

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan pesat platform streaming *over-the-top* (OTT) telah mengubah cara masyarakat mengakses hiburan digital dan berinteraksi dengan konten media (Menon, 2024: 3). Platform seperti YouTube, Netflix dan Amazon Prime memberikan kemudahan navigasi serta pengalaman menonton yang lebih personal dan interaktif dibandingkan televisi linear tradisional (Menon, 2024: 5). Interaktivitas ini meningkatkan keterlibatan emosional pengguna, menjadikan konten streaming lebih diminati oleh kalangan muda yang mencari hiburan sekaligus hubungan emosional dengan kreator konten (Menon, 2024: 7).

Dalam konteks game streaming, fenomena ini semakin kuat dengan hadirnya para kreator seperti Windah Basudara yang menggunakan platform digital untuk menjangkau audiens yang luas dan membangun komunitas penggemar yang aktif (Menon, 2024: 10). Studi oleh (Junaedi, Fajar & Sukmono, 2019) mengungkapkan bahwa interaksi dua arah yang terjadi dalam streaming memungkinkan audiens untuk merasa lebih terhubung dan memahami pesan yang disampaikan secara lebih mendalam. Hal ini menjadi dasar penting dalam menganalisis bagaimana perempuan sebagai audiens menanggapi streaming game bertema romansa seperti *Love and Deepspace*.

Game *Love and Deepspace* (LADs) adalah game interaktif bertema romansa yang memungkinkan pemain menyesuaikan suara, tampilan, dan bahkan membuat avatar digital menggunakan sistem pembuatan wajah berbasis *artificial intelligence* (AI) (Firmansyah, 2025). Fitur kustomisasi karakter dalam game ini memungkinkan pemain untuk menyesuaikan tampilan dan suasana hati karakter sesuai preferensi, yang menurut (Yee & Bailenson, 2007: 273) merupakan salah satu alasan utama game nuansa romansa dan visual novel populer di kalangan audiens perempuan. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui *Proteus Effect* (fenomena di mana seseorang mengadopsi perilaku yang sesuai dengan karakteristik avatar yang mereka gunakan dalam lingkungan virtual) yang menunjukkan bagaimana identitas digital dan avatar

memengaruhi perilaku dan pengalaman pengguna di lingkungan virtual (Yee & Bailenson, 2007: 271-290).

Di sisi lain, audiens perempuan menunjukkan reaksi positif terhadap konten tersebut karena merasa terwakili melalui sosok *streamer* populer seperti Windah Basudara (Firmansyah, 2025). Meski demikian, muncul kekhawatiran dari sebagian audiens terhadap keberlangsungan game *Love and Deepspace*, terutama karena kontennya yang dianggap vulgar dan berpotensi diblokir di Indonesia (Yamin, 2025). Ketegangan ini mencerminkan perbedaan resepsi antar gender: sebagian penonton laki-laki merasa game ini tidak sesuai dengan citra Windah sebagai *streamer* bergenre aksi, sedangkan audiens perempuan menyambut baik karena menghadirkan narasi romansa yang lebih inklusif (Yamin, 2025).

Selain itu, kontroversi juga muncul dalam komunitas penggemar yang mendebatkan apakah Winndah sedang "mencari perhatian" atau memang tulus ingin mengeksplorasi genre baru, yang memperlihatkan adanya ketegangan wacana maskulinitas dalam komunitas gaming (Diana, 2025). Polemik ini menyoroti pentingnya memahami dinamika resepsi audiens dari perspektif perempuan, yang kerap terpinggirkan dalam budaya gaming yang maskulin.



Gambar 1.1 Peringkat Love and Deepspace di App Store Versi Gratis di Berbagai Negara

Sumber: Instagram *Love and Deepspace official* (Diakses 20 Februari 2025, pukul 15.00)

Keberhasilan *Love and Deepspace* meraih peringkat pertama pada kategori aplikasi gratis di App Store di berbagai negara. Capaian ini mencerminkan tingginya minat pengguna terhadap game tersebut, terutama di kawasan Asia. Pengumuman ini disampaikan melalui akun Instagram resmi *Love and Deepspace* pada tanggal 17 Januari 2024. Selain itu *Love and Deepspace* meraih penghargaan sebagai game berbasis *intellectual property* (IP) terbaik di Sensor Tower APAC Awards 2024. Game ini mencatat pendapatan global sebesar 150 juta dolar AS pada tahun 2024, menjadi yang tertinggi di kategori game berbasis manga dan anime. Permainan yang penuh aksi dengan visual memukau berhasil menarik penggemar lama dan pemain baru di seluruh dunia.



