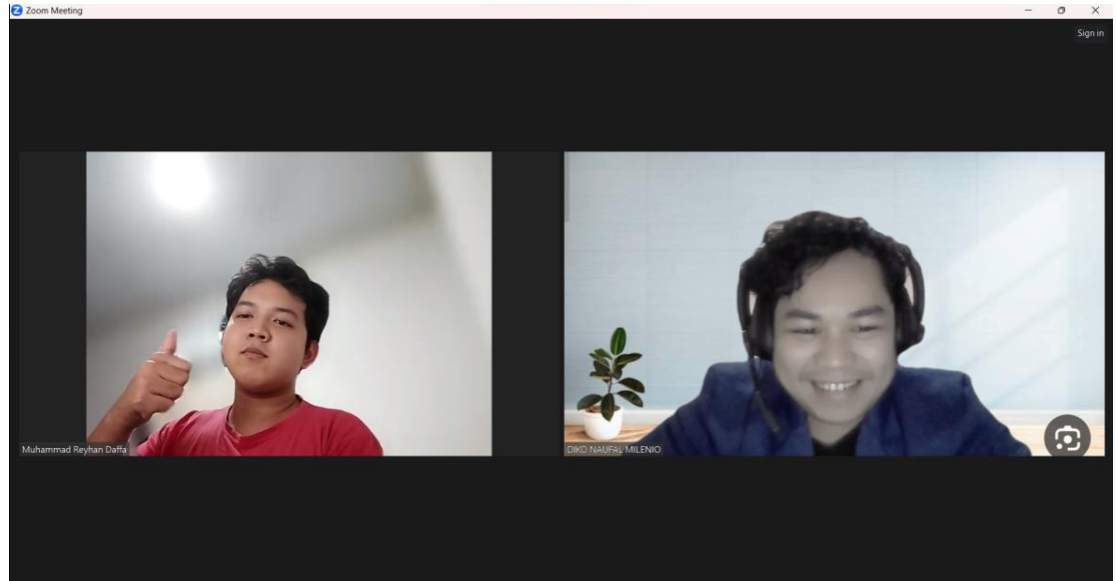
Pandangan Ejik terhadap konten *Gacha* milik Windah Basudara hanya sebagai sebuah hiburan semata. Ejik tidak terlalu peduli dengan apa dan bagaimana yang terjadi oleh konten tersebut. Dirinya beranggapan bahwa tujuan dari Windah Basudara dengan konten *Gachanya* adalah memberikan hiburan bagi penontonnya. Menurut teori resepsi milik Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020). Menegaskan bahwa Ejik masuk pada posisi makna bersifat cair (*fluid*). Dimana pada dasar teori ini disebutkan bahwa *audiens* tidak mengkaji dari sebuah pesan teks media yang diterima. Audiens hanya mendengarkan dan menikmati dari pesan teks media yang diterima.

Pemaknaan yang Ejik lakukan terhadap konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara ia mengatakan bahwa dirinya memiliki kesamaan dengan Windah Basudara dari perasaan senang dan kecewa ketika ia memenangkan *game Gacha*. Selain itu, Ejik juga berpandangan bahwa menonton konten *Gacha* Windah dianggapnya nyaman. Dirinya sudah mengantisipasi untuk menghilangkan perasaan tidak amannya, yaitu dengan menonton konten *Gacha* Windah secara *private*. Ejik juga tidak berkomentar soal bagaimana kontroversi yang terjadi terkait *spam rating bintang* satu pada *platfrom* tertentu.

Pemaknaan Ejik diatas jika dikaji menggunakan teori yang dimiliki oleh Stuart Hall (Dalam Morissan, 2013). Penulis menetapkan Ejik berada posisi *Dominant-Hegemoni*. Posisi dominan hegemoni adalah posisi dimana decoder menerima isi pesan teks media dan sejalan dengan nilai-nilai, norma,

dan pandangan yang didominasi oleh kelompok yang memiliki kekuasaan atau kontrol atas produksi dan distribusi pesan media. Hal ini dibuktikan dari pemaknaan Ejik yang menganggap konten *Gacha* milik Windah hanyalah sebatas hiburan yang membuat dirinya merasa nyaman dan aman. Selain itu, Ejik juga menolak untuk memberikan kajian dan pandangan tentang bagaimana kontroversi dan meghindari hal yang membuatnya tidak aman ketika menonton konten *Gacha* tersebut. Pandangan ini dapat terjadi diakibatkan dari sejak awal status Ejik adalah fans dari Windah Basudara. Dimana Ejik akan memberikan dukungan dan *support*, serta menganggap bahwa dampak negatif tidak akan pernah ada pada idolanya.

#### d. Reyhan Daffa



Gambar 3.8 *Screenshot* Wawancara Reyhan

Informan Reyhan Daffa atau yang kerap disapa dengan Reyhan adalah seorang mahasiswa asal Palembang yang sedang menempuh studi akhirnya.

Wawancara ini dilakukan pada tanggal 13 Maret 2023 dengan durasi waktu kurang lebih 45 menit melalui *zoom meeting*.

