

Analisis Komunikasi Interaktif Brando Franco dengan Penontonnya dalam Live Streaming di Kanal YouTube Windah Basudara

Analysis of Brando Franco's Interactive Communication with His Audience in Live Streaming on Windah Basudara YouTube Channel

Nafis Dwi Hermawan¹, Jokhanan Kristiyono^{2*}

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi–Almamater Wartawan, Surabaya Indonesia.
nafisherawan7@gmail.com

² Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi–Almamater Wartawan, Surabaya Indonesia.
jokhanan.k@stikosa-aws.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the interactions between YouTubers and viewers who are live-streaming on the YouTube channel Windah Basudara. It also aims to understand the implications of those interactions for interactions between YouTubers and viewers. As a research methodology, the descriptive with the qualitative approach is used, with data being collected through observation and documentation. The theoretical benefit of this study is that it contributes to the field of communication science by improving the effectiveness of YouTuber-to-viewer live-streaming communication on the channel YouTube Windah Basudara. In contrast, the practical benefit of this is to provide a means for good communication to be established to increase interaction between YouTubers and onlookers. Based on the results of the data analysis and findings, it was determined that the three types of communication used on the YouTube channel Windah Basudara were single-direction, dual-direction, and multi-direction. The interaction between a YouTuber and viewers is meaningful, especially since they are enthusiastic about giving criticism and participating in discussions openly. In addition to that, drama in the last stage of live broadcasting helps to increase interaction between YouTubers and viewers. As a result, the study indicates that the interaction between a YouTuber and a live-streaming viewer on the channel YouTube Windah Basudara used a variety of communication methods that were distinct from one another, and that the participants' enthusiasm made a significant contribution to the interaction in question. Because of this, YouTubers can improve interactions with viewers using effective and considerate communication techniques, which will increase their popularity, reach, and level of viewer engagement.

Keywords: Communication pattern, Youtuber, Windah Basudara, Youtube channel.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis interaksi antara YouTuber dan penonton yang melakukan *live-streaming* di kanal YouTube Windah Basudara. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami implikasi dari interaksi tersebut terhadap interaksi antara YouTuber dan penonton. Sebagai metodologi penelitian, digunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi pada bidang ilmu komunikasi dengan meningkatkan efektivitas komunikasi *live-streaming* YouTuber dengan penonton di kanal YouTube Windah Basudara. Sedangkan manfaat praktisnya adalah memberikan sarana agar terjalin komunikasi yang baik sehingga dapat meningkatkan interaksi antara YouTuber dan penonton. Berdasarkan hasil analisis data dan temuan, diketahui bahwa tiga jenis

komunikasi yang digunakan pada kanal YouTube Windah Basudara adalah komunikasi satu arah, dua arah, dan banyak arah. Interaksi antara YouTuber dan penonton sangat berarti, terutama karena mereka antusias dalam memberikan kritik dan berpartisipasi dalam diskusi secara terbuka. Selain itu, drama pada tahap terakhir siaran langsung membantu meningkatkan interaksi antara YouTuber dan pemirsa. Hasilnya, penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi antara YouTuber dan penonton siaran langsung di kanal YouTube Windah Basudara menggunakan berbagai metode komunikasi yang berbeda satu sama lain dan antusiasme partisipan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap interaksi yang dimaksud. Oleh karena itu, YouTuber dapat meningkatkan interaksi dengan pemirsa melalui penggunaan teknik komunikasi yang efektif dan penuh perhatian, yang akan meningkatkan popularitas, jangkauan, dan tingkat keterlibatan pemirsa.

Kata Kunci : Pola komunikasi, Youtuber, Windah Basudara, Kanal Youtube.

