

Gaya Komunikasi Humor Live Streaming Youtube pada Channel Windah Basudara

Salma Pifira Santoso¹, Sari Ekowati²
Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

pifirasalma@gmail.com¹

Kata Kunci:

Gaya Komunikasi
Humor, Live Streaming,
YouTube, Windah
Basudara, Komunikasi
Interpersonal

Abstrak

Platform *live streaming* YouTube kini menjadi salah satu ruang komunikasi digital yang paling banyak digunakan di Indonesia, dengan humor sebagai salah satu unsur utama yang menghubungkan *streamer* dan penontonnya. Penelitian ini bertujuan mengkaji gaya komunikasi humor yang ditampilkan Windah Basudara dalam sesi *live streaming* YouTube-nya melalui pendekatan kualitatif deskriptif, dengan menggunakan teori komunikasi interpersonal, teori *new media*, serta konsep gaya komunikasi humor sebagai kerangka analisis. Data penelitian diperoleh dari wawancara mendalam yang dilakukan terhadap tiga informan yang merupakan penonton aktif channel YouTube Windah Basudara. Temuan penelitian menunjukkan bahwa gaya komunikasi humor Windah Basudara terbentuk dari kombinasi antara penyampaian pesan verbal yang ringan dan menghibur, ekspresi nonverbal yang kuat dan spontan, serta keterlibatan aktif penonton melalui kolom *live chat*. Humor yang ditampilkan Windah mencerminkan *incongruity theory* yang terlihat dari reaksi-reaksi tak terduga yang memancing tawa, *relief theory* yang berfungsi mencairkan ketegangan terutama saat konten *game* horor berlangsung, serta *superiority theory* yang tampak melalui candaan ringan tanpa menyudutkan pihak manapun. Kelima dimensi komunikasi interpersonal menurut DeVito juga terbukti tercermin dalam cara Windah berkomunikasi dengan penontonnya, sehingga *live streaming*-nya tidak sekadar menjadi tontonan hiburan, melainkan ruang komunikasi digital yang mampu membangun kedekatan emosional antara *streamer* dan penonton secara bermakna.

Key Word:

Humor Communication
Style, Live Streaming,
YouTube, Windah
Basudara, Interpersonal
Communication

Abstract

YouTube *live streaming* has become one of the most widely used digital communication spaces in Indonesia, with humor serving as one of the key elements that connects streamers and their viewers. This study aims to examine the humor communication style displayed by Windah Basudara in his YouTube *live streaming* sessions through a descriptive qualitative approach, using interpersonal communication theory, new media theory, and the concept of humor communication style as the analytical framework. Research data were obtained from in-depth interviews conducted with three informants who are active viewers of the Windah Basudara YouTube channel. The findings reveal that Windah Basudara's humor communication style is formed from a combination of light and entertaining verbal message delivery, strong and spontaneous nonverbal expression, and active viewer engagement through the *live chat* column. The humor displayed by Windah reflects *incongruity theory*, evident through unexpected reactions that provoke laughter, *relief theory*, which functions to ease tension particularly during horror game content, and *superiority theory*, apparent through light-hearted jokes that do not target any particular party. All five dimensions of interpersonal communication according to DeVito are also reflected in the way Windah communicates with his viewers, making his *live streaming* not merely an entertainment show but a digital communication space capable of building meaningful emotional closeness between the streamer and his audience.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA)



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi, hiburan, dan berinteraksi melalui media daring. Salah satu platform yang mengalami perkembangan pesat adalah YouTube, yang tidak hanya berfungsi sebagai media berbagi video, tetapi juga menjadi ruang komunikasi interaktif melalui fitur *live streaming*. Fitur tersebut memungkinkan kreator konten berinteraksi secara langsung dengan audiens melalui percakapan waktu nyata (*real-time*), sehingga menciptakan pola komunikasi yang lebih dinamis dibandingkan dengan konten video konvensional. Berdasarkan laporan *Digital 2026 Indonesia*, YouTube digunakan oleh sekitar 151 juta masyarakat Indonesia atau setara dengan 52,7% dari total populasi nasional, sehingga menempatkannya sebagai salah satu platform digital dengan

jangkauan audiens terbesar di Indonesia (We Are Social & Meltwater, 2025). Tingginya jumlah pengguna tersebut menunjukkan bahwa *live streaming* telah berkembang menjadi media komunikasi yang efektif dalam membangun hubungan antara kreator konten dan audiens.

