



PERSEPSI REMAJA USIA 15-24 TAHUN TERHADAP KONTEN NEGATIF SETELAH MENONTON *CHANNEL YOUTUBE* WINDAH BASUDARA

Muhammad Ichsan¹, Lukman², Mega Maydeliana³, Kenanga Marta Yansi⁴

Abstract

This study aims to understand how teenagers respond to the Windah Basudara Youtube Channel which belongs to a Youtuber Gaming who uses harsh words and gimmicks (drama) to attract the attention of the audience. The purpose of this research is to understand the youth's perception of the channel and the factors that influence their perception of content of the Windah Basudara Youtube Channel. This study uses a qualitative approach and descriptive research type. The focus of research is a scientific subject which includes behavior, perception, motivation, and action. This research is based on the theory of perception theory and involves interviews with informants to obtain an overview of the views of the respondents, and the conclusions on the research are based on the responses given by the informants. Windah Basudara is a fun gaming Youtuber and sometimes does charity work. Windah actively listens to her audience despite suggestions that are not true. The majority of the audience displayed positive behavior, although there were some negative ones. Content creators like Windah can be a motivation to make changes, even in small ways. They find content entertaining, motivating, and invite them to share in charity content. The content is invaluable for Youtubers beginner and those who want to start in the world of Youtube. Windah has a frontal and toxic style of speaking that attracts the interest of the millennial generation. He is also known as the "Ayah Kematian".

Keywords: Perception. Youtube, Social Media, Perseption Theory.

PENDAHULUAN

Video game di Indonesia berkembang pesat di dunia maya dengan platform media sosial *Youtube*. Saat ini video game semakin digemari masyarakat dan memiliki berbagai perangkat seperti Konsol, PC, dan mobile phone yang sering dimainkan pada saat ini. Ada berbagai macam video game seperti video game online maupun offline. New media yang sangat populer digunakan saat ini adalah internet. Dalam definisinya New media adalah sebuah sarana penyebaran informasi yang luas. Dalam perkembangannya New media sangat berhubungan dengan teknologi komunikasi. (Siti Astri, 2018)

Pada saat era digital ini, terdapat beragam jenis media yang sering digunakan seperti media cetak, televisi, dan media online yang dapat dijangkau melalui internet. Kebutuhan informasi dan hiburan saat ini dapat mendorong masyarakat memilih media yang dapat memberikan akses cepat dan mudah terhadap informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya

¹ Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika, Email: iksanmuda@gmail.com

² Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika, Email: lukman.lkn@gmail.com

³ Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika, Email: maydelianamega5@gmail.com

⁴ Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika, Email: kenangamartatevankasih@gmail.com

internet, kehidupan manusia sangat bergantung pada teknologi. Seiring dengan adanya internet yang semakin berkembang, para penggunanya saling berkomunikasi, bertukar informasi, dan juga mendapatkan hiburan dengan sangat mudah.

Profesi yang membuat video game kemudian diupload di *Youtube* adalah *Youtuber*.(Pratiwi, 2018) Selain untuk menghasilkan pundi-pundi uang, membuat video game dapat menjalin ikatan kerjasama antar pembuat video game dan dapat berkolaborasi. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi para pembuat game beradaptasi yang semula hanya hiburan menjadi penambah popularitas dan juga menghasilkan uang. Banyak sekali masyarakat di Indonesia berkeinginan untuk menjadi seorang *Youtuber*, terutama *Youtuber Gaming*.

Perkembangan teknologi saat ini, masyarakat menggunakan media baru berupa online yang berbasis internet yang akan membantu para *Youtuber* untuk bermain game. Selain itu dalam bermain game online dapat membantu para *Youtuber* untuk berinteraksi jarak jauh secara online kepada sesama pemain. Tidak sedikit masyarakat di Indonesia menjadikan *Youtuber game* sebagai hiburan. Keunggulan dari aplikasi *Youtube* sebagai pembuat konten *Youtube* untuk mengunggah video, bermain game, siaran langsung (*Live Streaming*), baik secara individu maupun berkelompok dalam satu saluran (*Channel*).