PENDAHULUAN

Berbagai jenis video telah diunggah setiap harinya, salah satunya *video blog (vlog)*. *Vlog* merupakan sebuah *blog* berbentuk video. *Blog* merupakan situs pribadi yang berisi kumpulan tautan ke situs lain yang dianggap menarik dan diperbarui setiap harinya, perkembangan selanjutnya blog banyak memuat jurnal (tulisan keseharian pribadi) si pemilik dan terdapat kolom komentar yang bisa diisi oleh pengunjung (Aprilia et al., 2021). *Vlog* merupakan video jurnalis yang berada di dalam web atau situs web yang berisikan mengenai kehidupan, pikiran, opini, dan ketertarikan. Fenomena *vlogging* di Indonesia cukup menarik minat masyarakat. Banyak dari blogger Indonesia yang sudah terkenal dengan tulisannya berpindah alih menjadi vlogger dengan mengunggah videonya di *channel* Youtube, walaupun masih banyak yang bertahan berbagi konten dengan tulisan, atau bisa kedua-duanya.

Pemilik nama lengkap Brando Franco Windah ini dikenal sebagai salah satu YouTuber yang paling populer di tanah air. Brando dinobatkan sebagai *Content Creator Gaming* Terfavorit di acara *Indonesian Esports Awards 2021* (<https://duniagames.co.id/>). Konten yang diunggahnya selalu laris dinantikan para *subscriber*. Hingga saat ini, Windah Basudara sudah punya lebih dari 7,57 juta subscriber (Youtube/Windah Basudara). Popularitas yang dimiliki Windah Basudara juga berlanjut di Instagram dengan adanya jumlah *follower* yang mencapai angka 1,3 juta

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Moleong (2019) menjelaskan tentang metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi (Moleong, 2019). Paradigma yang digunakan pada penelitian ini adalah paradigma konstruktivis dengan menempatkan pengamatan serta objektivitas untuk menemukan realitas pola

komunikasi bahasa Youtuber yang digunakan dalam konten video blog (vlog) Brando Franco Windah di Kanal Youtube Windah Basudara.

Objek penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Objek penelitian ini adalah pola Komunikasi yang dilakukan Windah Basudara kepada para *Viewers* saat Livestreaming. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui teknik pengumpulan data menggunakan studi bahan visual. Teknik pengumpulan data ini menggunakan bahan visual secara utuh dengan menggunakan teknologi digital. Pada penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan studi bahan visual dalam video livestreaming kanal Youtube Windah Basudara yang didapatkan dari media sosial Youtube.

Sugiyono (2018, 224) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah, pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain- lain. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

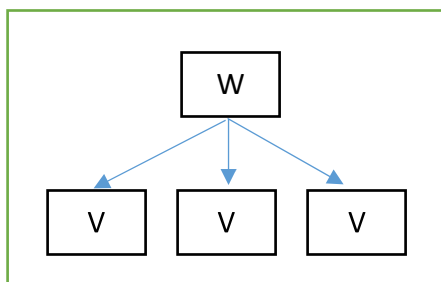
Brando Franco Windah atau biasa dikenal sebagai Windah Basudara Memulai kanal Youtubena pada tanggal 7 Januari 2019 dengan pola komunikasi satu arah. Nama kanal Youtube “Windah Basudara” memiliki arti yaitu “Windah” berasal dari nama keluarganya, “Basudara” Yang artinya dalam bahasa Manado yakni bersaudara. Konten awal pertama kali yang dibuat oleh Brando berupa format video Blog keseharian seperti menunjukkan harga alat yang dia pakai, sampai me-*reaction* video. Lalu pada tanggal 15 Maret 2019 Brando mencoba untuk melakukan *Livestreaming* pertamanya dengan temannya. Belum ada *viewers* yang melihat *Livestream*-nya waktu itu. Brando terus konsisten dengan membuat konten di kanal Youtubena sampai mengalami peningkatan jumlah *subscribers* yang awalnya sekitar 200 *subscribers* melonjak memiliki sekitar 4.000 *subscribers* dengan konten bermain *game* “GTA San Andreas”. Pada tanggal 4 Juni 2019 muncul istilah “bocil kematian” yang disematkan kepada para *Subscribers*nya pada konten Game “Resident Evil”. Brando juga kerap kali memberikan sebuah hiburan baru pada akhir *livestreaming*-nya berupa drama. *Subscribers* Brando terus melonjak hingga kini sampai memiliki 7,8 Juta *Subscribers*.

