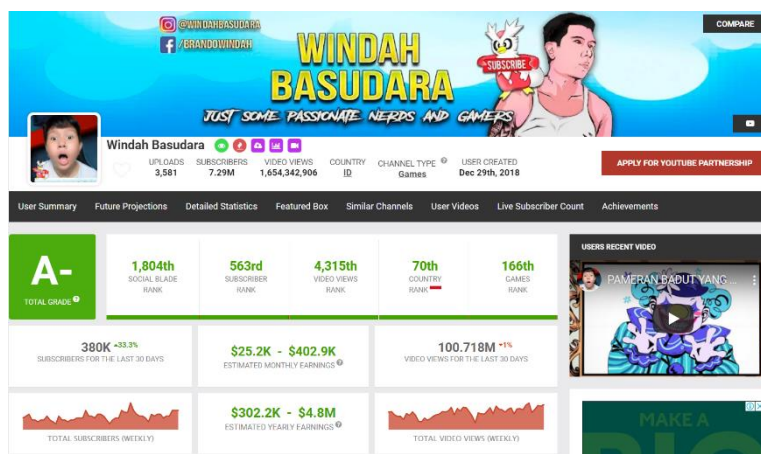


1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Windah Basudara merupakan salah satu *channel* YouTube *gaming* yang dibuat oleh seorang pria dengan nama lengkap Brando Franco Windah. *Channel* Windah Basudara ini sudah tidak asing lagi bagi para penggemar game terutama di Indonesia. Brando Franco Windah akrab dikenal sebagai “Bapak Bocil Kematian”. Sebutan “Bapak Bocil Kematian” ini ia dapatkan karena ia kerap memanggil *viewers* yang menjahilinya dengan panggilan “Bocil Kematian”. Brando Franco Windah lahir di Manado, 14 Maret 1992, dan saat ini berumur 29 tahun.

Di era digital ini, Youtuber *gaming* merupakan sebuah profesi yang banyak dipilih oleh generasi milenial. Setiap bulan selalu ada game baru yang dirilis *developer game* untuk dimainkan dan dijadikan konten YouTube (Herman, 2021). Windah Basudara merupakan salah satu Youtuber *gaming* terkenal saat ini. *Channel* YouTube *gaming* Windah Basudara bisa menjadi terkenal dikarenakan keunikan yang dimilikinya tidak dimiliki oleh YouTube *gaming creator* yang lain. Tidak hanya memainkan satu *genre game*, Windah Basudara memainkan berbagai *genre game* yang ada dalam YouTube *channel* nya.



Gambar 1.1 Data Statistik Video *Channel* Windah Basudara (per 27 Mei 2022)

Sumber: Socialblade.com, 2022

Melalui deskripsi *channel* nya, Windah Basudara menekankan bahwa ia bukan *professional player*, namun dalam membuat konten, Youtuber dengan nama Brando ini akan berusaha untuk cepat menamatkan semua *genre game* yang ada untuk menghibur para *subscribers*-nya. Individu yang melakukan aktivitas bermain *video game* dapat disebut dengan *gamer* berdasarkan frekuensi bermainnya (Aji, 2014). Oleh karena itu, Brando bisa disebut sebagai *gamer* di YouTube karena

kerajinannya bermain game melalui *live streaming* YouTube. “Bapak Bocil Kematian” memulai *channel* Youtube nya pada 29 Desember 2018. Berkat kerja kerasnya dalam menyajikan konten dari tahun 2018, *channel* Windah Basudara pada akhir Mei 2022 berhasil mencapai 7,29 juta *subscribers* (per 27 Mei 2022). “Bapak bocil kematian” ini tercatat sudah membuat 3,581 konten video selama kurang lebih 4 tahun menjadi *content creator gaming* di Youtube dengan jumlah *views* 1,654,342,906 per 27 Mei 2022.