Gambar 1.2 Penghargaan Love and Deepspace sebagai Best Interactive Story Game di Sensor Tower APAC Awards 2024

Sumber: Sensor Tower 2024 (Diakses pada 20 Februari 2025, Pukul 15.10)

Dalam kajian media dan komunikasi, pendekatan resepsi menjadi metode penting untuk memahami bagaimana audiens menerima dan memaknai konten yang mereka konsumsi. (Hall, 1997: 44) menjelaskan bahwa audiens dapat mengambil tiga posisi dalam proses pemaknaan, yaitu *dominant-hegemonic* (hegemoni dominan), *negotiated* (negosiasi), dan *oppositional* (oposisi atau penolakan). Hall menegaskan bahwa posisi-posisi ini menggambarkan bagaimana audiens dapat menerima pesan media secara utuh, menyesuaikan pesan

Menurut (Mansour & Shdouh, 2025: 1-7), video game terutama genre visual novel memiliki peran penting dalam membentuk resepsi gender melalui penggambaran karakter perempuan yang kompleks dan beragam. Representasi ini

memungkinkan audiens perempuan merasa lebih terwakili dan meningkatkan keterikatan emosional terhadap konten yang mereka konsumsi. Dalam konteks streaming *Love and Deepspace* oleh Windah Basudara, hal ini tercermin melalui interaksi dan narasi yang mengangkat karakter perempuan secara positif, sehingga memperkuat resonansi konten dengan penonton perempuan (Mansour & Shdouh, 2025: 8-10).

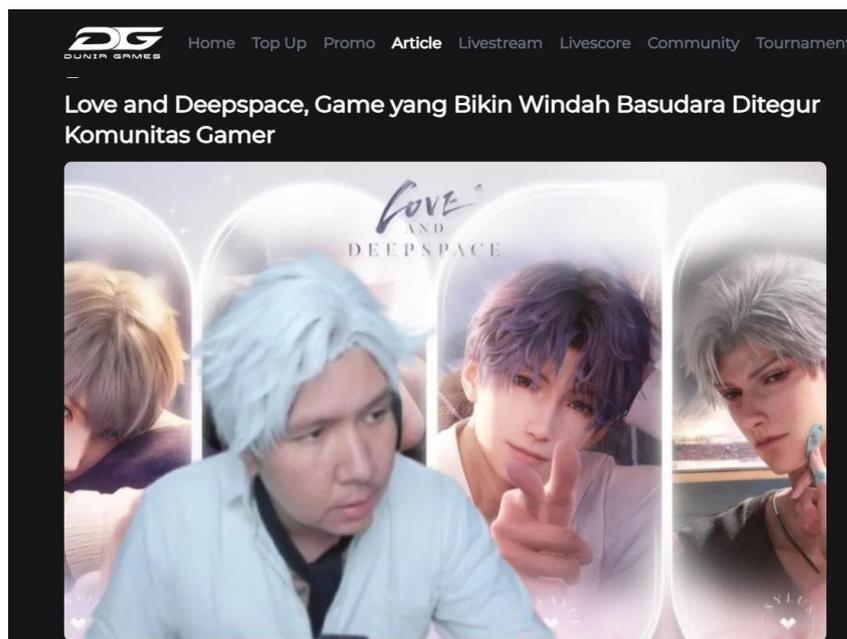
Selain itu, (Yahya, 2024: 160-168) menjelaskan bahwa game visual novel tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang menyentuh aspek psikologis dan sosial pemain. Game ini membantu pemain mengenali dan memahami dinamika emosi serta hubungan interpersonal secara lebih mendalam. Pendekatan interaktif yang diterapkan oleh Windah Basudara dalam streaming *Love and Deepspace* memberikan ruang bagi penonton perempuan untuk merefleksikan pengalaman pribadi mereka, menjadikan konten tersebut relevan dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari (Winardi & Sinduwiatmo, 2024).

