

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini adalah tentang seorang *YouTuber* Windah Basudara menggunakan *Gimmick* pada *live stream YouTube* dengan tujuan menarik jumlah *viewers* atau penonton *YouTube*nya. Peneliti meneliti strategi kreatif yang dilakukan oleh Windah Basudara untuk menarik jumlah *viewers*nya. Pada zaman modern ini perkembangan teknologi mempunyai pengaruh terhadap kehidupan manusia. Terbitnya media *online* dikarenakan teknologi yang begitu cepat berkembang dan canggih. Media *online* adalah suatu media yang meliputi wiki, blog, jejaring sosial, forum, dan dunia virtual lainnya. Media online sangat bermanfaat untuk mencari suatu informasi yang berguna bahkan bermanfaat bagi pendidikan dan kehidupan masyarakat, seperti mencari berita yang sedang viral. Media online sendiri adalah suatu multimedia hasil karya manusia yang berupa desain, gambar, bahkan video yang dibentuk sedemikian rupa yang nantinya disebarluaskan ke pengguna lainnya.

Media online mempunyai peran yang penting sebagai bagian dari kehidupan manusia dan sudah merupakan satu institusi sosial yang penting dalam kehidupan manusia. Hampir dari semua kegiatan manusia yang dilakukan secara pribadi maupun kelompok/bersama-sama selalu memiliki korelasi dengan aktifitas masyarakat yang disampaikan melalui media online baik mengenai berita, ruang publik, ekonomi, hiburan, entertainment, budaya, dan politik. Bisa dikatakan media online sudah merambah hampir ke semua bidang kehidupan manusia dan memberikan dampak yang cukup signifikan. Teknologi layaknya media online pada akhirnya dapat mencapai perkembangan sebagai patokan dalam masyarakat modern.(Ratna, 2012).

Media Online dapat mempresentasikan diri sebagai suatu wadah publik dan juga turut mengikuti dinamika politik, sosial, dan budaya. Dengan berjalannya waktu, ternyata perkembangan teknologi di era modern ini dapat membuat seseorang menjadi populer dengan tingkat yang berbeda-beda, salah satunya melalui *YouTube*.

YouTube adalah salah satu platform penyedia layanan video terbesar di era modern ini dan *YouTube* juga bisa dikatakan media untuk upload video secara gratis. Para kreator dapat menonton, memuat, dan berbagi video youtube secara gratis. *YouTube* sangat cocok bagi kita yang ingin mencari suatu informasi apapun tanpa harus membaca artikel. Pada umumnya video konten di *YouTube* adalah video acara TV, Teaser Film, video komedi, dan video asli buatan para penggunanya sendiri.(Indarsih & Pangestu, 2021) Video yang ada di *YouTube* bisa disiarkan di berbagai negara dan dunia dengan jumlah pemirsa tidak terbatas bagi pengguna atau penonton yang memiliki akses internet dan *YouTube* sendiri setiap hari dikunjungi oleh jutaan orang (Sikumbang & Ulwani, 2021).

Salah satu bentuk tercepat untuk terhubung dengan pelanggan adalah melalui video, dengan ini pengguna *YouTube* dan penonton dapat membangun hubungan baik, dan alasan bahwa konten video sangatlah kuat karena 90% dari komunikasi adalah non-verbal. *YouTube* merupakan salah satu cara tercepat dan salah satu alat paling kuat di ranah media online saat ini. *YouTube* memiliki fitur beraneka ragam untuk pengguna maupun penontonya mulai dari like, komen, share, favorit, dan lain-lain.(Wirga, 2017) Hal ini tentunya dapat membantu para pengguna dan penonton *YouTube* untuk tujuan-tujuan tertentu. Informasi ini dapat membantu untuk perilaku pengguna dalam bermasyarakat melalui media online ini. Kemampuan untuk mengekstrak pendapat dari kumpulan baris teks yang ada pada *YouTube* dapat berguna dan ini adalah area studi yang banyak dikaji, sudah tidak diragukan lagi nilai komersialnya (Oktora, 2020).

