

**ANALISIS FILSAFAT BAHASA TERHADAP GAYA KOMUNIKASI *YOUTUBER*  
GAMING WINDAH BASUDARA DENGAN PENONTONNYA DI *LIVE STREAMING***

**Fitriyani<sup>1</sup>, Sri Juniati<sup>2</sup>, Andi Nahya Assaba Sabina<sup>3</sup>, Nuzulul Ramadani<sup>4</sup>,**

**Mersy Eka Mulyani<sup>5</sup>, Amalia Safitri<sup>6</sup>, Yuyun Hamidatun Rahayu<sup>7</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

STKIP Paris Barantai

Email: fitriyani241212@gmail.com

***Abstract***

*This study examines the communication style of gaming YouTuber Windah Basudara using a linguistic philosophy perspective, specifically J.L. Austin and John Searle's speech act theory. The main objective of this study is to understand how language functions not only as a means of conveying messages, but also as a social act that shapes the closeness and identity between streamers and their viewers. The research method used is descriptive qualitative, with the main data sources being video recordings of live streams from Windah Basudara's YouTube channel and supporting literature. The results show that Windah's spontaneous, humorous, and interactive communication style successfully creates a sense of togetherness and emotional closeness with the audience. Through various types of locutionary, illocutionary, and perlocutionary speech acts, Windah is able to build meaningful social relationships with her viewers. In addition, Windah's attitude of consciously emphasizing the difference between the world of gaming and real life reflects her social responsibility as a digital communicator. Overall, this study emphasizes that language in the digital space plays an important role as a means of shaping identity, moral values, and solidarity within the community.*

*Keywords : Philosophy of language, Windah Basudara, live streaming.*

***Abstrak***

Penelitian ini menelaah gaya komunikasi *YouTuber gaming* Windah Basudara dengan menggunakan perspektif filsafat bahasa, khususnya teori tindak tutur dari J.L. Austin dan John Searle. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana bahasa berfungsi bukan hanya sebagai sarana penyampaian pesan, tetapi juga sebagai tindakan sosial yang membentuk kedekatan serta identitas antara *streamer* dan penontonnya. Metode penelitian yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif, dengan sumber data utama berupa rekaman video *live streaming* dari kanal *YouTube* Windah Basudara dan literatur pendukung terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya komunikasi Windah yang spontan, penuh humor, dan interaktif berhasil menciptakan rasa kebersamaan serta kedekatan emosional dengan audiens. Melalui berbagai jenis tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi, Windah mampu membangun hubungan sosial yang bermakna dengan para penontonnya. Selain itu, sikap Windah yang secara sadar menegaskan perbedaan antara dunia permainan dan kehidupan nyata

mencerminkan adanya tanggung jawab sosial sebagai seorang komunikator digital. Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan bahwa bahasa dalam ruang digital berperan penting sebagai sarana pembentuk identitas, nilai moral, serta solidaritas dalam komunitas.

Kata Kunci : Filsafat bahasa, Windah Basudara, *live streaming*.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah melahirkan berbagai bentuk interaksi sosial baru yang memanfaatkan media daring sebagai sarana utama. Salah satu fenomena yang menonjol dalam konteks tersebut adalah kemunculan *platform YouTube*. *YouTube* merupakan salah satu *platform* media sosial terbesar di dunia yang memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk mengunggah, menonton, dan membagikan berbagai jenis video yang dapat diakses oleh siapa pun secara gratis. *Platform* ini menjadi ruang digital yang sangat luas, di mana pengguna dapat menemukan hampir segala hal, mulai dari hiburan, pendidikan, berita, hingga konten kreatif dari berbagai bidang.