Windah Basudara menjelaskan melalui deskripsi *channel* nya bahwa ia tidak membuka donasi saat melakukan *live streaming*. Namun, Windah Basudara membuat pengecualian untuk membuka donasi pada *live streaming* nya saat ia sedang melakukan penggalangan dana bagi korban bencana alam atau untuk orang yang membutuhkan. Windah Basudara juga menekankan bahwa jika ingin melakukan donasi untuk *channel* nya bisa melalui www.kitabisa.com. Penggalangan dana merupakan kerangka konsep suatu kegiatan dalam rangka penggalangan dana dan daya lainnya dari masyarakat untuk membiayai program dan kegiatan operasional lembaga untuk mencapai tujuan (Huda, 2013). Dari pernyataan tersebut, Windah Basudara ingin menyampaikan pesan bahwa ia hanya membuka donasi pada konten charity saja. Pesan yang disampaikan oleh windah basudara dapat diartikan sebagai *preferred reading* yang ditemukan dalam youtube *channel* konten *charity* windah. Teks media disampaikan dengan berbagai cara untuk menyajikan *preferred reading* kepada *audience*, namun dalam penerimaannya, *audience* tidak langsung menyetujui *preferred reading* yang disampaikan (Rayner et al., 2004)

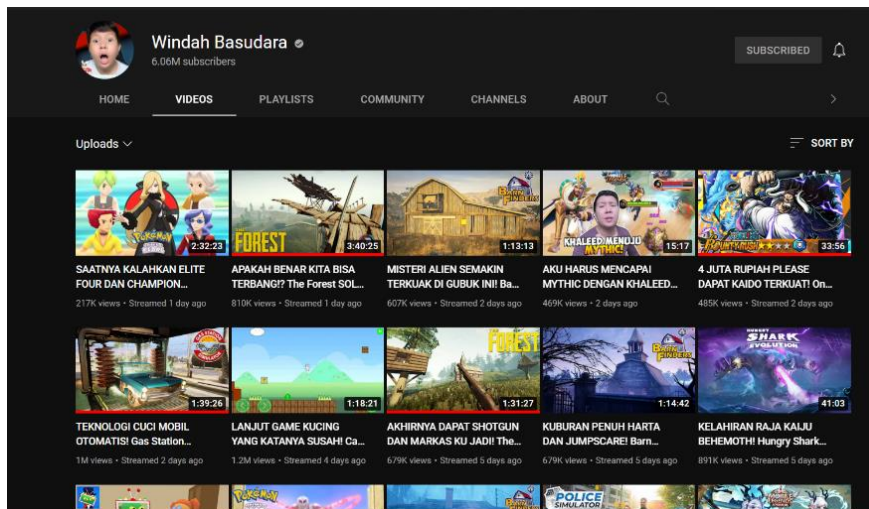


Gambar 1.2 Description Channel Youtube Windah Basudara

Sumber: youtube.com, 2022.

Youtuber *gaming* ini memiliki cara yang unik dalam menyajikan konten-konten *gaming* melalui *platform* YouTube nya. Dalam membuat konten di YouTube, berbeda dengan *content creator*

gaming yang lainnya, “Bapak Bocil Kematian” sering kali melakukan siaran langsung dibandingkan membuat konten video yang diringkas.



Gambar 1.3 Youtube *Content* Windah Basudara

Sumber: youtube.com, 2022.