Dinamika konten video *YouTube* di Indonesia sangatlah beragam seiring berkembangnya zaman. Di era modern ini konten video game menjadi salah satu hal yang banyak diminati oleh para penggemar game. Video game di Indonesia berkembang tidak jauh dari perkembangan game yang ada di dunia. Masyarakat kini mulai menggunakan media baru berupa online berbasis internet berdasarkan perkembangan teknologi dengan tujuan untuk membantu para gamer lain bermain. Pemain dapat bermain dengan pemain lain hanya dengan menggunakan internet untuk sarana komunikasi dan kompetisi. Pemain game tidak perlu bertatap muka secara langsung untuk bermain game bersama. Selain itu masyarakat juga menganggap video game sebagai sarana hiburan bagi orang lain. Karena game dapat dijadikan sebagai konten di sosial media, blog, atau *YouTube*.

Berbagai konten dan representasi game dipopulerkan melalui platform digital di internet. Platform ini sangatlah populer diantara web streaming lain yang tersebar di dunia, dan platform ini adalah *YouTube*. Dari keunggulan *YouTube* sendiri menawarkan pembuat konten *YouTube* saling mengunggah video, bermain game, siaran langsung atau *live streaming*, secara individu maupun kelompok dalam satu akun atau saluran.

Dalam membuat konten *YouTube* perlu adanya kreativitas. Secara pengertian kreatif adalah suatu sifat yang berani mendobrak parafigm yang dapat menghasilkan sesuatu yang berbeda dengan yang lain atau bisa dibilang unik dengan bahan dasar yang sama dengan cara membuat kembali, menghadirkan plot twist, merubah fungsi, dan memberikan nilai tambah sehingga suatu produk memiliki fungsi atau makna yang baru. Banyak pengguna *YouTube* atau bisa dibilang *YouTuber* yang berbondong-bondong bersaing kreativitas dalam membuat konten yang diharapkan dapat menarik perhatian dari penonton itu sendiri.

Dalam produksi konten, seorang pengguna *YouTube* atau yang sering disebut “*YouTuber*” harus benar-benar bisa berfikir kreatif. Menurut para ahli Rawlingson (1971)

mengatakan mengatakan berfikir kreatif ialah menghubungkan hal-hal atau ide yang sebelumnya tidak berhubungan. Coleman dan hammen mengatakan berfikir kreatif adalah berpikir yang menghasilkan metode baru konsep baru, pengertian baru, penemuan baru, dan seni baru (Tri Sulistia Ningsih, 2022). Berfikir kreatif adalah suatu kemampuan menciptakan gagasan yang sebelumnya tidak pernah ada lalu dihubungkan menjadi satu lalu terbentuklah gagasan atau hubungan baru yang bersifat orisinal dan bermanfaat yang tentunya dapat digunakan sebagai hiburan maupun solusi dari suatu masalah. Setiap orang mempunyai tingkat kreativitas dengan intensitas yang berbeda-beda tergantung idealisme masing-masing individu. Di dalam *YouTube* terdapat konten game, disinilah *Youtuber* memiliki peran penting bagaimana caranya dengan konten game dapat menghibur penonton melalui kreatifitasnya.

Perkembangan game online juga mengikuti perkembangan teknologi dan jaringan internet. Meledaknya game online sendiri adalah bukti bahwa jaringan internet yang dulu kecil sekarang semakin besar diimbangi oleh adanya game online tersebut. Platform *YouTube* adalah salah satu tempat paling tepat untuk menyalurkan hobi para pecinta gamers, mereka dapat bergagi tips dan trik tentang bermain game, atau game yang sedang populer. Dengan adanya gamers di *YouTube* membuat pecinta game menambah referensi tontonan mereka di *YouTube*, mereka dapat meniru cara bermain game yang dilakukan *Youtubers* sebagai acuan mereka. Para *Youtuber* inilah yang akhirnya secara tidak langsung juga mengembangkan video game untuk ikut terpromosikan (Setyowati et al., 2024).