Remaja adalah manusia yang memiliki masa kehidupan dimana pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara fisik, psikis, dan juga intelektual. Di berbagai media dan organisasi kepemudaan memiliki usia yang berbeda-beda. Tidak hanya di Kementerian Kesehatan, bahkan WHO juga memiliki penjelasan dan juga batasan usia yang ditetapkan WHO untuk remaja itu sendiri. Menurut World Health Organization (WHO), remaja adalah individu manusia yang berusia 10 sampai dengan 19 tahun. Sedangkan menurut Kementerian Kesehatan, remaja adalah umur 10-18 tahun. Sementara menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menyatakan bahwa di Indonesia remaja adalah umur 10-24 tahun bagi yang belum menikah.

Masa remaja, menjadi sebuah transisi yang mengarahkan individu dari masa anak-anak menuju dewasa dengan perubahan pola berfikir dan proses menuju kedewasaan. Kelompok usia muda (15-24 tahun) dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang dalam masa membutuhkan dunia hiburan untuk rehat sejenak dari berbagai aktivitas sehari-hari, baik pelajar, mahasiswa, maupun pekerja. Dari kelompok usia muda ini rata-rata menghabiskan waktu di depan layar mobile phone sekitar 7-8 jam sehari dan biasanya waktu tersebut dialokasikan untuk menonton *Live Streaming*.

Beberapa fakta dari Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) perilaku generasi milenial saat ini sudah tidak dapat dilepaskan dari menonton sebuah video secara online. Selain itu teknologi dapat membuat generasi milenial saat ini sangat mengandalkan media sosial sebagai media untuk mencari sebuah informasi dan juga hiburan. Selain itu studi dilakukan oleh Kominfo menggambarkan sebuah perilaku generasi saat ini untuk meneliti atau membeli produk, barang atau jasa untuk melengkapi kebutuhan sehari-harinya dengan mengandalkan internet.

METODOLOGI PENELITIAN

Design Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, kemudian jenis penelitian menggunakan deskriptif merupakan penelitian yang memaparkan suatu peristiwa atau situasi yang mencari penjelasan mengenai hubungan dan membuat prediksi. Dari hasil penelitian ini berfokus kepada subjek. Subjek ilmiah adalah berupa perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lainnya dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasan dengan memanfaatkan

metode ilmiah. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah remaja remaja yang mengenal ataupun menonton dari *Channel Youtube* Windah Basudara. Penelitian ini memuat gambaran dari pandangan responden.

Dari penelitian ini, objek penelitian dapat memberikan jawaban yaitu dengan memberikan pernyataan tentang pandangannya terhadap *Channel Youtube* Windah Basudara yang berbeda-beda. Dengan menggunakan metode kualitatif, hasil persepsi mengenai remaja yang memilih *Channel* Windah Basudara sebagai media hiburan di dalam media sosial *Youtube*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Windah Basudara

Brando Franco Windah atau lebih dikenal sebagai Windah Basudara atau Brando lahir pada tanggal 14 Maret 1992 adalah seorang konten kreator Indonesia yang terkenal karena melakukan siaran langsung (*Live Streaming*) permainan video game di platform *Youtube*. Windah Basudara dikenal karena menciptakan istilah “Bocil Kematian” yang digunakan sebagai julukan untuk penggemarnya.

Windah Basudara memulai karirnya di *Youtube* pada 29 Desember 2018 dengan mengulas banyak genre permainan di kanal *Youtube* nya. Windah Basudara dikenal karena mahir dalam berakting yang dilakukan selama *Live Streaming* dan memiliki kepribadian yang unik. Selain itu, Windah Basudara melakukan pertunjukan yang lucu salah satunya membuat berbagai drama (*gimmik*) untuk menghibur dan diharapkan dapat menarik banyak penonton.