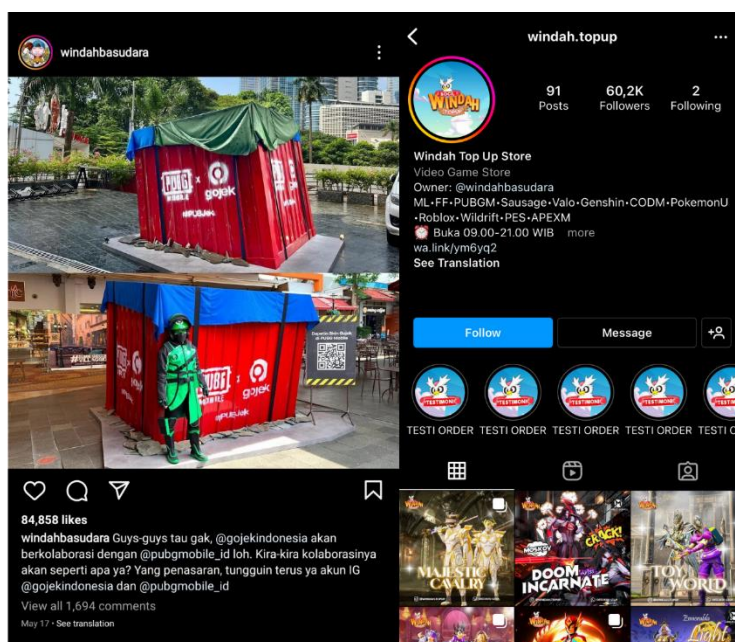
Setelah melakukan konten *live streaming*, YouTube *gaming creator* ini membuat *live streaming* tersebut agar bisa menjadi tayangan ulang dan dinikmati oleh *viewers* yang tidak menonton secara langsung atau *live*. Keuntungan dari fitur *live streaming* YouTube memungkinkan *streamer* untuk membaca, membalas komentar, berinteraksi langsung dengan penonton. Hal ini membuat Windah bisa memiliki ciri khas yaitu menyapa penonton dengan memanggil nama, komunikatif dengan *subscribers* atau *viewers*, dan juga mengajak *viewers* untuk mengambil keputusan yang perlu diambil didalam game. *Subscribers* adalah *viewers* atau penonton yang menekan tombol *subscribe* karena mereka ingin melihat konten-konten yang dibuat *content creator* dan mendapat notifikasi setiap *content creator* tersebut mengunggah konten baru (Creators, 2018).



Gambar 1.4 Live Interaksi Windah Basudara dan *Viewers* Melalui Komentar

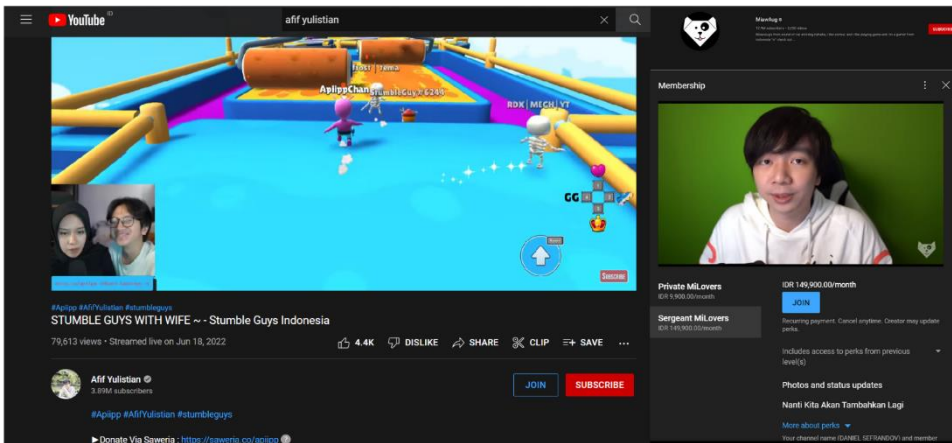
Sumber: youtube.com, 2022.

Keunikan lain Windah Basudara dalam membuat konten, ia selalu menggunakan 1 lagu khusus berjudul "Safe and Sound – Different Heaven" setiap menyelesaikan misi, konsisten dalam melakukan *full time live streaming*, membuat *ending* drama yang kocak (*Beginilah Cara Menjadi Windah Basudara, Youtuber Gaming Kocak Penuh Ending Drama*, n.d.). Dalam pembuatan konten *live streaming*, Windah Basudara bukan hanya bermain dan menghasilkan konten, namun Windah Basudara juga membuat konten yang menghibur, beberapa kontennya juga memiliki tujuan untuk memberikan donasi bagi masyarakat yang terkena dampak dari bencana alam. Sebagai *full time live streaming* di YouTube, keuntungan yang Windah Basudara dapatkan melalui kontennya hanya dengan menggunakan *adsense* / iklan. Selain itu, Windah Basudara mendapatkan keuntungan lain dengan mengunggah promosi melalui sosial media Instagram pribadinya dan menjual *voucher* isi ulang *game*.