Orang-orang yang mengunggah video konten mereka melalui *YouTube* atau yang sekarang lebih dikenal dengan nama *Youtuber* ini sumber penghasilan utama melalui google adsense. Program periklanan *google adsense* adalah salah satu bentuk bisnis yang populer saat ini. Dengan menggunakan google adsense untuk iklan melalui platform

YouTube sangatlah efisien jika dibanding dengan media televisi, seperti iklan yang disiarkan di baliho atau spanduk (Kamilah et al., 2021). Dengan adanya *adsense* ini banyak perusahaan-perusahaan dan produk mulai berlomba-lomba untuk mengiklankan produk mereka melalui *YouTube*. Brando Franco Windah atau yang biasa dikenal Windah Basudara dengan kelahiran Manado 14 Maret 1992 ini adalah salah satu *Youtuber* yang menggunakan channel pribadinya untuk membuat konten game yang dimainkan oleh dia sendiri. Saat ini Windah Basudara memiliki jumlah subscriber 11,9 Juta dan 4700 lebih video konten yang pernah dibuat olehnya dan channelnya sekarang pun sudah mendapatkan logo *verified*, channel *verified* yang artinya channel tersebut secara resmi dimiliki oleh kreator, artis maupun influencer.

Windah basudara memulai karir di *YouTube* channelnya pada tahun 2018 dan hal yang membuat channel Windah Basudara ini dikenal banyak orang ketika dia memainkan game-game jadul yang berbau nostalgia seperti *Need For Speed Mostwanted* di *PlayStation* saat zaman dulu. Selain itu Windah juga memainkan game yang sedang hits atau *Trending* di *YouTube* pada saat itu. Windah Basudara saat ini menjalankan akun *YouTube*nya dengan cara Siaran langsung atau yang bisa disebut dengan *Live Stream* di *channel YouTube*nya sendiri.

Live stream adalah salah satu fitur yang diluncurkan oleh *YouTube* yang mampu dilakukan oleh para *Youtuber* untuk melakukan siaran langsung secara *realtime* kepada penontonnya dan ketika video *live stream* itu terhenti secara otomatis langsung terupload ke channelnya Windah Basudara supaya dapat *direply* oleh penonton atau subscriber Windah Basudara. Karena Windah Basudara melakukan *live stream* pada channel *YouTube*nya maka dia bisa berinteraksi dengan penontonnya melalui chat *live YouTube*nya.

Di tahun 2021 Windah Basudara terpilih sebagai *content creator gaming* terfavorit yang diadakan oleh Indonesian Esport Awards 2021 yang dipersembahkan oleh GTV. Hal ini merupakan suatu penghargaan pertama bagi Windah Basudara sebagai konten kreator gaming khususnya di platform *YouTube*.



Gambar 1. 1 Nominasi Content Creator Gaming Terfavorit Windah Basudara GTV

Live streaming Windah Basudara banyak memiliki *subscribers* dan penonton mulai dari anak-anak hingga dewasa, bahkan dalam salah satu videonya di live stream yang sedang bermain game Dragon City, Windah Basudara pertamakalinya mendapatkan jumlah *views* terbanyak yaitu seratus ribu lebih penonton aktif yang sedang menonton siaran langsung Windah Basudara di *YouTube*nya.

Penonton atau orang-orang yang mengikuti akun dari *Youtuber* disebut sebagai subscriber atau pelanggan. Para *Youtuber* sendiri mempunyai berbagai konten yang beragam sesuai dengan isi channel mereka seperti konten daily vlog, olahraga, podcast, makanan dan juga tentang gaming. Saat ini *YouTube* sendiri tidak hanya bisa mengupload video konten saja tetapi dapat melakukan live streaming pada akun masing-masing *Youtuber* yang bisa langsung dioperasikan olehnya.

YouTube sendiri memiliki suatu fasilitas yang bisa membatasi umur yang dapat diaktifkan oleh pemilik akun *Youtuber* itu sendiri, batasan umur tersebut dapat membatasi penonton pada video Windah Basudara, jadi penonton dengan batasan di bawah umur tidak bisa menonton atau menikmati video yang diunggah oleh Windah Basudara. Tetapi Windah sendiri tidak mengaktifkan fitur satu ini karena dari pihak *YouTube* sendiri akan membatasi penayangan atau algoritma kepada para *Youtubers* yang menggunakan fitur

batasan umur ini. Tentunya hal ini akan membuat jangkauan penonton Windah Basudara semakin sempit.

Interaksi yang dilakukan Windah Basudara pada channel *YouTube* miliknya adalah dengan cara membaca komentar penonton yang tersedia di live chat live streamingnya setelah itu windah akan memberi reaksi terhadap komentar pada live chat tersebut. Sebaliknya windah juga akan memberikan pertanyaan kepada penonton untuk memberikan reaksi berikutnya melalui live chat.