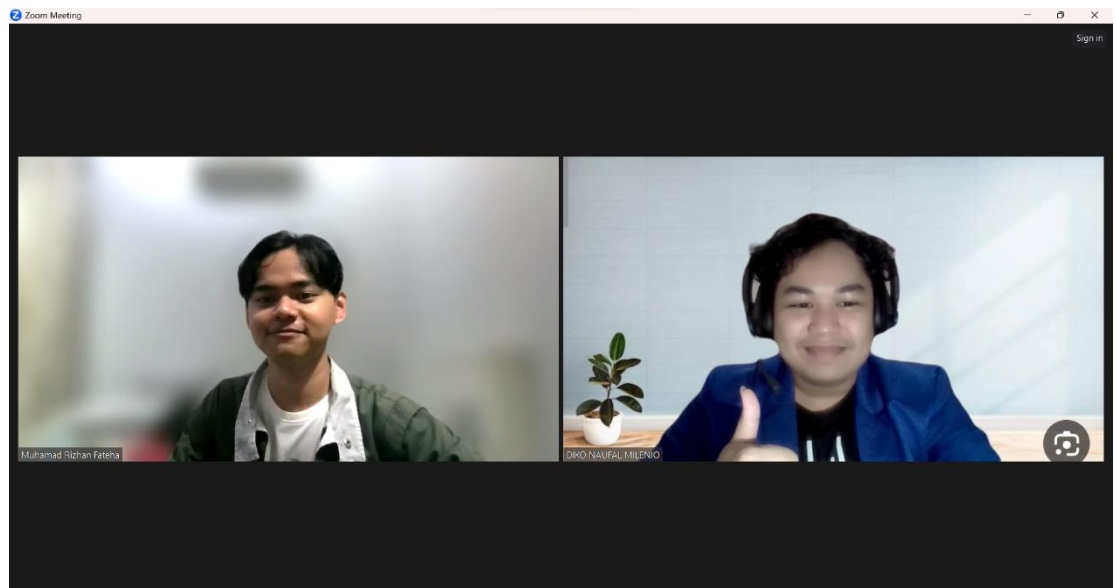
Reyhan berpandangan bahwa sosok Windah pada konten *Gacha* di Kanal miliknya dirasa memiliki pesona dan cara menghibur yang menarik. Dimulai dari bagaimana dia berkomunikasi dengan penontonnya, hiburan berupa *gimmick*, dan pembawaan Windah yang asik untuk diikuti. Menurut Reyhan perihal kontroversi *spam rating* bintang satu yang terjadi di beberapa platform aplikasi adalah ulah dari *fans* Windah Basudara, meskipun seharusnya Windah bisa lebih bijak dalam menyikapi hal tersebut. Jika dikaji dengan Menurut teori resepsi milik Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020). Reyhan menempati pada posisi negosiasi khalayak, posisi ini adalah dimana seorang audiens dapat mengkaji suatu pesan lebih mendalam dan secara terus menerus untuk mengungkap makna sebenarnya.

Reyhan berpandangan bahwa memang dampak negatif yang ditimbulkan terkait kontroversi yang terjadi adalah ulah dari *fans* Windah. Namun, hal tersebut tidak memungkiri bahwa Windah kurang bijak dalam memberikan sikap tentang hal tersebut. Berkata bahwa sebenarnya Windah Basudara juga dapat mengambil sedikit peran tentang terjadinya hal tersebut.

Adapun Reyhan juga menyebutkan bahwa dirinya memiliki kesamaan perasaan dengan Windah ketika bermain *Gacha*. Selain itu, Reyhan juga menyebutkan bahwa dirinya merasakan nyaman ketika menonton konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara, tetapi tidak merasakan aman karena perkataan Windah yang dinilai kurang sopan. Ia juga menyebutkan konten *Gacha* dari Windah ini dapat memberikan dampak negatif berupa kebiasaan berkata kasar yang dapat ditirukan oleh anak anak.

Dengan pandangan tersebut peneliti mengategorikan Reyhan masuk pada posisi Negosiasi yang ditulis dalam teori yang dimiliki oleh Stuart Hall (Dalam Morissan, 2013). Posisi Negosiasi adalah posisi dimana audiens hanya menerima sebagian pesan yang disampaikan oleh media pada hal hal tertentu yang sesuai dengan pandangnya masing masing. Namun, pada bagian tertentu audiens tidak sejalan dengan yang disampaikan oleh media tersebut. Informan Reyhan sama seperti Bakti, bahwa meskipun terdapat kesamaan antara dirinya dengan Windah ketika bermain *game Gacha*. Namun, hal tersebut tidak membutuhkan pandangnya soal bagaimana konten *Gacha* dari Windah tersebut memberikan dampak yang buruk khususnya pada anak – anak dibawah umur.

#### e. Muhammad Rizhan Fateha



Gambar 3.9 *Screenshot* Wawancara Rizhan

Informan yang bernama Muhammad Rizhan Fateha atau yang kerap disapa dengan Rizhan adalah seorang mahasiswa semester awal asal Bandung,

Jawa Barat. Wawancara dilakukan melalui *zoom meeting* yang berdurasi kurang lebih 40 menit yang dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2023 melalui *zoom meeting*. Sosok Rizhan adalah seseorang yang gemar bermain *video game* dan menonton *Youtube* untuk mengisi waktu luang.