Gambar 1.5 Windah Basudara Mencari Keuntungan di Instagram
 Sumber: [instagram.com](https://www.instagram.com/windahbasudara), 2022.

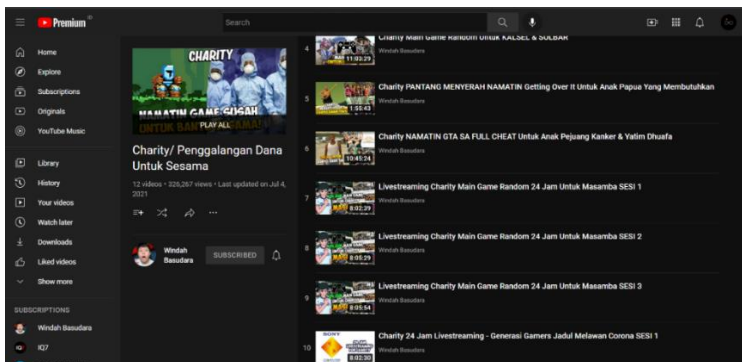
Berbeda dengan Windah Basudara, YouTuber *live streaming* dan YouTube *content creator* lain mencari keuntungan lebih dari *adsense* / iklan melalui *channel* YouTube mereka. Salah satu YouTuber *live streaming* yang mencari keuntungan dengan membuka donasi untuk keuntungan pribadi mereka yaitu Afif Yulistian yang memiliki 3,89 juta *subscribers* per 27 Juni 2022. Salah satu YouTube *content creator* yang mencari keuntungan dengan membuka *membership* pada *channel* nya sehingga terdapat perbedaan antara penonton yang memiliki *membership* dan bukan *membership* yaitu MiawAug yang memiliki 17,9 juta *subscribers* per 27 Juni 2022.



Gambar 1.6 Donasi Afif Yulistian dan Membership MiawAug

Sumber: youtube.com, 2022.

Windah Basudara merupakan salah satu Youtuber yang melakukan *live streaming* untuk melakukan penggalangan dana atau *charity*. Dalam melakukan penggalangan dana tersebut, Windah Basudara bersama teman-temannya bermain *game* secara *live* mulai dari 11 Jam hingga 24 Jam untuk mengumpulkan dana bagi korban bencana alam atau orang yang membutuhkan. Dalam konten *live streaming charity* tersebut, Windah Basudara berhasil mengumpulkan puluhan juta hingga ratusan juta.



Gambar 1.7 Charity konten *gaming* Windah Basudara

Sumber: youtube.com, 2022.

Melalui konten *charity* untuk melawan corona, Windah Basudara ditanya oleh penontonnya melalui kolom komentar bahwa Windah Basudara dalam konten *charity* bakal *toxic* atau tidak. Windah Basudara menjawab bahwa ia mengusahakan untuk tidak *toxic* dalam konten *charity* nya. Pertanyaan ini muncul karena pada konten diluar *charity*, Windah Basudara membawakan dirinya secara lebih vulgar. Perbandingan isi percakapan konten *charity* dan diluar *charity* terdapat di bawah ini.



Gambar 1.8 Windah Basudara berusaha untuk tidak *toxic* dalam konten *charity*

Sumber: youtube.com, 2020

Konten <i>Charity</i>	Konten Diluar <i>Charity</i>
	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Diusahakan untuk tidak toxic 2. Jangan toxic 3. Bodo amat 4. Gak boleh yang aneh-aneh 5. Anjir diboongin bocil cok 6. Cacat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diincer mulu cok 2. Ah goblog anjir 3. Bocil tai 4. Kontol, bocil kontol 5. Kentot 6. Memek

Tabel 1.1 Perbandingan perkataan Windah Basudara

Sumber: youtube.com, 2022

Perbaiki perkataan Windah Basudara pada saat membuat konten *charity*, diselaraskan dengan tujuan *charity* sendiri yang digunakan untuk menolong orang.

