

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah sebuah proses interaksi yang terjadi antara makhluk hidup ciptaan Tuhan, di mana dalam proses ini mereka saling bertukar informasi melalui berbagai bentuk, seperti simbol-simbol, tanda-tanda, ataupun tindakan dan perilaku tertentu. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan pemahaman bersama dan membangun keterhubungan diantara mereka yang terlibat dalam proses tersebut. Seiring perkembangan zaman yang terjadi, komunikasi berkembang pesat tidak hanya terbatas oleh ruang dan waktu. Kemudahan ini tidak lain karena munculnya Internet yang dimana bisa memberikan layanan untuk mengirim pesan, melihat berita *Online*, menonton video *Online* dengan cepat. (Amelinda et al., 2023)

Gaya komunikasi menurut Norton (Isti Novitasari, 2016) merujuk pada bagaimana seseorang berinteraksi baik secara verbal maupun non-verbal, menggunakan kata-kata, nada suara, bahasa tubuh, serta ekspresi wajah untuk menyampaikan pesan. Tujuannya adalah agar makna yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh orang lain. Komunikasi ini tidak hanya melibatkan kata-kata yang diucapkan, tetapi juga cara penyampaiannya, termasuk intonasi, kecepatan bicara, dan gerak-gerik tubuh, yang semuanya berperan dalam membantu audiens menangkap arti yang sesungguhnya dari pesan yang disampaikan. Dalam hal ini gaya komunikasi bisa bersifat persuasif kepada audiensnya.

Penting untuk menyoroti bahwa gaya komunikasi memiliki peran krusial dalam efektivitas penyampaian pesan kepada audiens, seseorang bisa memiliki pemahaman konten yang baik, tetapi jika gaya penyampaian komunikasinya tidak menarik, pesan tersebut mungkin tidak diterima secara efektif oleh *audiens*. (Aisah & Prasetyawati, 2018). Gaya komunikasi *livestreamer* merupakan bagian penting dalam membangun

relasi antara streamer dan audiens. Dalam konteks media sosial modern, *livestreamer* tidak hanya menyajikan konten sebagai hiburan, tetapi juga membentuk pola komunikasi dua arah yang dinamis dan bersifat *real time*. Menurut Bagaskoro & Triyono (2024), *streamer* memiliki ciri khas tersendiri dalam menyampaikan pesan melalui kombinasi antara verbal, nonverbal dan visual yang menciptakan daya tarik serta identitas unik di mata penonton. Dalam aktivitas *live streaming*, gaya komunikasi menjadi sarana utama bagi streamer untuk mempertahankan perhatian audiens, mempengaruhi cara penonton memahami pesan, dan menciptakan rasa kedekatan. Gaya komunikasi seperti *controller style*, *collaborator*, *socializer*, dan *analyser* masing-masing mencerminkan pendekatan yang berbeda, mulai dari memberi instruksi secara tegas hingga membangun suasana santai dan menyenangkan (Liliweri, 2017 dalam Bagaskoro & Triyono, 2024).

Sebagai contoh, gaya sosial (*socializer style*) banyak digunakan oleh streamer untuk menciptakan interaksi yang bersifat emosional dan inklusif, seperti menyapa penonton, membaca komentar, dan menanggapi chat secara langsung. Hal ini memperkuat kedekatan antar individu, meskipun komunikasi terjadi di ruang digital. Di sisi lain, gaya analisis (*analyser style*) sering digunakan saat *streamer* membahas strategi permainan, menjelaskan mekanisme game, atau memberi ulasan mendalam secara logis. Selain itu, *streamer* juga memainkan peran penting dalam membentuk bahasa dan budaya komunikasi di kalangan komunitas digital. Istilah-istilah baru seperti "GG", "NT", atau "byone" tidak hanya menjadi bagian dari percakapan di dalam game, tapi juga meresap ke dalam komunikasi sehari-hari, khususnya di kalangan remaja dan mahasiswa (Mustika et al., 2022; Rakhmat, 2018 dalam Bagaskoro & Triyono, 2024). Dengan demikian, gaya komunikasi *livestreamer* tidak hanya berfungsi dalam ranah hiburan, tetapi juga memiliki pengaruh kultural dan sosial yang luas.