Youtube milik Brando Franco Windah telah membuat 82 *playlist* Youtube dengan berbagai macam konten video. Brando Franco Windah dalam melakukan *livestreaming* kepada para penontonnya menggunakan berbagai macam pola komunikasi. Secara umumnya pola komunikasi juga dapat diartikan sebagai suatu model proses yang menyampaikan suatu informasi, pola komunikasi berhubungan dengan suatu proses komunikasi dikarenakan pola komunikasi merupakan suatu bagian dari proses komunikasi.



Gambar 1. Contoh visual interaksi Brando Komunikasi satu arah dengan Drama
 Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=9jytZ-Pfl_c (2022)

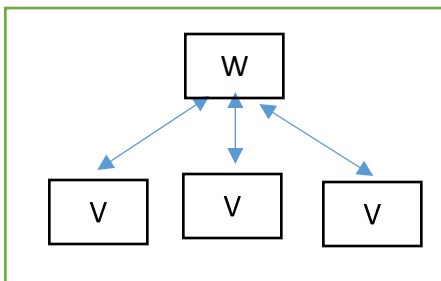
Sebagai Konten Kreator pada dasarnya mereka berinteraksi kepada para khalayak melalui Proses komunikasi satu arah. Windah melakukan komunikasi satu arah pada Konten yang dia buat *tanpa liveStreaming*. Ciri ciri konten yang Brando buat tanpa *livestreaming* yaitu dengan mengetahui adanya opening video sebelum masuk kepada konten isi dan tanpa melakukan absen kepada para penontonnya.



Gambar 2. Bagan Proses Komunikasi 1 Arah
 Sumber: Olahan Grafis Peneliti (2022)

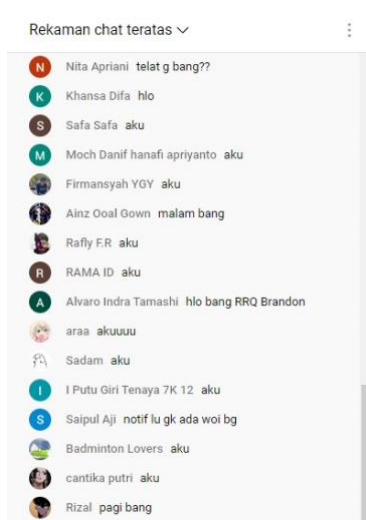
Komunikasi dua arah merupakan komunikasi yang bertatap muka dan yang menunjukkan dari pihak komunikan dapat melakukan umpan balik kepada komunikator dalam proses menyampaikan pesan atau informasi sehingga terjadi suatu interaksi antara komunikator dan komunikan. Komunikasi dua arah dilakukan agar muncul reaksi proses saling berkomunikasi dari komunikan dan komunikator. Intensitas komunikasi dua arah yang dilakukan Brando dalam kanalnya cukup tinggi. Hal ini dilakukan Brando pada Proses berjalannya *Livestreaming* miliknya. Pada setiap *livestream*-nya Brando selalu mengabsen para *viewers*-nya untuk mengundang reaksi para *viewers* berkomunikasi merupakan langkah awal yang Brando lakukan. Respons yang

diberikan dari para viewers kepada Brando saat mengabsen ada beberapa hal, ada yang menyebutkan namanya dan ada yang mengetik “aku” agar dibaca namanya oleh Brando.