*YouTube* merupakan salah satu *platform* media sosial sekaligus situs *web* berbasis video yang paling populer dan memiliki jumlah pengguna terbanyak di Indonesia. Berdasarkan data dari (Data.goodstats.id, 2025), *YouTube* menempati posisi kedua sebagai situs *web* yang paling sering dikunjungi setelah *Google*. Popularitasnya tidak lepas dari kemampuannya menyajikan berbagai konten hiburan, informasi, hingga konten edukasi yang dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat dengan mudah. Selain itu, rata-rata durasi kunjungan pengguna ke *YouTube* juga cukup tinggi, yakni sekitar 11 menit 52 detik setiap kali mengakses situs tersebut (Kristiantoro & Nuraeni, 2023).

Pada masa sekarang, *YouTube* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga telah berkembang menjadi media informasi dan komunikasi yang memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan masyarakat. Penggunaannya pun sangat beragam ada yang memanfaatkan *YouTube* untuk sekadar mencari hiburan, menonton film, mendengarkan musik, atau mendapatkan informasi terbaru dari berbagai sumber. Di sisi lain, banyak pula individu maupun kreator yang menjadikan *YouTube* sebagai wadah untuk mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas, bahkan memperoleh penghasilan.

Dengan adanya sistem monetisasi, *YouTube* kini juga berperan sebagai salah satu sumber mata pencaharian bagi banyak orang. Para kreator konten (*YouTuber*) dapat memperoleh pendapatan melalui iklan, sponsor, atau kerja sama dengan berbagai pihak. Oleh

karena itu, *YouTube* tidak hanya menjadi tempat berbagi video, tetapi juga menjadi penghubung hiburan dan edukasi secara global (Bima, Winardi, & Sinduwiatmo, 2024).

Menurut hasil survei Goodstats.id, Indonesia mencatat 143 juta pengguna *YouTube* pada awal tahun 2025, menyumbang 5,65% total pengguna global setelah India (491 juta), Amerika Serikat (253 juta), dan Brazil (144 juta) (Goodstats.id, 2025). Sedangkan penduduk Indonesia pada Juni 2025, tercatat berjumlah 284.438,8 juta jiwa (Bps.go.id, 2025), maka berarti hampir dari setengah penduduk Indonesia telah mengakses *YouTube*.

*YouTube* kini telah berkembang menjadi salah satu media paling efektif dalam membangun hubungan yang dekat antara kreator dan penontonnya. Hal ini tidak terlepas dari kemampuannya dalam menghadirkan konten dengan format yang lebih personal, interaktif, dan mudah diakses oleh siapa pun. Melalui *platform* ini, komunikasi antara kreator dan audiens tidak lagi bersifat satu arah, melainkan berubah menjadi proses timbal balik yang dinamis.

Penonton tidak hanya menjadi pihak yang pasif dalam menikmati tayangan, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan interaksi dan makna di balik setiap konten. Mereka dapat memberikan komentar, berpartisipasi dalam obrolan secara langsung, mengirimkan dukungan melalui donasi berupa uang, bahkan menciptakan momen-momen menarik melalui meme atau potongan video dari konten favorit mereka.

Dalam konteks ini, peran *streamer* menjadi sangat penting. Mereka tidak hanya berfungsi sebagai penyaji hiburan, tetapi juga sebagai penggerak komunitas yang mampu menciptakan suasana kedekatan dan keterlibatan. Melalui gaya komunikasi yang khas, spontan, dan sering kali penuh kehangatan, para *streamer* berhasil membentuk ikatan emosional dengan penonton, menjadikan *YouTube* bukan sekadar tempat berbagi video, melainkan ruang interaksi sosial yang hidup dan bermakna (Alya Raysha Davira & Otong Setiawan Djauhari, 2025).

