

ABSTRAK

Fenomena *streaming game otome* berjudul *Love and Deepspace* oleh Windah Basudara, seorang *streamer* yang identik dengan audiens laki-laki, telah memicu polemik di komunitas *gamer* Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana khalayak perempuan memaknai pesan yang terkandung dalam *streaming* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi dari Stuart Hall. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan sembilan informan kunci perempuan yang merupakan penonton *streaming* tersebut dan satu informan ahli. Hasil penelitian menunjukkan adanya resepsi yang kompleks dan dualistik. Mayoritas informan (lima) menempati posisi dominan-hegemonik, menerima pesan Windah tentang inklusivitas dan hiburan secara utuh karena dianggap selaras dengan pandangan mereka. Namun, sebagian besar lainnya (empat) berada pada posisi negosiasi, di mana mereka menikmati konten sambil memberikan kritik terhadap performa *streamer* atau representasi gender dalam game. Tidak ditemukan adanya informan pada posisi oposisi. Kesimpulannya, audiens perempuan dalam konteks ini adalah pemakna aktif yang menggunakan strategi *decoding* dominan dan negosiasi secara bersamaan. Hal ini menunjukkan kemampuan mereka untuk menikmati konten hiburan sambil tetap mempertahankan kesadaran kritis terhadap pesan yang diterima.

Kata Kunci: *Resepsi Stuart Hall, Perempuan, Streaming, Love and Deepspace, Windah Basudara*