Gambar 3. Bagan Proses Komunikasi 2 Arah
Sumber: Olahan Grafis Peneliti (2022)

Hal ini dia lakukan setiap melakukan LiveStreaming, beberapa contoh video yang peneliti ambil dari bulan Mei sampai Juli sebagai data antara lain yakni Video livestreaming yang berjudul Apakah Mcl Bersama Viewers Bisa Menang Mobile Legends, Video livestreaming yang berjudul Bagian Paling Brutal Anak Kecil Dilarang Nonton! The Quarry Gameplay #4, Video livestreaming yang berjudul ADA PENGUSAHA KAYA DATANG KE WARUNG BAKSO KITA! Bakso Simulator GAMEPLAY #3, Video livestreaming yang berjudul PERJALANAN KAPAL KAYU BERAKHIR BAHAGIA! Raft Final Chapter GAMEPLAY #4, Video livestreaming yang berjudul Live IRL Pertama Kalinya! Gacha Mainan Wibu di Dunia Nyata!, dan Video LiveStreaming berjudul AKHIRNYA GAME MURID PREMAN BUATAN INDONESIA INI RILIS! Troublemaker (Youtube/Windah Basudara).



Gambar 4. Brando mengabsen para Subscribers
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=9jytZ-Pfl_

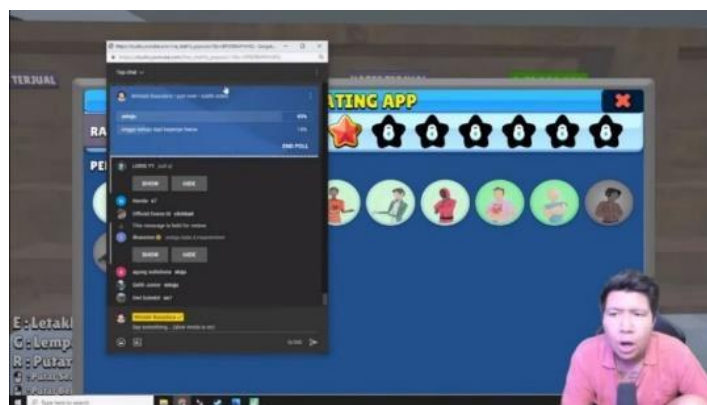
Komunikasi dua arah tak hanya dilakukan Brando kepada para penontonnya saja. Seperti konten yang berjudul “Live IRL Pertama Kalinya! Gacha Mainan Wibu di Dunia Nyata!” (youtube/Windah Basudara). Brando melakukan komunikasi dua arah dengan para penjual dan Pengunjung Mall. Brando melakukan komunikasi dua arah dengan para pengunjung dan penjual Mall dengan cara mengajak foto bersama, mengajak untuk membuka Gacha bersama, dan memilih barang penjual. Komunikasi dua arah kepada para penonton livestreaming pada konten ini dilakukan dengan cara absen dan voting untuk memilih gacha.



Gambar 5. Brando Melakukan Gacha dan melakukan voting kepada para penonton

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=9jytZ-Pfl_c

Voting secara online juga merupakan salah satu teknik Komunikasi dua arah yang dilakukan Brando untuk menunjang reaksi para *viewers* untuk memberikan pendapatnya kepada alur *game* yang mainkan Brando. Para *viewers* kanal Youtube Windah Basudara pada proses ini berperan sebagai Komunikator dan Windah Basudara sebagai komunikan.

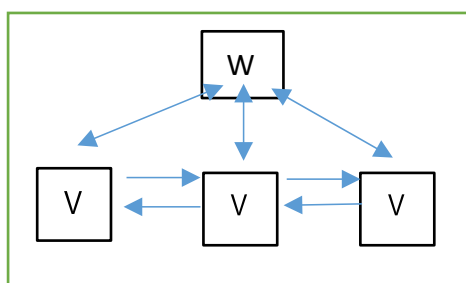


Gambar 6. Voting yang berikan oleh Brando

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=9jytZ-Pfl_c

Komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi. Komunikasi seperti ini tidak hanya melibatkan interaksi yang dinamis antara komunikator dan komunikan tetapi juga melibatkan interaksi yang dinamis antara komunikan yang satu dengan yang lainnya. Kanal