Salah satu kanal yang tengah menjadi fenomena di dunia penyiaran dan komunitas *gamers* adalah kanal Windah Basudara. Brando Franco Windah, atau yang lebih dikenal dengan nama Windah Basudara atau Brando lahir pada tanggal 14 Maret 1992. Windah Basudara merupakan *YouTuber* Indonesia yang berasal dari Manado, Indonesia (En.wikipedia.org, 2025), Windah juga dikenal karena hubungannya yang sangat dekat dengan para penontonnya, yang terbangun melalui sesi *live chat* yang interaktif. Para penggemarnya dengan akrab menyebut Windah dengan sebutan “Bapak Kematian” dan menyebut diri mereka sebagai “Bocil Kematian”. Julukan ini menunjukkan adanya rasa kebersamaan dan kekompakan dalam

komunitas penggemarnya. Konten yang dibuat Windah biasanya berisi hiburan, drama, dan berbagai trik atau *gimmick*, yang membuat penontonnya tetap tertarik meskipun permainan yang dimainkan terlihat sederhana atau tidak terlalu menegangkan (Alya Raysha Davira & Otong Setiawan Djauhari, 2025).

Windah Basudara merupakan seorang *YouTuber* sekaligus *streamer game* asal Indonesia yang berhasil meraih tingkat popularitas yang sangat tinggi di *platform YouTube*. (Rizkiansyah, Mahardika, & Berta, 2025). Menurut data statistik Social Blade, per Oktober 2025 Windah Basudara memiliki 17.8 juta pelanggan (*subscribers*) dan memiliki 5,801 total video dengan mengumpulkan total tayangan sebanyak 4,854,809,857 tayangan (*views*) (Socialblade.com., n.d.).

Melalui berbagai siaran langsung yang ia lakukan, Windah Basudara berhasil menarik perhatian dan partisipasi penonton dalam jumlah besar. Keberhasilannya tersebut tidak terlepas dari penerapan strategi kreatif dalam penyajian konten yang membuat tayangan-tayangannya terasa lebih menghibur, interaktif, dan dinamis. Dalam setiap sesi *streaming*, Windah menampilkan gaya komunikasi yang khas dan penuh karakter, ditandai dengan penggunaan unsur-unsur dramatik, komedi spontan, serta interaksi langsung dengan penontonnya. Salah satu ciri yang paling menonjol adalah kebiasaannya menyapa dan memanggil nama penonton secara langsung di awal siaran, yang menciptakan kesan akrab dan personal. Pendekatan ini membuat penonton merasa dihargai dan terlibat /secara emosional, sekaligus menjadi pembeda utama antara dirinya dan *streamer* lain di ranah hiburan digital, khususnya dalam genre *game streaming* (Alya Raysha Davira & Otong Setiawan Djauhari, 2025).

Dari perspektif filsafat bahasa, gaya komunikasi yang dibangun oleh Windah Basudara menarik untuk dikaji karena memperlihatkan bahwa bahasa tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, melainkan juga sebagai tindakan (*tindak tutur*) yang mampu membentuk realitas sosial. Melalui pendekatan filsafat bahasa khususnya *tindak tutur*, penelitian ini berupaya menelaah bagaimana Windah Basudara membangun identitas komunikatifnya serta bagaimana penontonnya memberikan respons dan berpartisipasi dalam proses interaksi tersebut. Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fungsi dan peran bahasa dalam menciptakan hubungan antara seorang *YouTuber* dan audiensnya di ruang digital masa kini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus untuk memahami makna dan bentuk penggunaan bahasa yang muncul dalam komunikasi antara *YouTuber* Windah Basudara dengan para penontonnya saat siaran langsung. Dengan pendekatan ini, peneliti tidak hanya melihat bahasa sebagai alat penyampai pesan, tetapi juga sebagai tindakan yang memiliki makna sosial dan emosional di dalam konteks komunikasi digital. Sumber data penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari beberapa cuplikan video *live streaming* Windah Basudara yang diunggah di kanal *YouTube* resminya. Video yang dipilih adalah video yang memiliki interaksi tinggi dengan penonton serta menampilkan ciri khas gaya komunikasinya. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai literatur seperti artikel ilmiah, jurnal, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan filsafat bahasa yaitu teori tindak tutur (*speech act*). Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Dari metode tersebut, peneliti berusaha memahami bagaimana gaya komunikasi Windah Basudara dapat membangun kedekatan sosial dan interaksi yang akrab dengan para penontonnya.