Interaksi Windah dan penontonnya terbentuk karena Windah sendiri sering mengajak penontonnya berkomunikasi melalui live chat yang ada di samping bar videonya, selain itu windah basudara ketika berinteraksi dengan penontonnya terkadang dibalut dengan percakapan yang khas dan unik. Sebagai contoh dia biasa menyapa penonton atau subscribarnya dengan sebutan "*Adik-Adik*", "*Bocil Kematian*". Dari segi *viewers* memang penonton sebagian besar anak kecil dan ucapan yang diberikan windah biasanya berupa ucapan-ucapan yang nyeleneh bahkan terdapat kata *toxic* yang tidak baik didengar oleh anak kecil. Dari omongan windah yang nyeleneh tadi mampu membuat penonton cekcok dengannya dan membuat penonton berinteraksi dengannya.

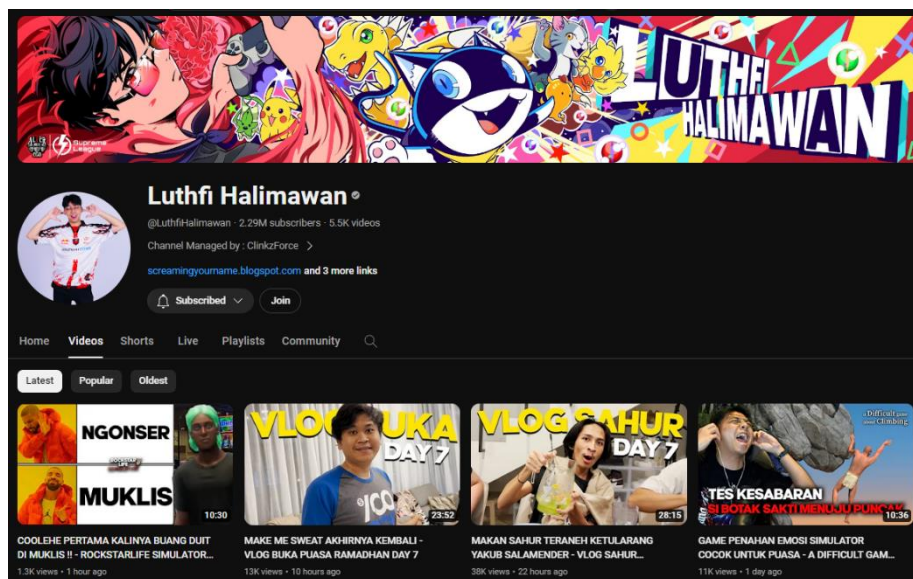
Selain kata-kata yang *nyeleneh* tadi Windah Basudara juga melakukan tingkah-tingkah yang konyol dan aneh ketika sedang melakukan *live stream* mulai dari membicarakan sesuatu yang berbaur sarkas yang sedang trending di media sampai membuat suatu drama unik dengan tujuan membuat penonton ketawa dan terhibur dan inilah yang dinamakan *Gimmick*. *Gimmick* disini bisa diartikan sebagai Rekrayasa yang dilakukan oleh *YouTuber* Windah Basudara, yang artinya tidak benar-benar menampilkan realitas. Banyak *YouTuber* di luar sana mempunyai *gimmick* tetapi tidak bisa sebesar Windah Basudara dalam tayangan *viewsnya*. Seperti *YouTuber* gaming Miaw Aug hanya menggunakan

Gimmick nada bicara seperti anak kecil contohnya. Ini lah yang membedakan *YouTuber* Windah Basudara dengan *YouTuber* lain.

Upaya *YouTuber* lain untuk memproduksi konten juga dilakukan oleh salah satu *YouTuber* yang bernama Obbyphy dimana dia memiliki jumlah subscriber 6,5 juta dengan total 667 video. *YouTuber* satu ini tidak hanya memproduksi konten tetapi juga streaming di channel *YouTubenya*. Obbyphy fokus kepada konten Sosial-game dimana sebagian besar kontennya adalah konten reaction. Konten reaction adalah dimana terdapat video lucu atau unik yang ditonton langsung oleh Obbyphy lalu direaksi secara langsung oleh obbyphy ciri khas yang dimiliki oleh Obbyphy adalah ketawanya dan cara reaksi kepada video yang ditontonnya dengan cara ngeblaiming atau mengomentari kepada konten reaksinya.