Dengan begitu gaya komunikasi khususnya dalam dunia digital memiliki peran penting, yang dimana menurut Gane dan Beer, (2005) dalam Nasrullah, (2012) bahwasannya komunikasi dalam dunia digital mempunyai karakteristik, antara lain: 1) *network* (jaringan) merupakan ekosistem digital yang memungkinkan komunikasi *streamer* dan audiens terjadi secara *real time*; 2) *information* (informasi) Windah tidak hanya bermain game tetapi juga menyampaikan informasi, baik tentang permainan, pengalamannya, atau isu-isu lain yang sedang tren; 3) *interface* (hubungan) Windah memanfaatkan fitur yang ada di YouTube (chat, like, subscribe dan superchat) seperti membaca komentar, merespon audiens dan menciptakan *engagement* lebih dalam; 4) *archive* (arsip) Konten *livestream* Windah tidak hanya berlangsung saat siaran langsung, tetapi juga tersimpan sebagai arsip video yang bisa ditonton ulang; *interactivity* (interaktif) Windah Basudara tidak hanya berbicara satu arah seperti di media massa tradisional, tetapi juga merespons komentar, melakukan tantangan dari audiens, serta berinteraksi secara spontan berdasarkan reaksi penonton; dan 5) *simulation* (tiruan) *Livestream* bisa saja dianggap sebagai bentuk simulasi, dimana *streamer* seperti Windah menciptakan pengalaman hiburan yang menyerupai interaksi langsung (*real time*), meskipun dilakukan di dunia digital. Elemen ini bisa diperkuat dengan penggunaan efek suara, ekspresi berlebihan, atau gaya bercerita yang dramatis. (Abrar Adhani et al., 2017)

Live streaming merupakan media untuk memudahkan seseorang untuk bertatap muka secara online. Dalam kasus ini media *live streaming* digunakan para *content creator* (pembuat konten) untuk membagikan kegiatan sehari-harinya atau memainkan *game online* dengan menampilkannya didalam layar kaca, sehingga para audiens bisa melihat dan berkomunikasi secara online. Tren *live streaming* telah berkembang pesat di berbagai belahan dunia dan menjadi bentuk baru dari komunikasi digital yang interaktif. Siapa pun kini memiliki kesempatan untuk menyiarkan berbagai aktivitas atau konten secara langsung, tanpa batasan

ruang dan waktu, serta dapat dinikmati oleh audiens kapan saja sesuai keinginan mereka (Hou et al., 2020 dalam Leiwakabessy & Kurnia, 2023). Salah satu platform yang paling banyak digunakan adalah YouTube, di mana fitur *live streaming*-nya memungkinkan komunikasi dua arah antara streamer dan penonton secara real-time. Dalam sesi *live streaming*, audiens tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif melalui kolom komentar yang tersedia. Komentar yang diberikan penonton mencakup berbagai aspek, mulai dari tanggapan terhadap isi dan alur konten yang disampaikan, kualitas penyampaian pesan, gestur tubuh, intonasi suara, gaya bahasa, hingga penilaian terhadap tampilan fisik dari sang streamer (Ayudya et al., 2019 dalam Leiwakabessy & Kurnia 2023). Hal ini memperlihatkan bahwa *live streaming* bukan sekadar tontonan, melainkan juga menjadi ruang interaksi sosial digital yang dinamis, dimana gaya komunikasi seorang streamer berperan besar dalam membentuk persepsi dan keterlibatan audiens. Oleh karena itu, pemahaman terhadap bagaimana komunikasi berlangsung dalam *live streaming* menjadi sangat relevan untuk dikaji dalam era media baru saat ini. (Leiwakabessy & Kurnia, 2023)

Streamer sebagai *influencer* dalam dunia game online tidak hanya berperan sebagai penyaji hiburan, menurut Bagaskoro & Triyono (2024) setiap streamer mempunyai ciri khasnya masing-masing, ciri khas tersebut tercermin melalui karakter yang unik, ekspresif, dan mampu menarik perhatian audiens. Keunikan ini terlihat dari gaya berbicara, cara menyampaikan informasi, serta interaksi yang dibangun secara personal dengan penonton. Karakteristik ini menjadi pembeda utama antara satu streamer dengan streamer lainnya, serta menjadi daya tarik tersendiri yang membuat audiens merasa terhubung dan terlibat dalam setiap sesi siaran langsung. (Bagaskoro & Triyono, 2024)

Salah satu *streamer* terkenal di YouTube adalah Windah Basudara yang mempunyai nama asli Brando Franco Windah yang berasal dari Sulawesi Utara tepatnya di Manado. Windah tercatat (selama penulisan

skripsi ini) sudah memiliki 15 juta *Subscribers* (Langganan). Konten yang disajikannya berfokus pada ulasan dan permainan berbagai genre game, mulai dari RPG, aksi, hingga petualangan. Keunikannya terletak pada gaya penyampaian yang humoris dan interaktif, serta seringkali menampilkan akting atau gimmick untuk menghibur penonton. Windah Basudara memulai debutnya dalam dunia YouTube pada tahun 2018 dengan mengunggah video bertema game-lawas dengan harapan para penonton merasakan suasana nostalgia, kemudian pada tahun 2019 Windah memutuskan untuk berpindah menjadi *streamer* karena dirasa lebih memudahkannya untuk bermain game dengan durasi waktu yang lebih lama (Wijaya, 2022).