## **HASIL PENELITIAN**

Bahasa mencerminkan bagaimana manusia memahami dunia sekaligus berinteraksi dengan sesamanya. Dalam era komunikasi digital, peran bahasa menjadi semakin kompleks karena tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai pesan, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk identitas, makna, dan hubungan sosial. Fenomena komunikasi yang terjadi di kanal *YouTube* Windah Basudara dapat menjadi contoh untuk dikaji melalui sudut pandang filsafat bahasa. Karena setiap siaran langsungnya, Windah tidak hanya berbicara, tetapi juga menciptakan tindakan komunikasi yang membangun lingkungan sosial tersendiri bersama para penontonnya.

Brando Franco Windah, yang lebih dikenal dengan nama Windah Basudara, memulai perjalanan kariernya di *YouTube* pada 7 Januari 2019. Pada awalnya, kanal *YouTube* miliknya masih menggunakan pola komunikasi satu arah, di mana ia lebih banyak menyajikan konten tanpa adanya interaksi langsung dengan penonton. Nama Windah Basudara berasal dari nama belakangnya dan Basudara, yang berarti saudara kandung. Dia awalnya menamai dirinya Basudara karena ingin membuat saluran *YouTube* bersama saudaranya.

Konten awal yang dibuat oleh Windah berfokus pada video blog (*vlog*) keseharian, seperti memperlihatkan harga peralatan yang ia gunakan atau melakukan reaksi terhadap video lain. Seiring berjalannya waktu, tepatnya pada 15 Maret 2019, Windah mulai mencoba format konten baru, yakni melakukan siaran langsung (*live streaming*) bersama temannya. Meskipun pada saat itu belum ada penonton yang menyaksikan siarannya, Windah tetap konsisten membuat konten di kanalnya.

Usaha dan ketekunan tersebut membuahkan hasil. Jumlah pelanggannya (*subscribers*) yang semula hanya sekitar 200 orang meningkat pesat hingga mencapai 4.000 *subscribers*, terutama setelah ia mulai memainkan *game* populer “GTA San Andreas”. Puncaknya, pada 4 Juni 2019, muncul istilah khas “Bocil Kematian” yang digunakan untuk menyebut para penggemarnya, terutama setelah ia memainkan *game* “Resident Evil”. Istilah tersebut kemudian menjadi simbol ikatan unik antara Windah dan komunitas penontonnya (Hermawan & Kristiyono, 2023).

Gaya bahasa Windah yang santai, spontan, dan penuh humor merupakan bentuk dari “permainan bahasa” yang khas dan hanya dapat dipahami oleh komunitasnya sendiri. Ungkapan-ungkapan seperti “bocil kematian”, “Bocil, diam dulu bocil!”, “Adik-adik tekek-kedik” atau “Apakah kalian siap untuk meninggal hari ini?” telah menjadi simbol komunikasi yang memiliki arti khusus bagi para penggemarnya. Secara linguistik, kalimat-kalimat itu mungkin terdengar aneh bagi orang luar, tetapi bagi penonton setianya, istilah-istilah tersebut menggambarkan rasa kedekatan, keakraban, dan kebersamaan di antara mereka.

Windah Basudara memiliki gaya bicara yang jujur dan terbuka membuat penonton merasa dekat serta dihargai, seolah mereka menjadi bagian dari komunitasnya. Windah juga dikenal aktif menanggapi komentar dan pertanyaan dari penonton dari fitur *live chat*, sehingga interaksi di siarannya terasa hidup. Selain itu, kemampuannya mengikuti tren baru membuat kontennya tetap menarik dan relevan. Dalam setiap *live streaming*, sering muncul momen-momen spontan saat Windah bereaksi terhadap kejadian tak terduga atau saat menjawab langsung pertanyaan dari penontonnya (Putrisyah et al., n.d.).