Ada juga *YouTuber* yang menampilkan gameplay untuk meraih jumlah subscriber dan *views* yaitu Luthfi Halimawan. Luthfi halimawan adalah *content creator* sekaligus pengguna dalam sebuah media social yaitu *YouTube*. Luthfi Halimawan menampilkan konten-konten yang bersisi tentang *gaming* di channel *YouTubenya*. Saat ini channel *YouTube* Luthfi Halimawan telah mencapai 2,29 juta *subscriber*. Luthfi telah mengunggah video sebanyak 5.534 video dengan total penayangan 630,577,017 kali(Halimawan, 2024). Melalui channel *YouTubenya* luthfi halimawan mengunggah video dengan konten-konten *gameplay* untuk menghibur dan menarik para penontonnya. Luthfi juga sering dikenal sebagai seorang *YouTuber* toxic karena sering menggunakan kata-kata toxic ketika bermain game.

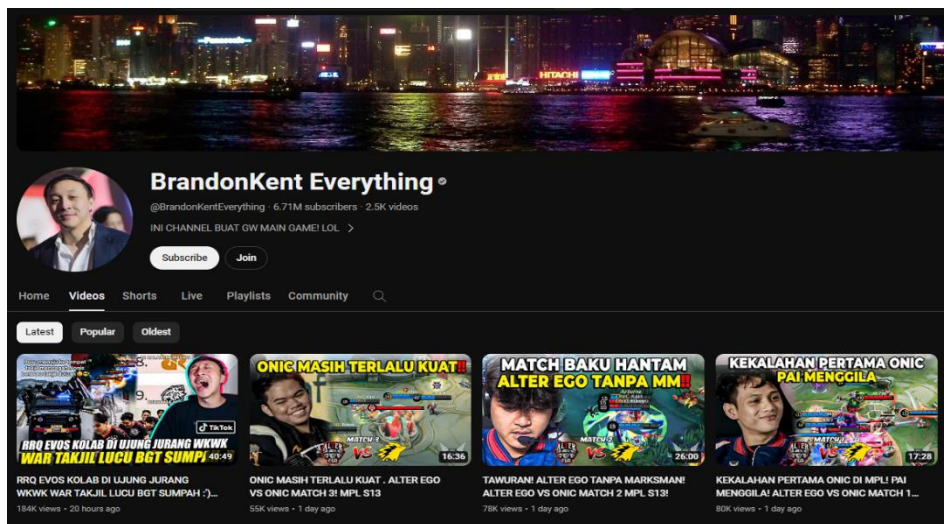
Salah satu konten yang diunggah Luthfi Halimawan di channel *YouTube*nya adalah saat bermain game *Stumble Guys*. *Gameplay stumble guys* menampilkan permainan main bareng antara Luthfi dengan para *subscriber* didalam satu *Room*. Luthfi harus menerima segala bentuk kejahatan para *subscriber* ketika bermain game *Stumble Guys* (Robbani et al., 2023).