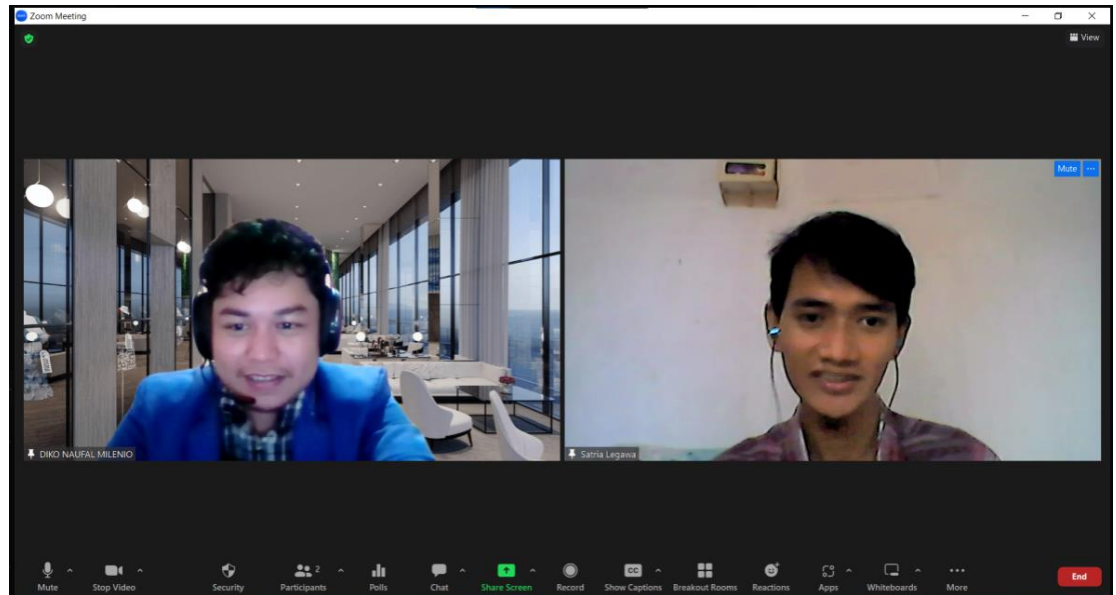
Rizhan memiliki pandangan tersendiri terkait bagaimana dirinya memandang persoalan konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara. Bagi Rizhan, sosok Windah dalam membawakan konten *Gacha* tersebut adalah bertujuan untuk menghibur dengan segala *gimmick* dan lontaran candaan candaan milik Windah. Karakteristik dan pesona yang unik juga dimiliki oleh Windah ketika memainkan *game Gacha* yang dapat membuat orang antusias melihatnya. Namun, perlu disadari bahwa dari konten tersebut juga banyak menimbulkan beberapa masalah dengan salah satunya adalah kejadian kontroversial terkait pemberian *rating* bintang satu pada beberapa aplikasi. Menurut Rizhan hal ini sudah menjadi tanggungjawab Windah karena dirasa dirinya tidak bisa tegas dan kurang bijak dalam memberikan contoh sikap kepada *fansnya*.

Pemahaman ini terjadi karena konsumsi pesan teks media yang disampaikan oleh Windah dikaji secara mendalam dan berungkali oleh Rizhan. Sesuai dengan teori milik Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020), yang menyatakan bahwa ada tiga teori penempatan audiens dalam pengkajian pesan. Rizhan masuk pada kategori negosiasi khalayak, dimana posisi ini adalah adalah dimana seorang audiens dapat mengkaji suatu pesan lebih mendalam dan secara terus menerus untuk mengungkap makna sebenarnya. Menurutnya, makna sebenarnya dari konten *Gacha* Windah yang menimbulkan kontroversi adalah karena ketidaktegasan dan kurangnya sikap bijak pada diri Windah untuk memberikan contoh dan arahan yang baik kepada *fansnya*.

Rizhan juga beranggapan bahwa Windah dapat menimbulkan perilaku konsumtif kepada penontonnya. Hal ini karena Windah sering menghabiskan uang dalam konten *Gacha* di Kanal *Youtube* miliknya. Dampak yang ditimbulkan secara tidak sadar oleh Windah dapat menyebabkan adanya perilaku yang buruk bagi penontonnya. Dengan pandangan tersebut peneliti mengategorikan Rizhan masuk pada posisi *Negosiasi* yang ditulis dalam teori yang dimiliki oleh Stuart Hall (Dalam Morissan, 2013). Posisi *Negosiasi* adalah posisi dimana audiens hanya menerima sebagian pesan yang disampaikan oleh media pada hal hal tertentu yang sesuai dengan pandangannya masing masing. Namun, pada bagian tertentu audiens tidak sejalan dengan yang disampaikan oleh media tersebut.

Informan Rizhan menganggap bahwa konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara adalah bertujuan untuk menghibur penonton. Namun, tanpa disadari bahwa bentuk konten seperti itu dapat menimbulkan perilaku yang buruk bagi penontonnya yaitu dapat menjadikan mereka konsumtif untuk hal yang dirasa tidak terlalu penting.

#### **f. Satria Legawa**



Gambar 3.10 *Screenshot Wawancara Satria*

Informan Satria Legawa atau yang biasa dipanggil Satria adalah seorang mahasiswa tingkat akhir asal Bengkulu. Wawancara dengan Satria dilakukan melalui *zoom meeting* dan berlangsung selama kurang lebih 45 menit yang dilaksanakan pada 27 Februari 2023.