Makna dalam komunikasi Windah tidak hanya terletak pada kata-kata yang diucapkan, melainkan juga pada konteks dan interaksi sosial yang menyertainya. Setiap sapaan dan interaksi yang ia lakukan membangun suasana yang inklusif, seolah tidak ada jarak antara

dirinya dan penontonnya. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa berperan sebagai jembatan sosial yang menghubungkan pengalaman individu dengan pengalaman kolektif.

Menurut Wittgenstein (1953) dalam (Tomasello, 2023) mengemukakan kata sebagai alat yang memiliki fungsi berbeda dalam penggunaannya. Ia mengklaim bahwa "tindakan dimana bahasa terjalin" adalah hasil dari aturan dan konteks dimana komunikasi terjadi. Inilah yang disebut dengan *language games*. Pandangan inilah yang menjadi pusat teori *speech act* yang dikemukakan oleh Austin (1975) dan Searle (1969), di mana tuturan didefinisikan sebagai tindakan linguistik yang tidak hanya berfungsi untuk mengungkapkan informasi tetapi juga untuk melakukan tindakan tertentu melalui bahasa, seperti janji, permintaan, atau peringatan. Setiap kali tindak tutur dilakukan, terlibat tiga tindakan yang berbeda. Pertama, tindak lokusi, yaitu isi proposisional dari apa yang telah dikatakan. Kedua, tindak ilokusi, yaitu tujuan dan maksud di balik ucapan pembicara. Dan ketiga, tindak perlokusi, efek yang dapat ditimbulkan oleh suatu tindak tutur terhadap yang mendengar.

Windah Basudara tidak hanya menggunakan bahasa sebagai sarana penyampaian pesan, tetapi juga sebagai bentuk permainan sosial yang memuat nilai hiburan dan kebersamaan. Dalam konteks siaran langsung, "permainan bahasa" ini tercermin dari cara Windah memadukan spontanitas, ekspresi berlebihan, serta campuran bahasa formal dan slang khas komunitas *gamer*. Para penontonnya sudah memahami pola ini sebagai bagian dari karakter dan performanya, bukan sebagai ucapan yang perlu dimaknai secara literal. Karena itu, penggunaan bahasa oleh Windah dapat dipandang sebagai strategi performatif untuk membangun identitas, mempererat hubungan sosial, dan menciptakan suasana yang hidup selama *livestream* berlangsung.

Tindak lokusi berhubungan dengan makna literal atau isi dari tuturan yang diucapkan. Dalam hal ini, ketika Windah berkomentar seperti, "Aduh, bocil-bocil ini gak bisa main, sumpah!", ia secara sederhana menyampaikan bahwa pemain lain bermain dengan buruk. Pada tataran lokusi, ujaran tersebut belum mengandung maksud emosional atau tujuan komunikatif yang lebih dalam, ia hanya menampilkan pesan dasar sebagaimana adanya. Dengan demikian, aspek lokusi pada komunikasi Windah berfungsi sebagai fondasi makna sebelum ditafsirkan lebih lanjut melalui konteks dan niat pembicara.

Pada tataran ilokusi, ucapan Windah mengandung maksud yang lebih kompleks daripada makna literalnya. Setiap tuturan ia gunakan untuk melakukan tindakan tertentu, seperti

menghibur, memotivasi, mengkritik, atau menciptakan kedekatan emosional dengan audiens. Ketika ia menampilkan kemarahan atau bereaksi berlebihan, hal itu bukanlah bentuk agresi nyata, melainkan ekspresi teatral untuk menjaga dinamika siaran. Melalui humor, sarkasme, dan intonasi khasnya, Windah menunjukkan peran sebagai seorang *entertainer* yang sadar akan performanya. Oleh karena itu, setiap tindak ilokusi dalam komunikasinya berfungsi memperkuat interaksi sosial dan nuansa hiburan yang ia ciptakan.