Pada tanggal 8 Juni 2021, sebuah tim *E- Sport* yaitu RRQ mengumumkan melalui akun instagramnya bahwa Windah Basudara menjadi duta untuk RRQ. Kemudian pada tanggal 15 Juli 2022, kanal *Youtube* Windah Basudara mengalami serangan peretasan dan akhirnya dihapus pada tanggal 16 Juli 2022. Namun, salurannya kemudian dalam proses pemulihan dan kembali aktif pada tanggal 19 Juli 2022.

Hasil Observasi

Pada penelitian ini dilakukan dengan tahap observasi berdasarkan rangsangan, mengorganisasikan, interpretasi dan evaluasi, terekam dalam memori, dan dikeluarkan tentang Persepsi Remaja Terhadap *Channel Youtube* Windah Basudara, sebagai objek dari persepsi sehingga menimbulkan pesan, kemudian dirangsang oleh alat indera dan mampu menerima persepsi yang dikeluarkan oleh informan dan dengan adanya penafsiran dari informan pada objek. Informan yang dipilih ialah remaja usia 15-24 tahun dan berdomisili di Perumahan Villa Bekasi Indah 1 yang ditemukan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini melakukan tahap observasi dengan menyeleksi konten-konten dari Windah Basudara, kemudian memilih informan sesuai dengan batasan usia, setelah itu informan melakukan sesi menonton konten yang dibagikan kemudian melihat tanggapan remaja dengan melakukan sesi wawancara melalui media *Google Meet* bagi yang berhalangan hadir dan pertemuan tatap muka dengan peneliti di tempat yang telah ditentukan oleh kedua belah pihak.

Hasil Wawancara

Dari beberapa narasumber yang telah ditentukan, penelitian melakukan wawancara secara mendalam yang memiliki tujuan untuk menyajikan dan merekomendasikan apa yang terjadi akan datang. Wawancara ini memiliki karakteristik fleksibel dan terbuka, tidak terikat oleh format atau terstruktur yang kaku, tidak dalam suasana formal, dan dapat dilakukan berulang kali kepada narasumber yang sama. Dengan adanya kelonggaran dan kelenturan diharapkan dapat mengorek informasi dari informan yang lebih akurat.

Penulis memberikan pertanyaan kepada narasumber berdasarkan ketentuan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada bagian ini penulis mendeskripsikan bagaimana hasil wawancara kepada narasumber, kemudian dilakukan penganalisisan terhadap hasil yang diperoleh sesuai dengan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian penulis. Menurut narasumber, *Channel Youtube* Windah Basudara dengan konten gamingnya merupakan sebuah tayangan hiburan yang menyenangkan. Karakter dari Windah Basudara ini memberikan daya tarik sendiri bagi subscriber bahkan penontonnya. Windah Basudara dianggap “Ayah Kematian” bagi subscriber dan penontonnya dan memiliki daya tarik tersendiri bagi penontonnya terutama remaja millennials.

Dengan adanya konten gaming melalui *Youtube* sebagai media dengan jangkauan luas bagi masyarakat. Melalui *Youtube*, masyarakat dapat menikmati informasi, hiburan, pengetahuan, tips and trik, dan berita melalui audio visual sehingga dapat dengan mudah menarik perhatian masyarakat terutama remaja dan anak-anak. Berikut ini adalah hasil wawancara dengan beberapa narasumber yang telah peneliti laksanakan mengenai Persepsi Remaja Terhadap *Channel Youtube* Windah Basudara.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian penulis yang berjudul Persepsi Remaja Terhadap *Channel Youtube* Windah Basudara yang telah dipaparkan di atas, bahwa persepsi manusia terbagi menjadi dua yaitu: persepsi terhadap objek dan persepsi terhadap manusia.