Satria memiliki pandangan yang mungkin hampir sama dengan informan – informan sebelumnya, dimana dirinya menganggap konten *Gacha* di Kanal Youtube Windah Basudara adalah sebuah hiburan. Namun, Satria juga berpendapat bahwa ada beberapa makna pesan yang mungkin dapat digali ketika menonton konten *Gacha* tersebut. Makna itu adalah kita sebagai penonton tidak seharusnya mengikuti Windah Basudara untuk sama sama menghabiskan uang demi sebuah *Gacha* yang tidak jelas kepastiannya. Secara tidak langsung dengan pandangan seperti ini, Satria melihat bahwa konten *Gacha* Windah dapat memberikan dampak yang signifikan pada penontonnya. Sehingga dia dapat mengambil sejenis pesan berupa saran seperti yang sudah disebutkan.

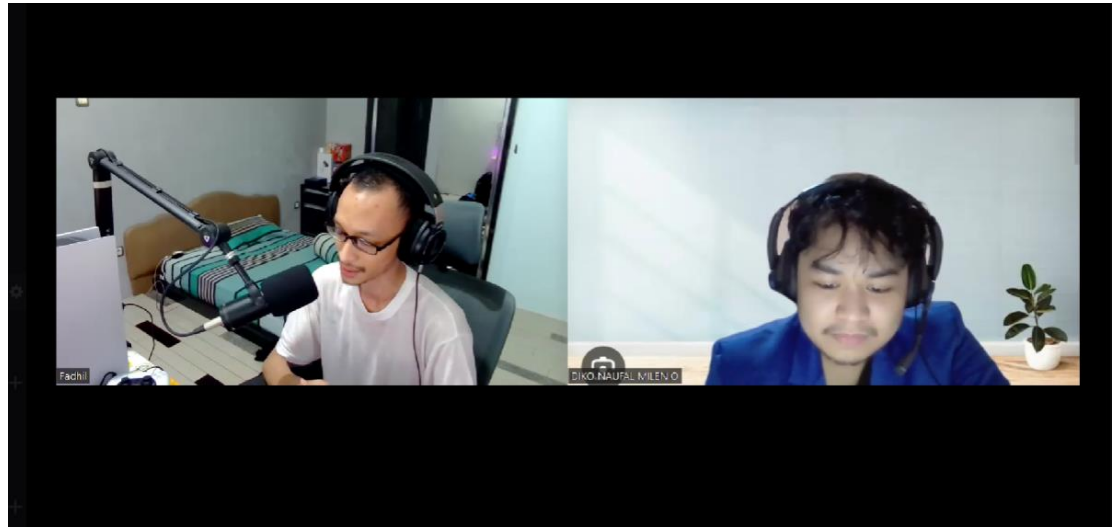
Pandangan tersebut jika dikaji dengan teori milik Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020), yang menyatakan bahwa ada tiga teori penempatan audiens dalam pengkajian pesan. Satria masuk pada kategori negosiasi khalayak, dimana posisi ini adalah dimana seorang audiens dapat mengkaji suatu pesan lebih mendalam dan secara terus menerus untuk mengungkap makna sebenarnya. Menurutnya, makna sebenarnya dari konten *Gacha* Windah yang menimbulkan perasaan persuasif bagi para penontonya untuk sama sama melakukan *Gacha*. Dengan ini pesan tersebut dapat diambil oleh Satria dan dijelaskan sedemikian rupa.

Satria juga memiliki pandangan yang berbeda dengan informan lain, bahwa dirinya merasa kata kasar dari Windah itu wajar karena kondisi seseorang sedang bermain *game*. Satria juga memiliki kesamaan perasaan dengan Windah ketika bermain *game* dan hal ini yang membuatnya tertarik untuk menonton konten Windah. Namun, kewajaran atas perkataan yang kasar juga tidak menjadi pembenaran untuk ditirukan oleh penontonnya. Satria menegaskan bahwa ucapan kasar wajar bagi seorang *gamer*, tetapi juga dapat menjadi contoh yang buruk bagi anak usia dibawah umur.

Posisi Negosiasi adalah posisi yang tepat diberikan kepada Satria karena melihat pandangan dirinya tentang bagaimana ia mengkaji makna pesan yang diberikan oleh Windah pada konten *Gachanya*. Menurut Stuart Hall (Dalam Morissan, 2013), Posisi Negosiasi adalah posisi dimana audiens hanya menerima sebagian pesan yang disampaikan oleh media pada hal hal tertentu yang sesuai dengan pandangannya masing masing. Namun, pada bagian tertentu audiens tidak sejalan dengan yang disampaikan oleh media tersebut.

#### **g. Fadhillah Irfan**





Gambar 3.11 Screenshot Wawancara Fadhil

Fadhillah Irfan atau yang kerap disapa sebagai Fadhila adalah seorang pekerja paruh baya yang bekerja dibidang IT Pemograman yang berasal dari DKI Jakarta dengan usia 28 tahun. Wawancara dilakukan melalui *Zoom Meeting* yang dilaksanakan pada 25 Juni 2023 dengan durasi kurang lebih 50 menit. Peneliti mendapatkan data terkait pandangan dan penerimaan pesan oleh Informan Fadhil dengan konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara.