Gambar 1. 2 Channel *YouTube* Luthfi Halimawan

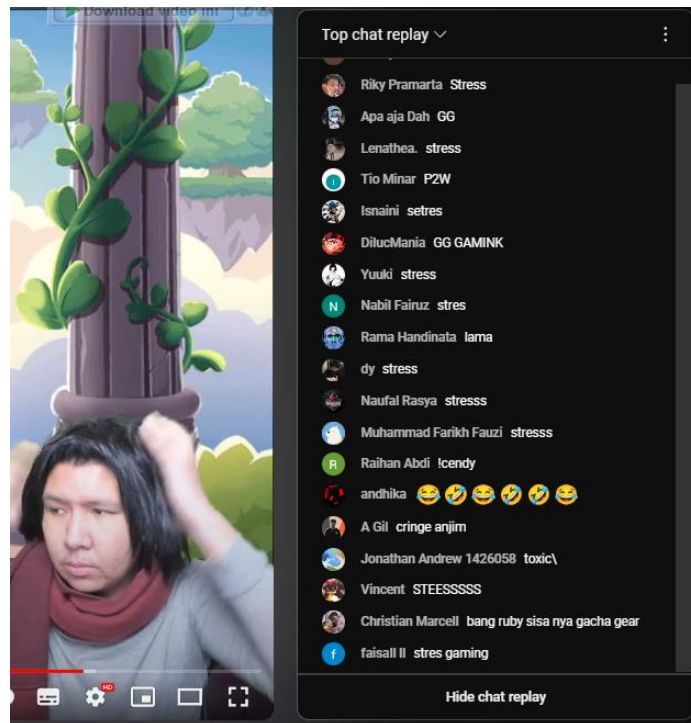
Brandont Kent adalah *content creator gaming* pada platform *YouTube* dengan total jumlah *subscriber* 6,71 juta pengguna. Brandon telah mengunggah konten pada channel *YouTube*nya sebanyak 2,593 video dengan jumlah penayangan 1,790,149,444 *views* (Kent, 2024). Konten yang diunggah pada akun *YouTube* Brandon yang Bernama “Brandonkent Everything” 80% adalah konten game online *Mobile Legend*. Brandon kent tidak hanya bermain game saja tapi juga sebagai mantan *professional player* disalah satu Team *E-SPORT* besar yaitu Genflix Aerowolf, Brandon Kent juga mengunggah konten beberapa trik dan tips untuk bermain game *Mobile Legend*.

Brandont Kent memiliki ciri khas ketika sedang melakukan *Live Streaming* atau sedang membuat konten di akun *YouTube*nya. Pembawaan Brandon kent yang selalu terlihat kesal dan marah-marah yang menjadikan ciri khas tersendiri yang disukai banyak penonton atau *Subscribarnya*. Tidak hanya marah-marah, ciri khas lain yang dimiliki oleh Brandon Kent ini juga seringkali menggunakan *Trash Talking* ketika sedang bermain game ataupun *Live Streaming*. Brandon sering menggunakan kata-kata kasar kepada lawan ataupun kepada tim gamenya di game *Mobile Legend* (Romadlon, 2022).



Gambar 1. 3 Channel Youtube BrandonKent Everything

Banyak dari penonton live stream Windah Basudara yang belum teredukasi bahwasanya hal yang dilakukan Windah Basudara ini hanyalah akting atau drama, tetapi beberapa penonton Windah Basudara menganggap hal ini adalah hal yang serius. Windah Basudara melakukan komunikasi bersama penonton sering kali windah basudara merasa dirugikan oleh penontonnya sendiri hanya dengan tujuan untuk mencari perhatian dari Windah Basudara ke penontonnya, dan disinilah muncul sebutan baru bagi penonton ini dengan sebutan “*Bocil Caper*”. Caper bisa diartikan sebagai Cari Perhatian.



Gambar 1. 4 Streaming Windah Basudara di bilang Stress oleh penonton di live chat



Gambar 1. 5 Channel YouTube Windah Basudara

Windah basudara beberapa kali melakukan *Gimmick* yang berbeda-beda dan bisa tergolong banyak variasi *gimmick*nya, seperti mengabsen penonton ketika awal streaming. Penonton sangat antusias karena nama mereka disebut di dalam live stream secara langsung. Lalu Windah Basudara juga menamai beberapa penonton dengan sebutan sesuai kondisi seperti pada saat mengabsen biasa

Windah Basudara menyebutnya dengan sebutan “Bocil Absen” lalu ada juga *gimmick* yang dilakukan Windah Basudara ketika dia melakukan tingkah-tingkah yang sedikit vulgar dan penonton Windah Basudara sendiripun langsung menyebut kata-kata “Sus” didalam kolom live chatnya. Kata-kata “SuS” ini adalah Suspect dan jika diartikan kedalam bahasa Indonesia adalah Mencurigai, disini penonton mencurigai Windah Basudara dengan tingkahnya seolah-olah membuat penonton berfikir kotor sehingga keluarlah kata-kata itu. Selain itu Windah basudara juga melakukan *Gimmick Kesurupan* disaat bermain game horror. Hal yang menarik terjadi ketika pada saat ending stream windah basudara menyiapkan sesosok hantu dengan wajah menyeramkan dengan tangan yang menyentuh kepala windah basudara lalu terjadilah kesurupan saat itu juga.