Penelitian ini memiliki implikasi signifikan dalam bidang komunikasi digital, khususnya dalam memahami dinamika interaksi antara penyiar (streamer) dan audiens dalam lingkungan digital. (Ana Isabel Rodríguez Vázquez et al., 2023) menegaskan bahwa interaksi digital melalui media sosial memungkinkan terciptanya pola konsumsi konten yang lebih personal dan partisipatif, dimana fitur interaktif seperti komentar langsung dan polling dalam siaran dapat memperkuat keterlibatan penonton. Interaktivitas ini tidak hanya meningkatkan rasa kedekatan emosional antara penonton dengan konten, tetapi juga membentuk pengalaman komunikasi yang lebih imersif dan dinamis dalam konteks media digital masa kini (Ana Isabel Rodríguez Vázquez et al., 2023: 78-93).

Dalam konteks penelitian mengenai resepsi perempuan terhadap streaming *Love and Deepspace*, aspek naratif dan visual memegang peran penting dalam membangun hubungan parasosial yang kuat antara karakter dan pemain. (Cai, 2019) menjelaskan bahwa motivasi utama pengguna live streaming adalah keinginan untuk mendapatkan informasi secara real-time, hiburan interaktif, serta keterikatan sosial melalui komunikasi langsung dengan penyiar. Fitur kustomisasi karakter dan interaksi dua arah menciptakan pengalaman yang lebih personal dan imersif, sehingga perempuan sebagai penonton merasa terhubung secara emosional dengan karakter

dalam game tersebut. Hal ini menegaskan bahwa narasi dan interaktivitas visual menjadi faktor penting dalam membangun engagement yang efektif dalam platform streaming saat ini (Cai, 2019: 2548-2551).

Selain aspek naratif dan visual, elemen komunitas juga memegang peranan penting dalam pengalaman menonton streaming. Studi oleh (Cai, 2019) menegaskan bahwa interaksi antar penonton di ruang komentar atau forum diskusi mampu membentuk resepsi kolektif yang memperkuat maupun mengubah makna awal yang diberikan audiens terhadap konten yang disajikan. Hal ini relevan dalam *konteks Love and Deepspace*, di mana penonton tidak hanya sekadar menyaksikan permainan, tetapi juga aktif berdiskusi mengenai plot, karakter, dan strategi permainan, sehingga komunitas berperan sebagai ruang sosial yang memperdalam keterlibatan emosional dan kognitif penonton (Cai, 2019: 2549-2550).



Gambar 1.3 Love and Deepspace: Game yang membuat Windah Basudara Ditegur Komunitas Gamer

Sumber: Dunia Games 2025 (Diakses pada 20 Februari 2025, Pukul 15.25)

Lebih lanjut, penelitian (Hadi et al., 2025: 791) menunjukkan bahwa mayoritas pemain game *Love and Deepspace* di Indonesia adalah perempuan dewasa muda berusia sekitar 20 hingga 30 tahun. Selain itu, streaming Windah Basudara terhadap game ini menciptakan dua spektrum resepsi di satu sisi terdapat audiens yang

mendukung dan merasa terhibur, terutama perempuan yang merasa konten ini relevan, di sisi lain terdapat audiens yang menilai pemilihan game tersebut tidak sesuai dengan citra konten Windah sebelumnya (Diana, 2025; Firmansyah, 2025; Yamin, 2025).

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana perempuan menafsirkan konten yang disajikan oleh Windah Basudara dalam konteks streaming game *Love and Deepspace*. Fokus utama diarahkan pada dinamika resepsi audiens—baik dominan, negosiasi, maupun oposisi—sesuai dengan teori resepsi Stuart Hall. Teori ini dipilih karena mampu menjelaskan bagaimana audiens secara aktif memaknai pesan, tidak hanya sebagai penerima pasif.

Dibandingkan teori komunikasi lain, kerangka Stuart Hall memberikan fleksibilitas dalam memahami variasi interpretasi berdasarkan latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman audiens. Dengan menitikberatkan pada posisi *decoding*, teori ini relevan untuk mengeksplorasi beragam resepsi perempuan terhadap konten *streaming* Windah Basudara. Diharapkan, studi ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai resepsi audiens perempuan terhadap game *streaming* di Indonesia. Penjelasan selanjutnya akan diuraikan dalam subbab berikutnya.