Fadhil berpandangan bahwa konten *Gacha* yang di unggah pada Kanal *Youtube* Windah Basudara adalah sebatas bertujuan untuk memberikan hiburan kepada penontonnya. Windah juga memiliki ciri khas sebagai *content creator* yang dimana pesona miliknya berbeda dengan *content creator* lain. Ciri khas yang unik menjadi salah satu poin plus bagi Windah. Dengan memberikan hiburan kepada penontonnya, Fadhil beranggapan bahwa konten *Gacha* milik Windah Basudara layak untuk dikonsumsi oleh khalayak. Namun, Fadhil juga memberikan pandangan lain, bahwa hal tersebut juga dapat memengaruhi para penonton untuk turut melakukan *Gacha*. Namun,

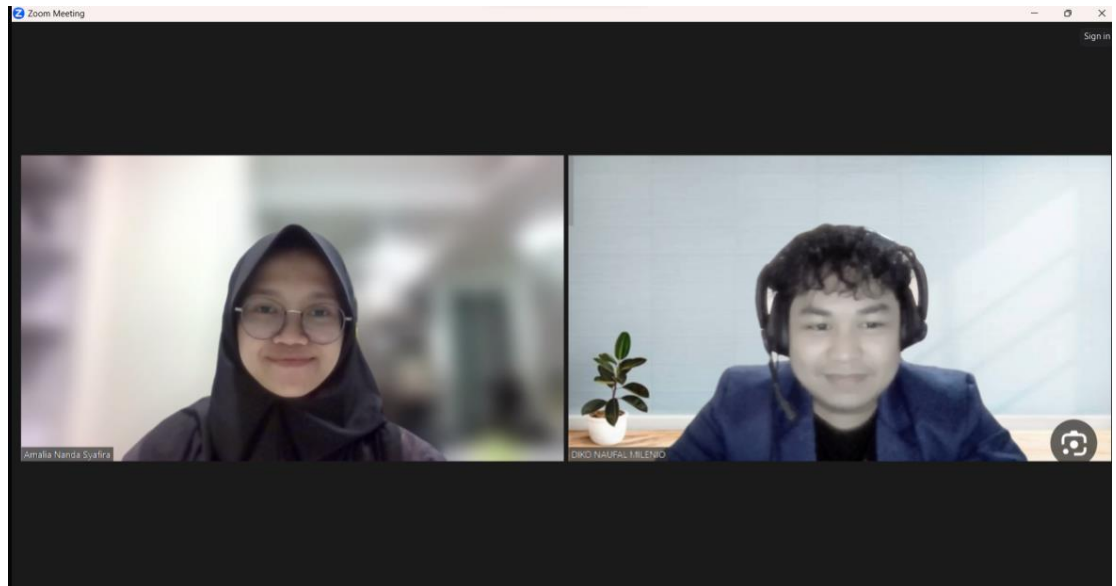
terpengaruh atau tidaknya juga tergantung dari bagaimana penonton menyikapi hal tersebut.

Hal lain juga disebutkan oleh Fadhil bahwa konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara yang menuai kontroversi bukan kesalahan dari Windah. Karena seorang *content creator* tidak bisa mengontrol pada hal tertentu, salah satunya adalah *fansnya*. Namun, Fadhil tetap mempertahankan pendapatnya bahwa pengaruh yang diberikan oleh konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara sangat besar terlebih pada pengaruh konsumtif terhadap penontonnya.

Jika dikaji dengan teori milik Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020), yang menyatakan bahwa ada tiga teori penempatan audiens dalam pengkajian pesan. Fadhil masuk pada kategori negosiasi khalayak, dimana posisi ini adalah dimana seorang audiens dapat mengkaji suatu pesan lebih mendalam dan secara terus menerus untuk mengungkap makna sebenarnya. Sama seperti Satria menurutnya makna sebenarnya dari konten *Gacha* Windah yang menimbulkan perasaan persuasif bagi para penontonnya untuk sama sama melakukan *Gacha*. Dengan ini pesan tersebut dapat diambil oleh Satria dan dijelaskan sedemikian rupa

Posisi pada teori Menurut Stuart Hall (Dalam Morissan, 2013), Fadhil masuk pada posisi negosiasi. Posisi Negosiasi adalah posisi dimana audiens hanya menerima sebagian pesan yang disampaikan oleh media pada hal hal tertentu yang sesuai dengan pandangannya masing masing. Namun, pada bagian tertentu audiens tidak sejalan dengan yang disampaikan oleh media tersebut. Meskipun, konten *Gacha* Windah dapat memberikan hiburan bagi penontonnya tetapi tetap saja memberikan efek negatif berupa pengaruh konsumtif bermain *Gacha* pada penontonnya.

## h. Amalia Nanda Syafira



Gambar 3.12 Screenshoot Wawancara Lia

Informan Amalia Nanda Syafira atau yang biasa kerap disapa sebagai Lia oleh teman teman diperkuliahannya. Lia adalah seorang mahasiswi asal Palembang yang menempuh studi di Bandung, Jawa Barat. Lia adalah seorang *gamer* dan hobi dalam menonton video video di *Youtube*. Ia juga menyukai konten-konten dari Windah Basudara dan merupakan salah satu bocil kematian (*sebutan fans Windah*) sama seperti Informan Ejik. Wawancara dilakukan dengan melalui *Zoom Meeting* pada tanggal 26 Juni 2023 dengan durasi selama 45 menit.