Menjadikan warnet sebagai *Gimmick* ketika live stream, hal ini juga merupakan hal yang menarik karena di saat live stream Windah Basudara menggunakan unsur penyewaan di suatu warnet yang aslinya hanya ada dia sendiri dengan komputernya sendiri, tetapi windah ini membuat seolah-olah dia sedang live streaming di Warnet, dengan *gimmick* menambah billing atau waktu tambahan untuk menyewa komputer supaya komputernya tidak mati, dan para penonton pun juga ikut serta mengikuti *gimmick* tersebut dengan cara menulis di live chat untuk meminta Windah Basudara menambah beberapa jam lagi untuk live streaming dengan durasi yang lebih panjang lagi. Windah juga menampilkan *gimmick* seolah-olah akan dipukuli penjaga warnet karena belum membayar *billing* dan makanannya.

Windah Basudara tidak hanya menambah billing atau waktu di warnetnya saja tetapi dia juga memesan sebuah mie instan dan *snack* seperti anak warnet pada umumnya dan temannya Crispy Cendy yang juga ikut andil dalam hal ini juga memberikan *Gimmick* yang serupa yaitu protes kepada penjaga warnet karena stik yang ia gunakan rusak dan meminta ganti stik yak baru. Hal ini membuat *gimmick* yang dilakukan Windah basudara terjadi sangat nyata.

Salah satu game mortal kombat yang dimainkan Windah Basudara juga dibuatkan *gimmick* olehnya. Game ini tergolong game yang sangat sadis yang memperlihatkan organ dalam tubuh manusia. Windah Basudara melakukan *gimmick* seolah-olah sedang muntah dengan membawa kresek bersama temannya Crispy Cendy ketika di layarnya menampilkan organ dalam tubuh manusia. Tidak hanya itu, Windah basudara memainkan game Dragon Nest juga memberikan *gimmick* ketika akan membeli suatu item yang mahal lalu tertangkap basah ibunya saat sedang membeli item tersebut, dengan alibinya windah basudara hanya membeli item dengan jumlah yang kecil atau murah tetapi sapu lidi sang ibu tetap melayang ke kepala Windah Basudara. Hal ini terjadi karena Windah

menggunakan uang ibunya untuk game dengan jumlah yang besar dan langsung menampilkan di live streamnya seperti anak kecil.

Game Stumble Guys yang dikenal sebagai game anak kecil juga dimainkan oleh Windah Basudara dengan menggunakan *Gimmick* filter wajah anak kecil dan voice changer anak kecil. Windah mulai bertingkah menyerupai anak kecil dengan logat dan cara bicaranya dibuat seolah-olah seperti anak kecil, disini Windah juga sempat menyebut ibunya dengan panggilan mama agnes yang dimana agnes ini adalah pacar dari Windah Basudara yang ikut andil dalam drama atau *gimmick*nya. Windah juga melakukan tingkah laku yang sedikit jorok seperti mengeluarkan air ludahnya secara tidak sengaja ketika marah seperti anak kecil pada umumnya. Windah Basudara juga memberikan *Gimmick* ketika bermain game *Stumble Guys*, yaitu dengan cara mengebrak meja dan marah-marah ketika kalah dalam permainan melawan para *subscribarnya*.

Windah Basudara juga melakukan *gimmick* berupa cosplay menjadi seseorang yang masih sekolah di SMA, di game Troublemaker saat live streaming di *YouTube*nya. Game troublemaker ini adalah game buatan asli Indonesia dengan pemeran utama anak SMA yang hobi berkelahi dengan temannya satu sekolah atau bisa di sebut anak geng. Di akhir live streaming Windah Basudara mengganti scene gamenya dengan transisi ke video klip dirinya sendiri yang sedang cosplat menjadi anak SMA yang hobi tawuran, seperti tangannya dibalut dengan perban, bekas darah dan tingkah laku seperti anak SMA pada umumnya.

Durasi live streaming Windah Basudara mayoritas di atas 1 jam. Tetapi Windah basudara menggunakan *gimmick* seperti challenge kepada *viewers* dengan judul “Challenge kalo ada bocil bang aku telat nga?” streamnya selesai. Belum ada satu menit memulai *Live Streaming* Windah Basudara menemukan komentar di live chat *YouTube*nya di detik 0:34 dan saat itu juga live streaming Windah Basudara langsung dihentikan. Dengan

adanya *gimmick* ini indah basudara memperoleh *Views* 2.5 Juta untuk 39 detik saja dengan komentar reply 5.737.