Pada tahap komunikasi interaktif, dapat terlihat bahwa Windah menerapkan tiga pola utama dalam berinteraksi dengan para penontonnya, yaitu komunikasi satu arah, dua arah, dan banyak arah. Dalam pandangan filsafat bahasa, ketiga pola tersebut merupakan bentuk variasi dari cara tindakan tutur diatur dalam ruang digital. Pada pola komunikasi satu arah, Windah berperan sebagai penyampai pesan yang bersifat deklaratif, di mana ia memberikan informasi atau hiburan tanpa mengharapkan tanggapan langsung dari audiens. Sementara itu, dalam komunikasi dua arah, terjadi interaksi timbal balik, seperti ketika Windah menyapa penonton, membuka sesi *voting*, atau membalas komentar secara langsung di kolom *chat*. Adapun pada komunikasi banyak arah, interaksi meluas menjadi pertukaran pesan antarpenonton, sehingga terbentuklah jaringan makna bersama yang berkembang di luar kendali Windah sebagai komunikator utama.

Selain itu, Windah juga menunjukkan sikap etis dalam penggunaan bahasanya. Ia kerap mengingatkan penonton bahwa tindakan atau perilaku yang ditampilkan dalam permainan tidak seharusnya dicontoh dalam kehidupan nyata. Pesan tersebut memiliki nilai perlokusi yang bersifat edukatif, karena bahasa yang ia gunakan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai moral. Dengan begitu, gaya komunikasinya mencerminkan bentuk tanggung jawab sosial sebagai seorang komunikator digital.

Windah juga dikenal dengan kreativitasnya dalam menutup setiap *live streaming* dengan segmen drama, yang menjadi ciri khas dan daya tarik tersendiri bagi penontonnya. Hal ini menunjukkan bagaimana ia tidak hanya sekadar bermain *game*, tetapi juga membangun pengalaman hiburan yang lengkap melalui gaya komunikasi dan interaksi yang khas. (Hermawan & Kristiyono, 2023).

Salah satu contoh drama yang pernah ditampilkan oleh Windah Basudara dapat dilihat dalam salah satu *live streaming*nya yang berjudul “TERDAMPAR DI HOTEL MENGERIKAN! Fears to Fathom – Norwood Hitchhike”. Dalam tayangan tersebut, Windah

menampilkan sebuah drama singkat adanya seorang penjahat bertopeng *Scream* yang sedang menyerang dirinya pada saat *live streaming*. Hal tersebut ia lakukan sesuai dengan cerita pada *game* yang ia mainkan yaitu *Fears to Fathom*. Windah Basudara sering kali melakukan drama untuk memberikan hiburan kepada penontonnya sekaligus menjadi ciri khasnya sebelum mengakhiri *live streaming* (Basudara, 2022).

Selain itu, ciri khas dari konten Windah adalah memberikan pengantar singkat tentang *game* atau tema yang akan dibahas. Selain itu, tidak terdapat momen khas seperti “absen penonton” yaitu kebiasaannya menyapa atau memanggil nama para penontonnya satu per satu seperti yang sering ia lakukan saat *live streaming*.

Sebagai contoh pada salah satu *live streaming*nya yang berjudul “*Seharusnya Aku Tidak Pindah Ke Rumah Tua Ini.....The Condition*”. Pada awal *live streaming*, Windah menjelaskan mengenai *game* yang akan ia mainkan terlebih dahulu, Windah mengatakan “*Game* ini adalah *game ranking* 1 di *itch.io* ya teman-teman. Semakin ke kiri atas semakin populer. Sekarang kita akan mainkan *game horror* nomer 1 di *itch.io* dan ini harganya 1 dollar.”. Kemudian Windah Basudara melanjutkan *live streaming*nya dengan menyapa penonton dengan cara absen layaknya guru-guru saat di sekolah. Pada *live streaming* ini Windah Basudara menyebutkan “Ada Yuki, Ada Salma, Ilham, Hanif, Aa, Uu, Eo, Apel, Jeruk, Kirana, Tomat, Alpukat, Semangka, Kedondong”. Meskipun Windah sering menyapa penonton dengan sapaan tidak benar atau tidak sesuai, tidak menjadikan penonton berhenti untuk memberikan komentar “Aku bang”, “Aku hadir bang”, “Bang sebut namaku” pada fitur *live chat* dengan harapan di sapa oleh Windah Basudara dalam *live streaming*nya (Basudara, 2025).