Lia memiliki pandangan yang cukup berbeda dengan informan informan lainnya. Dimana Lia berpandangan bahwa konten yang disediakan oleh Windah Basudara termasuk *Gacha* adalah sebuah hiburan semata dan

menjadi ladang pekerjaan bagi Windah Basudara tersebut. Sebagai seorang penonton sudah seharusnya menikmati dan menghargai hal tersebut sebagai sebuah karya yang selayaknya dinikmati. Lia juga mengungkapkan bahwa dengan mengonsumsi *livestreaming Gacha* Windah Basudara mampu meningkatkan rasa kebahagiaan pada dirinya. Terlebih Lia juga sering diangkat menjadi seorang *moderator* pada siaran langsung milik Windah Basudara di *Youtube*.

Terkait soal isu kontroversial yang terjadi yaitu pemberian *spam rating* bintang satu pada aplikasi tertentu tidak menjadi kesalahan Windah Basudara. Menurutnya Windah tidak pernah memiliki niatan seperti itu, jadi hal tersebut adalah murni dari kesalahan *fans* yang terlalu berlebihan dalam bereaksi. Lia menganggap hal itu bukanlah masalah yang seharusnya dibesar-besarkan, menurutnya justru ada masalah yang lebih besar yang ditimbulkan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara. Hal tersebut adalah soal bicara kasar yang dilontarkan Windah ketika membuat konten *Gacha*.

Lia hanya memikirkan bagaimana jika perilaku tersebut ditiru oleh para anak-anak yang masih dibawah umur. Dilihat secara pembentukan mental dan karakteristik masih belum stabil, sehingga mudah sekali untuk terpengaruh. Menurutnya hal ini yang musti dikhawatirkan dan menjadi pertimbangan bagi Windah untuk selalu mengontrol diri dalam berucap sesuatu. Bagi Lia sosok Windah Basudara adalah sosok yang disorot oleh publik dan dikenal banyak orang, sehingga tingkah laku negatif akan memberikan dampak besar bagi kalangan masyarakat tertentu.

Teori milik Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020), tepatnya pada posisi negosiasi khalayak cocok menjadi posisi yang ditempati oleh Informan Lia. Hal ini dikarenakan posisi Lia yang selalu mengkritisi dan memberikan pandangannya secara terus menerus untuk menguak dari isi

pesan sebenarnya. Lia merasa bahwa sebenarnya pesan terpenting dari konten *Gacha* Windah terletak pada pentingnya dalam bertindak salah satunya adalah mengontrol ucapan agar tidak menjadi bias yang buruk bagi penontonnya. Terlebih posisi penonton Windah adalah dari kalangan remaja yang sudah dibidang dari segi mental dan karakteristik tidak stabil. Sehingga dengan mudah dapat mengikuti apa yang mereka idolakan.

Posisi pada teori Menurut Stuart Hall (Dalam Morissan, 2013), Lia masuk pada posisi negosiasi. Posisi Negosiasi adalah posisi dimana audiens hanya menerima sebagian pesan yang disampaikan oleh media pada hal hal tertentu yang sesuai dengan pandangannya masing masing. Lia memang memiliki pendapat dimana dia menganggumi Windah dan setuju soal konten *Gacha* yang menghibur. Bahkan menurut Lia kontroversi yang terjadi bukanlah suatu hal yang penting saat ini. Melainkan, terkait bagaimana sosok Windah memberikan contoh yang baik kepada penontonnya, hal itulah yang menjadi urgensi pada konten tersebut.

Secara keseluruhan informan beranggapan bahwa konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara bertujuan sebagai media penghibur. Dilihat dari respon keseluruhan informan, kebanyakan dari mereka juga merasa memiliki kemiripan dengan sosok Windah Basudara dalam bermain *game Gacha* entah dari perasaan atau perilakunya. Namun, hal lain yang tidak kalah penting adalah secara dominan mereka sepakat bahwa konten *Gacha* tersebut juga memberikan dampak yang negatif bagi penontonnya. Hal yang paling sering disinggung adalah soal pengaruh buruk konsumtif bagi penontonnya dan pengaruh dari bahasa tidak sopan bagi penontonnya terlebih anak – anak dibawah umur. Pada hal kontroversial yang terjadi di konten *Gacha* Windah Basudara terdapat dua perbedaan pendapat, bahwa kesalahan dapat ditimbulkan dari Windah karena kurangnya kebijakan sebagai seorang *content*

*creator* atau memang itu adalah bukan kesalahan Windah melainkan hanya perilaku *fansnya* yang berlebihan.