Kesuksesan Windah Basudara bukan hanya karena kerja keras dan kegigihannya dalam membuat konten video dan selalu aktif dalam konten live *streaming*-nya saja, melainkan daya tarik beliau dari segi gaya komunikasinya yang membuat para audiens merasa betah duduk berlama-lama didepan layar kaca *smartphone*-nya untuk menonton konten beliau. Karena menurut penulis pengaruh seseorang salah satunya dilihat dari segi gaya komunikasinya, gaya komunikasi yang efektif adalah kombinasi dari kejelasan, kehangatan, antusiasme, mendengarkan, dan penggunaan bahasa tubuh serta nada suara yang sesuai. Gaya komunikasi Windah Basudara saat *livestream* di YouTube memiliki konsep komunikasi verbal dan nonverbal yang mempunyai peran sangat penting, mirip dengan yang terjadi di Instagram. Jika di Instagram gaya komunikasi ditampilkan melalui *caption*, *mention*, dan foto, dalam konteks *livestream* gaya komunikasi Windah Basudara terlihat melalui kata-kata yang diucapkan (verbal) serta intonasi, ekspresi wajah, gestur, dan efek suara (nonverbal). (M & Habibi, 2023)

Windah Basudara telah membentuk sebuah komunitas digital yang berkembang secara aktif dan memenuhi karakteristik, sebagaimana dijelaskan oleh Robert V. Kozinets (2010) komunitas digital adalah sekelompok individu yang saling berinteraksi dan membentuk relasi sosial

melalui platform daring, yang ditandai dengan adanya komunikasi berulang, penggunaan simbol atau bahasa tertentu, serta rasa kebersamaan yang berkembang dari waktu ke waktu. Komunitas ini dapat terbentuk di berbagai platform media sosial, termasuk forum diskusi, situs berbagi video, dan ruang siaran langsung seperti YouTube. dalam konteks ini, kanal YouTube Windah Basudara dapat dipahami sebagai komunitas digital karena memenuhi elemen-elemen tersebut. Interaksi yang terjadi tidak hanya satu arah, tetapi bersifat timbal balik antara Windah sebagai kreator dan para pengikutnya yang aktif berpartisipasi melalui komentar, emoji, live chat, donasi (*superchat*), hingga konten *fanbase* yang dibuat di luar platform utama. Audiens tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat dalam menciptakan suasana siaran, membentuk budaya internal, dan membangun kedekatan emosional melalui kebiasaan yang berulang, seperti sapaan khas, julukan, istilah gaming, dan bentuk humor tertentu.

Seseorang dengan gaya komunikasi yang baik tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membangun hubungan, kepercayaan, dan pengaruh yang kuat. Dengan kata lain, suasana hati dan keadaan yang dihadapi seseorang sangat memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, seorang komunikator tidak selalu menggunakan satu jenis gaya komunikasi saja, melainkan cenderung menyesuaikan pendekatan mereka sesuai dengan keadaan yang dihadapi pada waktu tertentu. Hal ini menciptakan keragaman dalam cara seseorang menyampaikan pesan dan berinteraksi, karena mereka dapat mengubah gaya komunikasi mereka berdasarkan kebutuhan situasional atau perasaan yang sedang mereka alami.

Di tengah maraknya konten digital, terutama dalam dunia *livestreaming*, gaya komunikasi seorang kreator menjadi aspek penting yang menentukan sejauh mana audiens terlibat secara emosional maupun interaktif. Konten *livestream* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi yang membentuk relasi antara kreator dan penonton. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana gaya

komunikasi digunakan untuk mempertahankan perhatian serta membangun koneksi sosial dengan audiens secara real-time.

Penelitian ini menggunakan metode netnografi, yaitu metode penelitian kualitatif yang dikembangkan oleh Robert Kozinets untuk mengkaji interaksi sosial di komunitas daring. Netnografi memungkinkan peneliti untuk mengamati secara mendalam pola komunikasi dalam ruang digital, termasuk komentar, gestur, dan interaksi verbal yang muncul dalam siaran langsung. Metode ini dinilai relevan karena mampu menangkap konteks budaya dan dinamika yang hidup dalam komunitas audiens YouTube.