1.2 Fokus Penelitian

Windah Basudara telah melakukan tiga kali *live streaming* terkait game *Love and Deepspace*. Live pertama berjudul “26 Detik”, ditayangkan pada 15 Januari 2025 di kanal *Windah Basudara*, yang berisi pengumuman singkat terkait kehadiran game tersebut. Masih di tanggal yang sama, ia melakukan live kedua berjudul “drama apa lagi ini..... oke baik terpaksa gwa klarifikasi.....” melalui kanal *Brando Chill & Games*, berisi percakapan dan klarifikasi ringan dengan penonton, tanpa menampilkan gameplay.

Penelitian ini secara khusus difokuskan pada *live streaming* ketiga berjudul “aku ingin mencoba game top 1 simulasi di playstore ini..... *Love and Deepspace*” yang disiarkan secara langsung pada 23 Januari 2025 melalui kanal Windah Basudara. Pada tayangan berdurasi lebih dari tiga jam ini, Windah memainkan game *Love and*

Deepspace secara utuh sembari berinteraksi aktif dengan penonton melalui *live chat*. Tayangan ini dipilih karena memberikan representasi lengkap mengenai narasi permainan, interaksi antara streamer dan audiens, serta bentuk penyampaian pesan yang menjadi perhatian dalam studi ini.

Fokus penelitian ini adalah menganalisis bagaimana audiens perempuan memaknai konten tayangan tersebut menggunakan kerangka *decoding* dari resepsi resepsi Stuart Hall, yang mencakup tiga posisi pemaknaan: *dominant-hegemonic*, *negotiated*, dan *oppositional*. Penelitian ini tidak menelaah tahap *encoding* atau niat komunikasi dari pembuat pesan, melainkan berfokus sepenuhnya pada proses interpretasi dari sudut pandang audiens perempuan.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana resepsi perempuan terhadap pesan yang disampaikan dalam konten streaming "Aku ingin mencoba game top 1 di playstore ini... *Love and Deepspace*" oleh Windah Basudara

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis resepsi perempuan terhadap streaming *Love and Deepspace* oleh Windah Basudara, dengan menggunakan pendekatan *decoding* dari Stuart Hall yang mencakup posisi *dominant-hegemonic*, *negotiated*, dan *oppositional*.

1.5 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, adapun pertanyaan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a) Bagaimana resepsi perempuan terhadap streaming *Love and Deepspace* Windah Basudara pada posisi *Dominant-Hegemonic Position*?
- b) Bagaimana resepsi perempuan terhadap streaming *Love and Deepspace* Windah Basudara pada posisi *Negotiated Position*?
- c) Bagaimana resepsi perempuan terhadap streaming *Love and Deepspace* Windah Basudara pada posisi *Oppositional Position*?

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan kajian media dan komunikasi, khususnya dalam memahami resepsi audiens terhadap konten streaming. Dengan menggunakan teori resepsi Stuart Hall, penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai bagaimana audiens menafsirkan konten digital, serta bagaimana latar belakang sosial dan budaya memengaruhi pemaknaan mereka. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang berfokus pada interaksi antara streamer dan audiens dalam konteks permainan video.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Akademisi

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian komunikasi digital dan analisis resepsi audiens terhadap konten media. Penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana gender memengaruhi cara audiens mengonsumsi dan menafsirkan konten hiburan. Temuan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang mengeksplorasi interaksi audiens dan pembuat konten dalam ekosistem media digital.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini memberikan wawasan lebih dalam mengenai bagaimana audiens perempuan mengonsumsi dan memaknai konten streaming. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya keberagaman dalam konten hiburan serta memperlihatkan faktor-faktor yang memengaruhi pemaknaan konten hiburan di platform streaming. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi masyarakat dalam mengenali cara audiens merespons berbagai jenis konten yang disajikan.

1.7 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung, Jawa Barat. Berikut tabel urutan waktu dan periode pelaksanaan penelitian:

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	2024				2025					
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Menentukan Topik	■	■								
Penyusunan Proposal		■	■	■						
Pengajuan Desk Evaluation					■					
Review Desk Evaluation						■				
Pengumpulan Data						■	■	■		
Penyusunan Bab IV dan V						■	■	■	■	
Pengajuan Sidang Skripsi									■	
Sidang Skripsi										■

Sumber: Olahan data penelitian, 2025