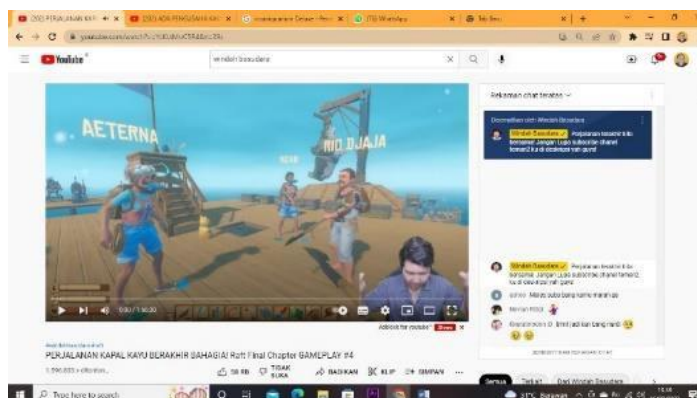
Youtube Windah Basudara secara tidak langsung menjadi tempat sarana terjadinya Pola Komunikasi Multi Arah. Hal ini dapat dibuktikan pada Konten *livestreaming* Brando yang berjudul “PERJALANAN KAPAL KAYU BERAKHIR BAHAGIA! Raft Final Chapter GAMEPLAY #4”. Brando melakukan komunikasi dengan 4 teman Youtuber bernama Elan, Rachel, Rizard, Rio, dan Cendy. Dalam konten ini, satu sama lain dapat menjadi komunikan, dapat menjadi komunikator, serta dapat berkomunikasi antar komunikator ke komunikan dan komunikan ke komunikan.



Gambar 7. Bagan Komunikasi Multiarah

Sumber: Olahan Grafis Peneliti (2022)

Komunikasi sebagai Multidimensional, Komunikasi dilihat dari perspektif multidimensional, ada dua tingkatan yang dapat diidentifikasi, yakni dimensi isi (*content dimension*) dan dimensi hubungan (*relationship dimension*). Dalam komunikasi antarmanusia, kedua dimensi ini tidak terpisah satu sama lain. Dimensi ini menunjukkan pada kata, bahasa, dan informasi yang dibawa oleh pesan, sementara dimensi hubungan menunjukkan bagaimana peserta komunikasi berinteraksi satu sama lain. Dengan beberapa penjelasan di atas, telah dijelaskan macam macam komunikasi mulai dari komunikasi satu arah, dua arah, maupun multi arah. Hal itu dibuktikan Brando dengan cara selalu berinteraksi dengan para *viewers*-nya melalui kanal Youtube Windah Basudara seperti meminta pendapat dan voting.



Gambar 8. Komunikasi multidimensi dengan para Youtuber

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=9jytZ-Pfl_c

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh dari penelitian di atas, dapat diketahui bahwa pola komunikasi yang dilakukan oleh Youtuber Brando di kanal Youtube Windah Basudara menggunakan beberapa jenis komunikasi, yaitu komunikasi satu arah, dua arah, multiarah dan multidimensi. Komunikasi satu arah dilakukan pada konten hasil produksi pembuatan konten tanpa melakukan *livestreaming*. Konten yang ia sajikan berupa konten trik dan tips pada saat melakukan suatu gim (Wibowo & Rusdi, 2019). Dapat dikatakan satu arah dikarenakan Brando hanya memberikan pesan kepada para khalayak tanpa adanya balasan atau reaksi secara langsung dengan Brando di kanal Youtube Windah Basudara. Pada saat *livestreaming*, kanal Youtube Windah Basudara menggunakan beberapa pola komunikasi, yakni komunikasi dua arah, multiarah, dan multidimensi. Hal ini di buktikan dengan adanya respons secara langsung dari para viewers memberikan komentar pada saat kanal Youtube Windah Basudara pada saat melakukan absen nama penonton di *livestreaming*-nya. Brando memberikan waktu untuk absen para penonton dan para penonton pun menjawab dengan mengetik namanya masing-masing di komentar. Brando pun menyebutkan nama yang ditulis oleh para penonton (Aprilia et al., 2021).