Dalam menganalisis gaya komunikasi Windah Basudara, Penelitian ini menggunakan klasifikasi empat gaya komunikasi dari Comstock & Higgins (1997), yakni gaya kooperatif, gaya prihatin, gaya sosial dan gaya kompetitif. Masing-masing gaya ini dianalisis lebih dalam menggunakan indikator yang bersumber dari teori *Communicator Style Measure* (CSM) oleh Norton (1978), yang menjelaskan gaya komunikasi sebagai pola karakteristik yang digunakan oleh seseorang saat menyampaikan pesan, baik secara verbal maupun nonverbal. CSM terdiri dari berbagai dimensi antara lain: *Impression Leaving, Argumentative, Open, Dramatic, Dominant, Precise, Relaxes, Friendly, Attentive* dan *Animated Expressive*, yang beberapa diantaranya dapat ditemukan dalam gaya penyampaian Windah saat berinteraksi dengan audiensnya. Teori ini dipilih karena mampu memberikan kategori yang jelas dan terukur terhadap gaya komunikasi yang digunakan oleh komunikator dalam konteks komunikasi digital.

Objek penelitian ini difokuskan pada salah satu video siaran langsung Windah Basudara yang berjudul “AKU KEBAGIAN JADI SUPIR TRUK SAMBIL NGABUBURIT! *Truck Simulator Indonesia*” yang ditayangkan pada Selasa, 12 Maret 2025. Video ini dipilih karena memiliki jumlah penayangan yang tinggi, yaitu 1.387.107 *views*, dengan durasi 1 jam 22 menit 58 detik dan disukai oleh lebih dari 42 ribu

pengguna. Tingginya angka penayangan dan interaksi menjadikan video ini sebagai sampel yang representatif untuk dianalisis, khususnya dalam konteks keterlibatan audiens.

Dari sisi kebaruan (*novelty*), penelitian ini menggabungkan pendekatan netnografi dengan menggunakan klasifikasi empat gaya komunikasi dari Comstock & Higgins (1997) dan analisis *Communicator Style Measure* secara spesifik pada konten *livestream* di YouTube, sesuatu yang belum banyak dijadikan fokus dalam penelitian sebelumnya yang cenderung berpusat pada media sosial berbasis teks atau video pendek seperti TikTok dan Instagram. Selain itu, penelitian ini juga mengangkat sisi ekspresif dan strategi komunikasi Windah Basudara sebagai fenomena menarik dalam budaya digital Indonesia yang masih jarang dikaji secara akademis.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait gaya komunikasi Windah Basudara. Maka penulis akan membuat kajian penelitian dengan judul “GAYA KOMUNIKASI WINDAH BASUDARA SAAT LIVESTREAM PADA CHANNEL YOUTUBE “WINDAH BASUDARA” (ANALISIS NETNOGRAFI)”

1.2 Rumusan Masalah

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diidentifikasi, masalah utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Pentingnya gaya komunikasi yang digunakan oleh *streamer* dalam membangun keterlibatan dan loyalitas *audiens* selama sesi *livestream* di platform YouTube.
- b. Perlu adanya pemahaman mendalam mengenai gaya komunikasi khas yang ditampilkan oleh Windah Basudara, khususnya dalam konteks *live streaming game* untuk melihat

bagaimana gaya tersebut memengaruhi respon dan partisipasi audiens.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian tidak melebar hingga diluar dari apa yang menjadi tujuan penelitian dan juga agar lebih terfokus, maka penelitian ini akan memperkecil lingkup penelitian kepada platform digital milik Windah Basudara, dengan mengambil salah satu konten *Livestream* beliau yang berjudul “AKU KEBAGIAN JADI SUPIR TRUK SAMBIL NGABUBURIT! *Truck Simulator Indonesia*”, yang dilaksanakan pada hari selasa, 12 maret 2025. Pemilihan video ini didasarkan pada tingginya jumlah penayangan, selama pembuatan skripsi ini, total jumlah penayangan mencapai 1.387.107 (*views*) dengan durasi siaran selama 1 jam 22 menit 58 detik, serta mendapat respon positif dari *audiens* dengan sekitar 42 ribu tanda suka (*likes*). Angka tersebut menunjukkan bahwa video ini memiliki daya tarik dan tingkat keterlibatan penonton yang tinggi, sehingga dinilai representatif untuk dianalisis. Selain itu, popularitas video ini juga mempermudah peneliti dalam memperoleh data yang relevan, khususnya terkait interaksi dan gaya komunikasi yang ditampilkan oleh kreator konten selama proses siaran langsung berlangsung.