Karena keunikan dari pembuatan konten dan menjadi salah satu *content creator gaming* di Youtube yang cukup populer. Pada tahun 2021 terdapat nominasi “*Content Creator Gaming Terfavorit 2021*” yang dilakukan di salah satu *channel TV* di Indonesia yaitu Global TV. Nominasi dalam *award* tersebut adalah Dyland Pros, Jess No Limit, Jonathan Liandi, Oura Gaming, dan Windah Basudara. Windah Basudara berhasil mendapatkan penghargaan “*Content Creator Gaming Terfavorit 2021*”

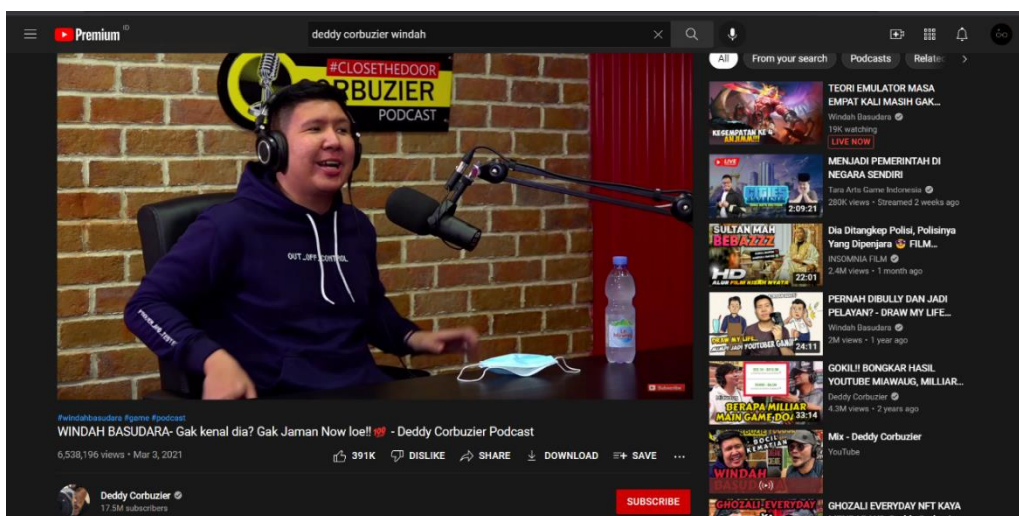
tersebut. Dalam *award* yang diadakan oleh Global TV, Windah Basudara berhasil mengalahkan Youtuber gaming yang memiliki *subscribers* yang lebih banyak darinya.



Gambar 1.9 Windah Basudara Indonesian *Esports Awards*

Sumber: youtube.com, 2021.

Dilansir dari liputan6.com, pada tahun 2019 Windah Basudara masuk dalam kategori 10 Youtuber baru terpopuler di Indonesia (Iskandar, 2019). Dalam kategori tersebut, satu-satunya YouTube *gaming content creator* yang terpilih hanya Windah Basudara. Karena kepopuleran dan keberhasilannya dalam mendapatkan *subscribers* banyak dalam jangka waktu 3 tahun, Windah Basudara diundang oleh salah satu Youtuber terkenal dengan 17,5 Juta *subscribers* (per 17 Januari 2022) yaitu Deddy Corbuzier. Dalam undangan tersebut, Windah Basudara melakukan *podcast* bersama Deddy Corbuzier.



Gambar 1.10 *Podcast* Windah Basudara bersama Deddy Corbuzier

Sumber: youtube.com, 2021.