Dalam *live streaming*, penonton bisa berinteraksi langsung dengan *streamer* maupun dengan penonton lainnya. Hal ini membuat suasana siaran terasa lebih hidup dan nyata dibandingkan dengan video biasa. Penonton tidak hanya sekadar menonton, tetapi juga bisa ikut memberikan komentar dan menyampaikan pendapat secara langsung. Karena itu, penonton merasa lebih dekat dan terhubung dengan *streamer* yang mereka tonton.

*Streamer* biasanya memperkuat kedekatan ini dengan cara menyapa penontonnya satu per satu, membaca pesan mereka di kolom *live chat*, atau menanggapi komentar secara langsung. Kadang-kadang, *streamer* juga menyesuaikan kontennya berdasarkan saran dari penonton. Hal ini membuat penonton merasa dihargai dan dilibatkan dalam proses siaran.

Akibatnya, hubungan antara *streamer* dan penonton menjadi semakin kuat, dan para penonton pun lebih setia serta aktif mengikuti setiap siaran yang dibuat (Rabbani & Wati, 2023).

Dalam *live streaming*, interaksi menjadi sangat penting. Selama sesi *live streaming*, Windah tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajak penonton untuk turut serta membentuk alur komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa di ruang digital bersifat partisipatif. Setiap kata, candaan, atau respon menjadi bagian dari tindakan kolektif yang membangun makna bersama bagi komunitasnya. Ketika penonton menulis komentar “ayo gas!” dan Windah membalasnya dengan tawa atau tanggapan spontan, terjadi dialog dua arah yang sejalan dengan gagasan Searle bahwa setiap ujaran memiliki niat komunikatif yang mengikat pembicara dan pendengar dalam kesepahaman.

Secara keseluruhan, gaya komunikasi Windah Basudara memperlihatkan bahwa bahasa di dunia digital tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pesan, tetapi juga untuk membangun hubungan sosial, menciptakan identitas, dan membentuk rasa kebersamaan. Melalui interaksi yang rutin, spontan, dan bermakna, Windah mampu menjadikan ruang *live streaming* sebagai tempat hiburan digital yang hangat, di mana humor, empati, dan rasa kebersamaan menyatu dalam satu sesi siaran. Dari sudut pandang filsafat bahasa, komunikasi Windah menjadi bukti nyata bahwa bahasa yang digunakan dengan kesadaran sosial dan moral dapat menciptakan realitas bersama yang sarat akan nilai dan makna.

## **KESIMPULAN**

Gaya komunikasi Windah Basudara dalam *live streaming* tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga menjadi bentuk praktik berbahasa yang sarat nilai sosial dan makna filosofis. Melalui perspektif filsafat bahasa, khususnya teori tindak tutur dari J.L. Austin dan John Searle, setiap tuturan yang diucapkan Windah mengandung unsur lokusi, ilokusi, dan perlokusi yang membangun interaksi bermakna dengan para penontonnya. Sikap komunikasinya yang santai, spontan, serta humoris menciptakan kedekatan emosional dan memperkuat identitas komunitas, misalnya melalui istilah khas seperti “Bocil Kematian”. Di samping itu, kesadarannya dalam memisahkan dunia permainan dari kehidupan nyata menunjukkan tanggung jawab etis sebagai seorang komunikator digital. Oleh karena itu, bahasa dalam ruang digital memiliki peran penting dalam mempererat hubungan sosial, menumbuhkan solidaritas, dan membentuk realitas bersama yang bernilai kemanusiaan.