C. Pertanyaan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membutuhkan pertanyaan yang digunakan agar dapat membuahkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan penelitian antara lain, sebagai berikut :

- a. Bagaimana gaya komunikasi Windah Basudara saat *livestream*?
- b. Apa saja karakteristik gaya komunikasi Windah Basudara saat melakukan *livestream*?
- c. Bagaimana respon audiens saat menonton *livestream* yang dilakukan oleh Windah Basudara?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan mendapatkan beberapa tujuan antara lain :

1. Untuk mengetahui gaya komunikasi Windah Basudara saat *livestream* di kanal YouTubanya
2. Untuk mengetahui karakteristik yang mempengaruhi gaya komunikasi Windah Basudara.
3. Untuk mengetahui pemahaman terkait interaksi virtual antara *Streamer* dan *Audiens* dalam komunitas digital.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Manfaat atau kegunaan yang terdapat pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi akademisi dan mahasiswa ilmu komunikasi
Memberikan pemahaman mengenai konsep gaya komunikasi, termasuk jenis-jenis gaya komunikasi serta penerapannya dalam konteks media digital. Menambah referensi ilmiah mengenai penggunaan strategi retorika verbal dan nonverbal dalam praktik komunikasi massa, khususnya dalam format *livestream*.
2. Bagi calon konten kreator atau *streamer* Youtube
Memberikan wawasan mengenai definisi *streamer*, peran, serta unsur-unsur penting yang harus dimiliki untuk menjadi *streamer* yang komunikatif dan efektif. Menunjukkan pentingnya komunikasi interpersonal dalam membangun koneksi dengan audiens digital.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Menjadi dasar teoretis untuk penelitian lanjutan yang membahas gaya komunikasi, khususnya dalam konteks *live streaming* di platform media sosial. Memberikan gambaran awal

tentang bagaimana pendekatan netnografi dan teori *Communicator Style Measure* (CSM) dapat digunakan dalam menganalisis komunikasi digital secara lebih mendalam.

B. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

Penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mahasiswa, serta mendorong mereka untuk mempersiapkan diri dan mempelajari berbagai keterampilan yang relevan. Dengan begitu, mahasiswa akan lebih termotivasi untuk menjadi tenaga profesional di masa depan, sesuai dengan minat dan *passion* mereka di bidang komunikasi.

b. Bagi akademisi

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi tenaga pendidik dalam proses pengajaran, sehingga interaksi yang dilakukan dapat lebih tepat sasaran. Dengan demikian, para pendidik dapat membantu mendorong pelajar dan mahasiswa dalam menerima ilmu dan mengembangkan minat serta bakat mereka secara lebih efektif.

c. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan pencerahan dan menambah wawasan bagi masyarakat, sehingga mendorong mereka untuk mempersiapkan diri serta mempelajari berbagai keterampilan yang mendukung peningkatan kualitas sebagai tenaga kerja profesional, khususnya dalam bidang komunikasi.

d. Bagi *livestreamer* atau konten creator

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi para *livestreamer* atau kreator konten digital, khususnya di platform YouTube. Temuan dalam penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan gaya komunikasi yang lebih efektif dan interaktif guna membangun keterlibatan yang kuat dengan audiens. Dengan

memahami karakteristik gaya komunikasi seperti dominan, dramatis, animated, dan friendly sebagaimana ditunjukkan oleh Windah Basudara, para kreator dapat meningkatkan loyalitas penonton, menciptakan suasana siaran yang lebih hidup, serta membentuk identitas digital yang kuat dan mudah dikenali. Selain itu, penelitian ini juga menegaskan pentingnya komunikasi nonverbal, seperti ekspresi wajah dan gestur tubuh, dalam menciptakan daya tarik emosional pada konten livestream.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal bagi peneliti lain yang tertarik dalam bidang komunikasi digital, khususnya mengenai gaya komunikasi dalam platform livestreaming. Dengan menggunakan pendekatan netnografi dan teori Communicator Style Measure (CSM), studi ini memperlihatkan bagaimana gaya komunikasi streamer dapat dianalisis secara mendalam dalam konteks komunitas virtual. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian ini dengan membandingkan gaya komunikasi streamer lintas platform, seperti Twitch atau TikTok Live, atau mengeksplorasi respon audiens dari berbagai latar belakang budaya. Selain itu, penelitian ini membuka ruang untuk pendekatan multidisipliner, misalnya menggabungkan studi komunikasi dengan kajian psikologi media atau antropologi digital.