Pada saat Brando mengalami kesulitan saat bermain gim, Brando pun bertanya kepada para penonton, dan para penonton pun memberikan jawaban atas pertanyaan yang Brando lontarkan. Sistem voting yang dilakukan Brando juga menjadi salah satu bentuk dari komunikasi dua arah. Dapat dikatakan bahwa proses komunikasi berlangsung secara multidimensi dikarenakan proses komunikasi yang berlangsung antara para penonton dan Brando melalui media Youtube. Pola komunikasi yang dilakukan oleh kanal Youtube Windah Basudara membuat tinggi antusias para penonton dan Brando untuk saling berkomunikasi (Arnus, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka untuk menjawab rumusan masalah, peneliti menyimpulkan bahwa antusias para *viewers* kanal Youtube Windah Basudara sangat berpengaruh signifikan. Dari yang awalnya nol komentar pada live streamingnya di tanggal 15 Maret 2019, hingga sekarang sudah membuat antusiasme penonton untuk berkomunikasi dengannya sangat tinggi. Dengan banyaknya pola komunikasi yang dilakukan oleh Brando di kanal Youtube Windah Basudara ditambah dan dengan adanya drama di akhir proses *Live streaming* membuat mayoritas para *viewers* ikut saling berkomunikasi di kanal Youtube Windah Basudara. Hal ini membuktikan bahwa pola komunikasi yang Brando lakukan sangat efisien kepada para penontonya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diajukan saran untuk menunjang komunikasi yang lebih baik lagi yaitu menambahkan opsi pola komunikasi multiarah yang lebih intens. Dengan cara mengajak para *subscribers*-nya bermain bersama secara langsung melalui aplikasi yang bisa berhubungan langsung seperti Zoom dan Google Meet. Brando selaku pemilik Kanal Youtube Windah Basudara menambahkan konten edukasi. Dengan memiliki 7,8 Juta *Subscribers* dan pola komunikasi yang Brando lakukan saat melakukan *livestreaming* di

kanal Youtube Windah Basudara akan berjalan sangat cepat dan akan sangat bermanfaat kepada khalayak umum.

Ucapan Terimakasih :

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang membantu dalam penyusunan artikel ilmiah berbasis riset ini yaitu Puji syukur dan terima kasih kepada ALLAH SWT, dzat yang agung dan maha segalanya yang memberikan peneliti kekuatan dalam penyusunan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil serta doa yang tiada henti-hentinya. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen pengajar yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan. Serta seluruh staf dan karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, S., Murdiati, E., Duku, S., & Anwar, S. (2021). Pola Komunikasi Bahasa Youtuber dalam Konten Video Blog (Vlog) Kanal Ria SW. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 10(2), 355–364.
- Arnus, S. H. (2018). Computer Mediated Communication (CMC), pola baru berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275–289.
- Kadir, A. (2018). *Pengenalan teknologi informasi*.
- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Scriptura*, 5(1), 23–30.
- Kristiyono, J. (2022). *Konvergensi Media: Transformasi Media Komunikasi di era digital pada Masyarakat Berjejaring*. Prenada.
- Moleong, L. J. (2019). Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi". *Bandung: Remaja Rosdakarya. PT. Remaja Rosda Karya*.
- Sugiyono, P. (2017). Metode penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225, 87.
- Wibowo, A., & Rusdi, F. (2019). Analisis Personal Branding Youtuber Gim:(Studi Fenomenologi Michael Souw). *Prologia*, 3(1), 31–38.