Persepsi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah persepsi terhadap manusia yang disebut juga persepsi sosial yang terkadang manusia pun disebut juga sebagai objek. Persepsi terhadap objek dapat menanggapi sifat-sifat luar. Sedangkan untuk persepsi terhadap manusia menanggapi sifat-sifat luar dalam seperti harapan, motif, perasaan, dan sebagainya. Biasanya persepsi digunakan untuk mengungkapkan pengalaman yang telah dialami. Dengan hal tersebut dapat disebut juga sebagai penggabungan data indera yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, dilakukan observasi berdasarkan lima tahapan di atas yang membentuk persepsi secara online maupun offline dengan menjawab pertanyaan yang diberikan secara langsung. Penelitian ini membuat karakteristik dalam menentukan target yang akan menjadi narasumber yang akan memberikan jawaban.

Karakteristik dari subscriber Windah Basudara, menonton tayangan Winda Basudara kurang lebih hampir tiap hari, menonton dengan durasi 2-4 jam hingga selesai. Hingga akhirnya narasumber yang diwawancarai sesuai dengan karakteristik.

Stimulation

Pada tahap ini, peneliti mengamati bahwa informan dapat menerima sebuah tayangan atau konten dari *Channel Youtube* Windah Basudara mengenai kontennya yang kontroversial. Seluruh informan dapat menjelaskan kembali inti dari *Channel Youtube* Windah Basudara berdasarkan pandangan yang mereka dengar dan lihat. Stimulation (pesan) yang disampaikan dapat diterima ataupun tidaknya tergantung kepada proses yang terjadi secara individu. Stimulation ini berupa konten-konten dari *Channel Youtube* windah basudara.

Organization

Penelitian ini menemukan bahwa hal yang sangat menarik perhatian informan. Penarik perhatian dalam *Channel Youtube* Windah Basudara ialah perkataan “Bocil Kematian” dan “Absen Dulu” yang menjadi ciri khas dari Windah Basudara dan membuat *gimmik* (drama) di

setiap akhir videonya bagi informan yang merasa terhibur. Unsur unsur diatas menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi narasumber. Diantaranya adalah ciri khasnya “Bocil Kematian” dan “Absen Dulu” dengan penggunaan perkataan itu menjadi pengingat pada narasumber. Menurut kebanyakan informan, *Channel Youtube* Windah Basudara menghadirkan konsep yang berbeda dari kebanyakan *Channel Youtube Gaming* lainnya yaitu memiliki ciri khasnya dan membuat *gimmik* (drama).

Interpretation-Evaluation

Tahapan selanjutnya adalah interpretasi dan evaluasi yang diterima oleh narasumber mengenai konten-konten Windah Basudara seperti menemukan bahwa informan sangat mendukung penggunaan perkataan ciri khasnya Windah Basudara.

Memory

Kemudian tahapan selanjutnya adalah memory yang terekam oleh narasumber sehingga membekas di benak narasumber bahwa *Channel* Windah Basudara sangat menghibur dan membantu menaikkan mood para perempuan yang menonton *Channel Youtube* Windah Basudara.

Recall

Sehingga terjadilah recall yang menjadi persepsi dimana narasumber mengeluarkan apa yang mereka terima dan ingat dari konten-konten Windah Basudara melalui *Channel Youtube* Windah Basudara.