Podcast yang dilakukan Windah Basudara atau Brando bersama Deddy Corbuzier menceritakan tentang perjuangan, awal mula Brando mulai memutuskan untuk menjadi *content creator gaming* di YouTube. Dalam *podcast* tersebut Brando juga menceritakan bahwa dalam *live streaming* ia sering berkata kasar, namun dengan berkembangnya waktu ia mengurangi untuk berkata kasar. Hal itu ia lakukan karena ia sadar bahwa kebanyakan *viewer* dalam YouTube nya adalah anak kecil. Brando juga menceritakan mengapa ia mulai melakukan *live streaming* untuk penggalangan dana bagi korban bencana alam atau orang yang lebih membutuhkan.

Selain keunikannya dalam membuat konten, *channel* Windah Basudara juga melakukan *like* kepada setiap penonton yang melakukan komentar kepada video *live streaming* ataupun *video* yang diunggahnya. Beberapa komentar dalam *video live streaming charity* Windah Basudara dengan *views* terbanyak yang berjudul “*Charity Main Game Random Untuk KALSEL & SULBAR*” mengatakan bahwa mereka salut karena Brando tidak mau membuka donasi untuk diri sendiri, akan tetapi Brando membuka donasi hanya pada *charity live streaming* nya. Mereka juga berterima kasih kepada Brando karena sudah membuat konten *charity* untuk membantu korban bencana alam. Selain itu, mereka menganggap bahwa Brando menginspirasi orang-orang yang ingin menjadi Youtuber melalui konten *charity* nya.



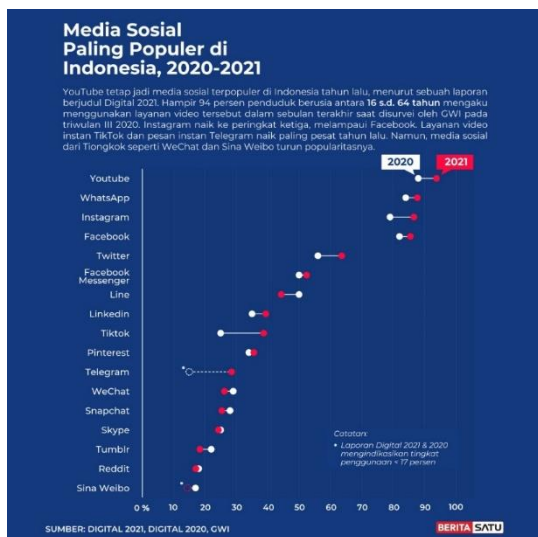
Gambar 1.11 Komentar dalam konten *live streaming charity* di *channel* Windah Basudara

Sumber: youtube.com, 2021.

YouTube merupakan salah satu *platform* media sosial yang didirikan oleh Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim pada 14 Februari 2005 di San Mateo, California, United States. Pada awal berdirinya Youtube merupakan perusahaan *startup* teknologi setelah menerima investasi dari equola Capital sebesar 11,5 juta USD. Youtube mengumpulkan koleksi *user generated content*, memuat ribuan film pendek, *vlog*, episode televisi, dan ratusan film *full-length* (Azmil, 2013).

YouTube awalnya merupakan tempat untuk mengunggah video pribadi atau perusahaan, namun dengan berkembangnya zaman, Youtube digunakan untuk menyalurkan konten baik itu tentang kehidupan sehari-hari, opini, saluran promosi, bahkan *tutorial-tutorial* untuk melakukan sesuatu. Orang-orang yang terjun dalam pembuatan konten tersebut disebut *Youtuber* (Ani, 2019). Jenis konten yang dihasilkan youtuber dapat dibagi menjadi beberapa kelompok. Beberapa diantaranya yaitu; *music, education, entertainment, comedy, film and animation, travelling, gaming*, dan masih banyak lagi. Berdasarkan uraian tersebut, Brando dapat disebut sebagai Youtuber dengan jenis konten *gaming* sesuai dengan hasil konten-konten yang dihasilkannya.