Berdasarkan posisi penerimaan setiap informan telah di dapatkan seperti di atas, maka dari hasil tersebut dapat ditabel menjadi seperti berikut:

No	Informan	Kategori	Posisi Pembacaan <i>Decoding</i>
1	Arsyan	Penerimaan penonton/audiens tentang konten <i>Gacha game</i> di Kanal <i>Youtube</i> Windah Basudara	<i>Negotiated position</i>
2	Bakti		<i>Negotiated position</i>
3	Ejik		<i>Dominant-Hegemoni position</i>
4	Reyhan		<i>Negotiated position</i>
5	Rizhan		<i>Negotiated position</i>
6	Satria		<i>Negotiated position</i>
7	Fadhil		<i>Negotiated position</i>
8	Lia		<i>Negotiated position</i>

Tabel 3.1 Hasil Resepsi Audiens Konten *Gacha* Windah Basudara

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti fokus pada objek yang diteliti yaitu analisis resepsi terhadap konten *Gacha* pada Kanal *Youtube* Windah Basudara. Hasil analisis menemukan adanya perbedaan keragaman pengelompokkan pada empat dasar teori yang digunakan. Teori pertama yang dinyatakan Ott & Mack (dalam Pujarama dan Yustisia, 2020) tentang tiga dasar teori resepsi. Pada hasil analisis ini terdapat tiga jenis pengelompokkan narasumber, yaitu makna bersifat cair, *meaning making*, dan negosiasi khalayak. Dominan posisi terdapat di negosiasi khalayak yang berjumlah satu orang informan dan tujuh lainnya masuk pada posisi negosiasi. Secara garis besar dinyatakan bahwa dominan informan memiliki pengkajian yang mendalam terhadap teks media yang disampaikan dengan kajian yang variatif.

Pengelompokkan audiens aktif -pasif oleh (Power, 2002) didapatkan data bahwa kedelapan informan merupakan audiens aktif. Hal ini dikarenakan adanya interaksi yang dilakukan oleh informan kepada Windah Basudara pada konten *Gacha* di Kanal *Youtube* miliknya. Interaksi yang dilakukan oleh informan juga bervariasi dimulai dari komentar, menyukai dan tidak menyukai video, dan membagikan video.

Selanjutnya adalah pemaknaan *encoding-decoding* yang dikemukakan oleh (Stuart Hall, 1973). Teori ini yang menjadi salah satu kunci utama dalam pemaknaan analisis resepsi audiens pada konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara. Terdapat tiga posisi penerimaan pesan oleh audiens, yakni posisi hegemoni, negosiasi, dan oposisi. Dari ketujuh informan tidak ada yang menempati pada posisi oposisi. Posisi dominan terletak pada negosiasi dengan tujuh informan dan dominan dengan

satu informan. Ketujuh informan berpandangan bahwa konten dari *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara memiliki beberapa aspek yang tidak disetujui oleh mereka. Dimulai dari tutur kata Windah yang dinilai kurang sopan, dapat menimbulkan perilaku konsumtif bagi penontonnya, dan bercandaan Windah yang terkadang tidak enak didengar. Namun, informan tidak hanya mengkaji dari sisi buruknya mereka juga berpendapat konten *Gacha* Windah di Kanal *Youtubnya* menghibur dan terdapat banyak kesamaan yang dimiliki informan dengan Windah. Kesamaan seperti perasaan bahagia, sedih, dan kecewa ketika bermain *game Gacha* dan hal tersebut yang menjadikan mereka tertarik dengan konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara. Perasaan yang sama membuat informan sejalan dengan yang disampaikan oleh teks media, meskipun informan memiliki pengkajian tersendiri sesuai dengan pemahaman mereka.

Adapun hal lain disebutkan oleh satu informan yang menempati pada posisi dominan. Pada posisi ini ia mendukung akan nilai-nilai yang disampaikan oleh pesan teks media dalam konteks ini adalah konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara. Dukungan ini terjadi karena adanya sikap, nilai, dan asumsi yang sama antara audiens dengan teks media. Informan berpandangan bahwa dirinya merasa nyaman dan aman ketika menonton konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara. Dirinya memiliki kesamaan dengan Windah ketika bermain *game Gacha*. Informan juga menghiraukan kontroversi yang terjadi pada konten *Gacha* milik Windah Basudara.

Dari hasil analisis dan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam konten *Gacha* pada Kanal *Youtube* Windah Basudara sebagian informan memiliki pandangan *negosiasi* yaitu, pandangan dengan mengkaji isi pesan teks media yang disesuaikan dengan pandangan dan pemikirannya dengan jumlah dominan. Namun, informan lain merasa setuju (hegemoni-dominan) dan sejalan tanpa adanya ketidaksetujuan dari konten *Gacha* di Kanal *Youtube* Windah Basudara.



## **B. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian yang dikerjakan saat ini, peneliti merasa masih memiliki kekurangan dan keterbatasan di antaranya sebagai berikut:

1. Dengan keterbatasan wawancara yang dilakukan secara daring, adanya kurangnya secara teknis seperti terjadinya *delay* pada prosesi wawancara.
2. Menyesuaikan dengan jadwal informan yang dapat diwawancarai terbilang cukup menyulitkan. Karena satu dengan yang lainnya memiliki kesibukan yang berbeda beda.
3. Keterbatasan dalam aspek populasi terkait tidak begitu banyak melibatkan partisipan dengan rentan usia yang berbeda. Mungkin dinilai kurang dalam menggambarkan perbedaan respons yang terjadi pada kelompok usia yang berbeda.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, adapun saran yang ditemukan peneliti untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Disarankan untuk memperluas ukuran sampel dalam penelitian ini terlebih pada rentan usia agar mendapatkan hasil pandangan yang lebih bervariasi.
2. Mengupas lebih dalam terkait tentang teori *Gacha* yang berkemungkinan berkembang setiap waktunya.

## DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Agung Budi Santoso, 2018, Tutorial & Solusi Data Regresi, P Penerbit Agung Budi Santoso:Jakarta

David Morley. The Nationwide Audience: Structure and Decoding. 1980.

Danesi, Marcel. 2010. Pesan, Tanda, dan Makna, Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi. Yogyakarta: Jalasutra

Hall, Stuart.(1997). Representation : Cultural Representation and Signifying Practice. London : Sage Publication.

Laughey, 2007; McQuail, 2003. *Media Sebagai Alat Komunikasi*

McQuail, D. (2010). McQuail's Mass Communication Theory. SAGE Publications Ltd.

Morissan.2013. Teori Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

Nasrullah, Rulli. 2015. Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Nightingale, F. (2005). Notes on Nursing: What It Is, and What It Is Not. The internet Archives/ Canadian Library.

Pujarama Widya, dan Yustisia Rizki. 2020. Aplikasi Metode Analisis Resepsi Untuk Penelitian Gender dan Media. Malang: UB Press.

Stokes, Jane. 2003. How To Do Media And Cultural Studies: Panduan untuk Melaksanakan Penelitian. (Yogyakarta: Benteng Pustaka). Sudarno, Paulus. 2009.

Jurnal :

- Ardiansah, Aan. Analisis resepsi mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Surabaya tentang pesan *Youtube* Bangsa Surabaya. Diss. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020.
- Denugerah, Raka. *Ekspresi Youtuber Akuroyan Melalui Konten Game Di Media Youtube*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2020.
- Fritsia, Bella. 2019. Analisis Resepsi *Vlog Horror* Kanal *Youtube* Jurnalrisa di Media Sosial *Youtube*. Jakarta: Universitas Satya Negara Indonesia.
- Ginting, B. S., & Ramadhan, F, Perancangan *Game Become a King* Berbasis *Artificial Intelligence*, *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, vol. 2, hal. 12-21, 2018.
- Hall, Stuart. (1997). *The Work of Representation*. *Theories of Representation*: Ed. Stuart Hall. London. Sage publication. Hal 10-11
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In Hall, S., Hobson, D., Lowe, A., & Willis, P. (Eds.), *Culture, media, language: Working papers in cultural studies, 1972-79* (pp. 128-138). Routledge.
- Haryanti, Astrid, and Siti Dewi Sri Ratna Sari. *Analysis Of Audience Reception On Youtube Towards Anti Cyberbullying Video Campaign In The Cyber Bully By Cameoproject*. *Social Economics and Ecology International Journal (SEEIJ)* 2.1 (2018).
- Huang, L., & Wu, T. (2021). The effects of *Gacha* game on consumer behavior: An exploratory study. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 58, 102347.
- Ilfiyasari, Ilfiyasari, and Ruth Mei Ulina Malau. Analisis Resepsi Viewers Mengenai Konten Gaya Hidup Konsumtif Pada Kanal *Youtube* Rans Entertainment. *eProceedings of Management* 8.2 (2021).

- M.Romli, Asep Syamsul. 2012. *Jurnalistik Online*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo
- Nurazizah, Retna Sari. Analisis Resepsi Pada Kanal *Game* Reza Oktovian. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi, Surabaya (2017).
- Power, P., Halas, J., & Taylor, P. (2002). Active and passive audience theory: Neo-liberalism, the war on drugs and the passive subject. *International Journal of Drug Policy*, 13(5), 401-409.
- Rahman, Fathur. Analisis Resepsi Followers Akun WWF Terhadap Kampanye Konservasi Lingkungan di *Instagram*. Diss. Universitas Islam Indonesia, 2019.
- Sarintiya, Puput. 2020. Analisis Resepsi Tayangan *Beauty Vlogger* Pria Dalam Kanal *Youtube* Andreas Lukita. Jakarta: Universitas Satya Negara Indonesia
- Shibuya, A., Teramoto, M., Shoun, A. and Akiyama, K., 2019. Long-Term Effects of In-Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan. *Simulation & Gaming*, 50(1), pp.76-92.

Internet :

- Aditiya, Surya. 2022. “Windah Basudara Galang Dana untuk Rahmat Okky Boy, Capai 338 Juta”. <https://www.viva.co.id/trending/1531701-windah-basudara-galang-dana-untuk-rahmat-okky-boy-capai-rp338-juta>. Diakses pada 16 Februari 2023.
- Aryani, Dwi. 2021. “Lengkap Daftar Pemenang Indonesian Esport Awards 2021”. <https://www.rctiplus.com/blog/lengkap-daftar-pemenang-indonesian-esport-awards-2021/>. Diakses pada 16 Februari 2023.

Prasetya, Ananda Dimas. “Daftar Nominasi Indonesian Esports Awards 2021”.

<https://merahputih.com/post/read/daftar-nominasi-indonesia-esports-awards-2021>. Diakses pada 16 Februari 2023.

Basudewa, Gangga. “Daftar Lengkap Pemenang Penghargaan Indonesian Esports

Awards 2021, RRQ Mendominasi”. <https://skor.id/post/daftar-lengkap-pemenang-penghargaan-indonesian-esports-awards-2021-rrq-mendominasi-01398884>. Diakses pada 16 Februari 2023