Persepsi Narasumber Terhadap *Channel* Windah Basudara

Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada narasumber remaja di perumahan Villa Bekasi Indah 1, dalam persepsi narasumber *Channel Youtube* Windah Basudara selalu tampil dengan tingkah yang lucu, Windah Basudara sering kali menyelipkan *gimmik* (drama), Windah Basudara beberapa kali membuka konten charity untuk membantu orang yang tidak mampu, windah selalu mengupload video bermain game setiap hari, Windah Basudara sering mendengarkan penontonnya pada saat *Live Streaming*, hal tersebut merupakan persepsi dengan konsep seorang *Youtuber Gaming* yang bertingkah laku yang unik dan mampu bersaing didunia entertainment.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka skripsi yang berjudul Persepsi Remaja Terhadap *Channel Youtube* Windah Basudara ini menghasilkan kesimpulan menurut remaja. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif serta teori Persepsi. Dalam melakukan observasi dan wawancara yang mendalam bersama narasumber yang memberikan hasil yang relevan sehingga terjadinya persepsi stimulation, organization, interpretation-evaluation, memory, dan recall. Dimana konten-konten dari *Channel Youtube* Windah Basudara diterima oleh penonton dan subscriber sehingga menghasilkan sebuah persepsi bahwa konten-konten di *Channel Youtube* Windah Basudara bahwa konten-kontennya sangat menghibur, sering memotivasi penontonnya untuk terus giat dan konsisten jika ingin menjadi seorang *Youtuber* terutama *Youtuber gaming*, mampu mengajak penontonnya untuk saling berbagi di kontennya charity, dan mampu berkomunikasi dengan baik dengan penontonnya. Konten-konten dari Windah Basudara sangat penting bagi pemula *Youtuber* maupun bagi yang ingin memulai didunia *Youtube*.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul, A. (2020). Teknik Analisis Data Analisis Data. In *Teknik Analisis Data Analisis Data*.

- Aghadiati. (2018). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal, 2012*, 6–32.
[http://repository.umsida.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB II.pdf?sequence=6&isAllowed=y](http://repository.umsida.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Gunawan Saleh, R. P. (2018). *Pengaruh Media Sosial Instagram dan WhatsApp Terhadap Pembentukan Budaya “Alone Together”* | Saleh | *Jurnal Komunikasi*.
<https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/2673>
- Haidar, G., & Apsari, N. C. (2020). Pornografi Pada Kalangan Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 136.
<https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.27452>
- Juanda, H. (2022). *Persepsi Mahasiswa Fikom Tentang Konten Youtube Gaming* (Vol. 33, Issue 1).
- Mathematics, A. (2018). 濟無 *No Title No Title No Title*. November 2017, 1–23.
- Meilani Indrasari. (2022). Persepsi Mahasiswa Universitas Semarang Terhadap Konten-Konten Sex Education Melalui *Youtube Channel* Adella Wulandari. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Pratama, I. P. A. E. (2020). *Social Media dan Social Network Memahami dan Menguasai Penerapan Sosial Media dan Social Network dalam Berbagai Aspek: Bisnis, Teknologi, Etika, dan Privasi* (Januari 20).
- Pratiwi, S. A. A. (2018). Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Makassar Terhadap Tayangan *Channel Youtube Nessi Judge*. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- Putra, E. S., Sumarah, N., & Norhabiba, F. (2021). *Persepsi Warga Surabaya Timur Tentang Channel Youtube*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 206–219.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communication/article/view/20093/11664>
- Rakhmawati, N. A., Waskitho, R. B., Rahman, D. A., & Nuha, M. F. A. U. (2021). Klasterisasi Topik Konten *Channel Youtube* Gaming Indonesia Menggunakan Latent Dirichlet Allocation. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 5(2), 78–83.
<https://doi.org/10.26740/jieet.v5n2.p78-83>
- Rizky, Ramanda, G. (2018). *Karakteristik media sosial dalam membentuk budaya populer Korean Pop di kalangan komunitas samarinda dan Balikpapan*. *Ilmu Komunikasi*, 3(2), 224–242.
- Sefrandov, D., Luik, J. E., Yogatama, A., Komunikasi, P. I., Kristen, U., & Surabaya, P. (2022). *Penerimaan Citra Windah Basudara oleh Penonton Pada Konten Charity di Youtube*. *Jurnal E-Komunikasi*, 10.
- Setianing, A., Hijrah, L., & Dwivayani, K. D. (2019). *PERSEPSI REMAJA PUTRI TERHADAP IKLAN CLEAN AND CLEAR VERSI 1000 SUKU INDONESIA , WARNA* (*Studi Deskriptif pada Jurusan Tata Kecantikan Kulit*. 7(4), 129–143.
- Wijaya, A. H. (2022). *analisis fanatisme penonton live streaming game di kanal Youtube Windah Basudara.pdf*.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>