## REFERENSI

- Alya Raysha Davira, & Otong Setiawan Djauhari. (2025). Language Style Analysis of YouTube Streamer Windah Basudara in The Classroom Gameplay. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 1300–1310. <https://doi.org/10.63822/gchsqa40>
- Basudara, W. (2022). *TERDAMPAR DI HOTEL MENGERIKAN! Fears to Fathom - Norwood Hitchhike*. Retrieved from <https://www.youtube.com/live/OqVHKyXp508?si=ILpXCoFEzMtpHKPd>
- Basudara, W. (2025). *SEHARUSNYA AKU TIDAK PINDAH KE RUMAH TUA INI...* *The Condition*. Retrieved from <https://www.youtube.com/live/HVoi6GEEhWw?si=2JgaiiBzv5BDANvK>
- Bima, M., Winardi, S., & Sinduwiatmo, K. (2024). Representation of Toxic Messages in Windah Basudara YouTube Content [Representasi Pesan Toxic pada Konten Youtube Windah Basudara], 1–10. Retrieved from [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
- Bps.go.id. (2025). *Jumlah Penduduk Pertengahan Tahun (Ribu Jiwa), 2025*. Retrieved October 19, 2025, from <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTk3NSMy/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun.html>
- Data.goodstats.id. (2025). *Website Terpopuler di Indonesia 2024*. Retrieved October 19, 2025, from <https://data.goodstats.id/statistic/website-terpopuler-di-indonesia-2024-5Cdy7>
- En.wikipedia.org. (2025). *Windah Basudara*. Retrieved October 19, 2025, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Windah\\_Basudara](https://en.wikipedia.org/wiki/Windah_Basudara)
- Goodstats.id. (2025). *Indonesia Masuk Jajaran Pengguna YouTube Terbanyak di Dunia 2025*. Retrieved October 19, 2025, from <https://goodstats.id/article/indonesia-masuk-jajaran-pengguna-youtube-terbanyak-di-dunia-2025-7Cvdz>
- Hermawan, D. N., & Kristiyono, J. (2023). Analisis Komunikasi Interaktif Brando Franco dengan Penontonnya dalam Live Streaming di Kanal YouTube Windah Basudara Channel. *Jcommsci: Journal of Media and Communication Science*, 6(2), 11–21. Retrieved from <https://duniagames.co.id/>
- Kristiantoro, J., & Nuraeni, R. (2023). The Effect of the Windah Basudara Youtube Channel on Fulfilling Game Information Needs. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(4), 485–498. <https://doi.org/10.35877/soshum1948>
- Putrisyah, A. D., Darlies, I. D., Aprilia, F., Dewi, K., Maknunah, L., & Jannah, H. R. (n.d.). Spot On : Throwaways in the Context of Spontaneous Communication Between the Youtuber Windah Basudara and The Viewers Tepat Sasaran : Throwaways dalam Konteks Komunikasi Spontan antara Youtuber Windah Basudara dan Penontonnya, 8(1). <https://doi.org/10.1080/019722409032.....Halaman>
- Rabbani, F. Z., & Wati, R. (2023). Komunitas Dan Interaksi Penonton Pada Siaran Langsung Di Kanal Youtube Naplive. *HUMANUS : Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, 1(3), 406–415. <https://doi.org/10.62180/7x0vdr35>
- Rizkiansyah, M., Mahardika, P. H., & Berta, A. (2025). Pengaruh Interaktivitas Terhadap Interaksi Sosial Konten YouTube Windah Basudara Pada Khalayak Remaja. *COMMENTATE: Journal of Communication Management*, 6(1), 16–35. Retrieved from

<https://journal.lspr.ac.id/index.php/commentate/article/view/771>

Socialblade.com. (n.d.). *Windah Basudara's YouTube Realtime Statistics*. Retrieved from <https://socialblade.com/youtube/handle/windahbasudara/realtime>

Tomasello, R. (2023). Linguistic signs in action: The neuropragmatics of speech acts. *Brain and Language*, 236(May 2022), 105203. <https://doi.org/10.1016/j.bandl.2022.105203>