Dilansir dari beritasatu.com Youtube adalah salah satu media sosial yang paling populer di Indonesia. Hingga Januari 2021, Indonesia memiliki pengguna internet sebanyak 202,6 juta jiwa. Pengguna internet meningkat sebanyak 27 juta jiwa dibandingkan tahun sebelumnya. Youtube merupakan salah satu media sosial paling populer yang ada di Indonesia (Dahono, 2021).



Gambar 1.12 Media Sosial Paling Populer di Indonesia

Sumber: beritasatu.com, 2021.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih youtube sebagai media sosial yang paling populer di Indonesia untuk melihat penerimaan penonton terhadap *image/citra* yang ditampilkan oleh Windah Basudara pada konten *charity* nya. Dalam membuat konten, terdapat sebuah *image/citra* yang Windah Basudara tampilkan kepada masyarakat. Teori dramaturgi yang dijelaskan oleh Nasrullah mengatakan bahwa ketika manusia berinteraksi, ia akan memilih peran mana yang akan dijalankan. Panggung depan adalah apa yang ditampilkan saat berinteraksi dengan individu, kelompok masyarakat, atau identitas sosial. Sementara panggung belakang, merupakan tempat di mana individu menyembunyikan identitas personalnya (Nasrullah, 2016). Dalam kasus Windah Basudara, dia memainkan suatu peran saat konten *charity*, yang berbeda dengan peran yang dia mainkan biasanya

sebagai gamers. Ada citra yang ingin dia ciptakan (*wish image*) pada konten *charity*. *Wish image* muncul melalui perilaku organisasi atau seseorang di panggung depan, supaya publik memiliki citra tertentu pada organisasi atau orang tersebut (F. & P. B. & J. E. Jefkins, 2007)

Keberhasilannya dalam membangun sebuah YouTube *channel* tidak lepas dari citra yang ia tampilkan dalam videonya. *Image* yang dibangun juga bisa mempengaruhi penilaian masyarakat yang nantinya menuju pada sebuah tindakan dalam bentuk dukungan. *Image* atau citra merupakan hal yang abstrak (*intangible*), tidak dapat diukur secara sistematis. Namun, citra dapat dirasakan dari penilaian baik atau buruk, seperti penerimaan atau tanggapan positif maupun negatif yang datang dari publik ataupun masyarakat luas (Ruslan, 2007).

Peneliti tertarik untuk meneliti penerimaan citra Windah Basudara oleh penonton di YouTube sebagai salah satu *gaming content creator* di YouTube yang hanya membuka donasi untuk penggalangan dana, Youtuber yang berhasil mengumpulkan ratusan juta untuk penggalangan dana, Youtuber yang berhasil mendapatkan penghargaan “*Content Creator Gaming Terfavorit 2021*”, Youtuber *gaming content creator* terpopuler 2019, Youtuber yang memiliki keunikan dalam membuat konten, dan Youtuber yang berhasil mendapat 7,29 juta *subscribers* (per 27 Mei 2022) dalam jangka waktu 3 tahun.

Subjek dalam penelitian ini adalah *subscribers* Youtube *channel* Windah Basudara dan objek dalam penelitian ini adalah citra Windah Basudara melalui konten *charity*. Peneliti akan menggunakan metode analisis resepsi dalam penelitian ini. Penelitian dengan menggunakan metode analisis resepsi mempelajari tentang khalayak, bagaimana khalayak memaknai pesan yang diterima dari sebuah media (Toni, 2017). Metode ini akan membantu peneliti untuk mengetahui penerimaan citra Windah Basudara oleh penonton melalui konten *charity* nya di YouTube.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan metode analisis resepsi. Beberapa penelitian terdahulu yang membantu penelitian ini dilakukan oleh Amy Nur Islamiyati dari Universitas Muhammadiyah Surakarta (2017) dengan judul “Penerimaan Perempuan Indonesia Terhadap Budaya dan Sosok Laki-laki yang ditampilkan dalam Tayangan Drama Korea”. Pada penelitiannya ditemukan ketika mereka menemukan konten budaya yang serupa seperti ramah-tamah, sopan-santun, dan pekerja keras, khalayak bersikap *dominant*, tetapi saat menemukan konten budaya minum minuman keras di Korea, khalayak terbagi menjadi *negotiated* dan *oppositional*. Hal tersebut muncul dari informan yang memiliki perbedaan latar belakang agama yang berbeda. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada objek penelitiannya. Objek dalam penelitian ini citra Windah Basudara melalui konten *charity* nya di Youtube. Sedangkan penelitian terdahulu objek penelitiannya merupakan penerimaan perempuan indonesia terhadap budaya dan sosok laki-laki di tayangan drama korea.