Gimmick sarkas politik juga dilakukan Indah Basudara ketika sedang memainkan game tebak-tebakan 2022. Di menit 14:19 Indah Basudara menghubungkan pertanyaan tebak-tebakan ke dalam sarkas politik, dengan pertanyaan hewan apa yang selalu menjadi korban pemerasan, lalu indah spontan menjawab dengan lantang bahwa yang suka memeras adalah banteng. Banteng disini mengarah ke suatu partai politik yang dimana satu-satunya logo banteng ialah partai PDIP. Selain itu sarkasme juga dilakukan Indah Basudara di game lain yaitu game Super Sus atau bisa di bilang Among Us Remastered, yang sempat viral di awal covid-19 dan game ini seringkali disebut game fitnah. Di game online ini berbasis kepada argumen kepada setiap pemain, barang siapa argumennya paling di dengar maka orang itu lah yang akan menjadi opinion leader yang nantinya menggiring opini pemain lain untuk memvoting pemain lain agar keluar dari permainan. Pada menit 15:53 Indah Basudara berbicara role sherif di game Super Sus dengan kata-kata maling dan menghubungkannya dengan maling uang rakyat seperti tikus-tikus berdasi yang seolah-olah menolong rakyat.

Memanggil karakter game kedalam dunia nyata juga dilakukan Indah Basudara sebagai *gimmick*. Salah satu game populer 2022 yaitu *genshin impact* yang dimainkan Indah Basudara di *live streaming*nya menghadirkan sesosok karakter game bernama Shenhe kedalam dunia nyata yang diperankan oleh Larissa Rochefort yang sedang cosplay menjadi karakter di game Genshin Impact tersebut di menit 48:03. Indah Basudara membuat *gimmick* seolah kebingungan kenapa bisa karakter game bisa muncul di belakang dia secara tiba-tiba lalu berbincang-bincang secara langsung dengan Indah Basudara menggunakan bahasa Indonesia, dan seperti yang diketahui game Genshin Impact ini tersedia di bahasa Inggris. *Gimmick* ini dilakukan oleh Indah Basudara dengan konsep

kolaborasi dengan Cosplayer Profesional seperti Larissa Rochefort dengan wig biru lalu dilengkapi dengan pedang dengan level bintang 5 yang dimana itu sulit didapatkan dan aksesoris lain yang mendukung perannya menjadi Shensei di karakter Genshin Impact. Di moment ini Windah Juga mengambil peran sebagai petualang yang dimana secara tiba-tiba muka windah dilumuri dengan darah seperti mimisan.

Pada sebuah penelitian terkait Analisis Isi Trash Talking pada Konten Game Online Mobile Legend di Akun *YouTube* Brandon Kent, ditemukan bahwa salah satu isi *Trash Talking* yang diucapkan ketika permainan *Mobile Legend* sedang berlangsung adalah mengucapkan kata-kata kotor ke tim lawan maupun tim sendiri. Namun faktanya Brandont Kent juga melakukan Trash Talking kepada *viewers* dan *subcribernya* sendiri.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana *gimmick* yang dilakukan konten live streaming *YouTube*nya sebagai strategi kreatif dalam menarik jumlah *viewers*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah memaparkan *gimmick* yang dilakukan konten live streaming *YouTube*nya sebagai strategi kreatif dalam menarik jumlah *viewers*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Praktis, diharapkan penelitian ini bisa berguna sebagai informasi awal bagi penelitian yang sejenis di masa yang akan datang. Selain itu juga diharapkan dapat menambah informasi dan manfaat bagi media digital juga wawasan untuk pembaca agar bisa memahami jenis-jenis *gimmick* pada konten *live streaming* Windah Basudara
2. Secara akademis, diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai acuan untuk menambah bahan studi literatur *gimmick* Konten *live streaming*. Selain itu diharapkan juga dapat memberikan wawasan serta pengetahuan mengenai *gimmick* pada konten *live streaming* pada *YouTube* Windah Basudara.