Penelitian terdahulu berikutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bagus Prakoso Tri Utomo dari Universitas Brawijaya (2018) dengan judul “Citra Arema FC dalam Pemberitaan pada Surat Kabar Malang Post (Analisis Resepsi Aremania terhadap Pemberitaan Arema di Malang Post”. Pada penelitiannya, ditemukan bahwa seluruh informan cenderung melakukan kritik terhadap klub, manajemen, dan media. Menurut Aremania, Malang Post melakukan pencitraan atas Arema FC dengan membuat citra positif Arema FC di Malang Post. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada objek dan subjek penelitiannya. Objek dalam penelitian ini adalah *image* Windah Basudara melalui konten *charity* nya Youtube dan subjek dalam penelitian ini adalah *subscribers* dari Youtube *channel* Windah Basudara. Sedangkan penelitian terdahulu objek penelitiannya merupakan Citra Arema FC melalui pemberitaan surat kabar dan subjek penelitiannya adalah aremania.

Penelitian terdahulu berikutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Setyo Eka Rofi dan Noor Rakhmad dari Universitas Diponegoro (2020) dengan judul “Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming Kimi Hime”. Pada penelitiannya, sebagian besar responden memposisikan dirinya sebagai *oppositional-reading*, karena terkesan vulgar dalam penampilannya yang terbuka. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada objek penelitian. Penelitian ini meneliti citra dari Windah Basudara pada konten *charity* nya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana *subscribers channel* YouTube Windah Basudara memaknai citra Windah Basudara pada konten *charity* di YouTube?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerimaan *subscribers* terhadap citra Windah Basudara pada konten *charity* di media sosial Youtube.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi tambahan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya penelitian dengan menggunakan metode analisis resepsi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dan publik terkait bagaimana khalayak memaknai sebuah citra melalui media sosial Youtube.

1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini dapat lebih mudah dipahami, maka peneliti memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah *subscribers* Youtube *channel* Windah Basudara.
2. Objek dalam penelitian ini adalah citra Windah Basudara.
3. Media yang dianalisis dalam penelitian ini adalah media sosial Youtube.
4. Konten yang dianalisis dalam penelitian ini adalah konten *charity*.
5. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis resepsi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah dari penelitian yang dilakukan, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

2. Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, citra, CSR (*Corporate Social Responsibility*), *charity*, *gamer*, metode analisis resepsi dan beberapa teori lain yang peneliti gunakan. Serta, dalam bab ini akan ada nisbah antar konsep, dan juga kerangka pemikiran.

3. Metode Penelitian

Bab ini berisi mengenai definisi konseptual, jenis penelitian, metode penelitian, sasaran penelitian, unit analisis, jenis sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji keabsahan data.

4. Analisis Data

Pada bab empat, peneliti membahas hasil penelitian dan pembahasannya. Peneliti memuat pengolahan data, analisis data, interpretasi data dan triangulasi.

5. Kesimpulan dan Saran

Bagian terakhir dari penelitain ini, peneliti membahas kesimpulan dan saran dari hasil akhir penelitian. Melalui bab ini diperoleh gambaran akhir mengenai hasil penelitian dengan singkat dan jelas serta saran secara akademis dan praktis.