Dalam konteks *live streaming*, keberhasilan seorang kreator tidak hanya ditentukan oleh kualitas konten yang disajikan, tetapi juga oleh kemampuan membangun komunikasi yang menarik, interaktif, dan mampu mempertahankan perhatian penonton. Karakter komunikasi yang berlangsung secara langsung menuntut kreator untuk memberikan respons spontan terhadap berbagai situasi, baik yang muncul dari permainan maupun dari interaksi melalui fitur *live chat*. Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan (*engagement*) audiens selama siaran berlangsung.

Salah satu kreator konten yang dikenal memiliki karakter komunikasi yang kuat dalam *live streaming* YouTube adalah Brando Franco Windah atau yang lebih populer dengan nama Windah Basudara. Sejak memulai aktivitasnya sebagai kreator konten pada tahun 2018, Windah Basudara dikenal melalui konten permainan (*gaming*) yang dipadukan dengan ekspresi spontan, komentar yang komunikatif, serta interaksi intensif dengan penonton. Hingga Mei 2026, kanal YouTube Windah Basudara telah memiliki sekitar 19,5 juta pelanggan dengan lebih dari 5,3 miliar total penayangan video. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa Windah Basudara tidak hanya berhasil membangun popularitas sebagai kreator konten *gaming*, tetapi juga sebagai figur yang mampu menciptakan hubungan komunikasi yang kuat dengan audiens melalui aktivitas *live streaming*.

Salah satu karakteristik komunikasi yang menonjol dalam siaran langsung Windah Basudara adalah penggunaan humor. Humor tidak hanya berfungsi sebagai unsur hiburan, tetapi juga menjadi strategi komunikasi yang mampu menciptakan suasana interaktif, meningkatkan keterlibatan penonton, serta memperkuat kedekatan emosional antara kreator dan audiens. Dalam komunikasi digital, humor sering muncul secara spontan sebagai respons terhadap dinamika permainan maupun komentar penonton, sehingga menjadi bagian dari identitas komunikasi seorang streamer.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji komunikasi Windah Basudara dari berbagai perspektif. Hermawan dan Kristiyono (2023) menemukan bahwa komunikasi dalam *live streaming* Windah Basudara berlangsung dalam bentuk komunikasi satu arah, dua arah, dan banyak arah melalui interaksi antara kreator dan penonton. Sementara itu, Fitriyani et al. (2025) menjelaskan bahwa gaya komunikasi Windah Basudara yang spontan, humoris, dan interaktif mampu membangun kedekatan emosional dengan audiens. Penelitian lain yang dilakukan oleh Putrisyah et al. (2025) menunjukkan bahwa spontanitas komunikasi Windah Basudara tercermin melalui penggunaan repetisi, *filler*, *false starts*, interjeksi, serta jeda percakapan yang membuat penyampaian terasa alami dan dekat dengan penonton. Selain itu, Imansyah et al. (2026) mengungkapkan bahwa humor merupakan salah satu faktor utama yang mendukung keterlibatan audiens, dengan karakter humor Windah Basudara yang dinilai sopan, teatrikal, dan dapat diterima oleh berbagai kelompok penonton. Di sisi lain, Cahyono (2024) menjelaskan bahwa penggunaan *gimmick* dalam *live streaming* menjadi strategi kreatif untuk meningkatkan perhatian dan jumlah penonton.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membahas komunikasi interaktif, spontanitas, personal branding, maupun strategi kreatif Windah Basudara, kajian yang secara khusus menempatkan humor sebagai fokus utama gaya komunikasi dalam *live streaming* masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu memosisikan humor sebagai salah satu unsur pendukung komunikasi, bukan sebagai objek utama yang dianalisis secara mendalam. Padahal, humor memiliki fungsi yang lebih luas, yaitu sebagai strategi komunikasi untuk membangun kedekatan interpersonal, mempertahankan perhatian audiens, membentuk identitas kreator, serta menciptakan pengalaman komunikasi yang menyenangkan dalam ruang digital.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, studi ini bertujuan untuk menganalisis gaya komunikasi humor Windah Basudara dalam aktivitas *live streaming* di YouTube. Analisis difokuskan pada bagaimana humor diwujudkan melalui candaan spontan, respons terhadap *live chat*, ekspresi wajah, intonasi suara, gestur tubuh, serta reaksi terhadap situasi permainan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian Ilmu Komunikasi, khususnya mengenai komunikasi interpersonal dalam media baru (*new media*), sekaligus memberikan pemahaman mengenai peran humor sebagai strategi komunikasi dalam membangun keterlibatan audiens pada platform *live streaming*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memahami secara mendalam gaya komunikasi humor yang ditampilkan Windah Basudara dalam *live streaming* YouTube. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemaknaan fenomena komunikasi secara alamiah tanpa menggunakan analisis statistik (Fadli, 2021). Objek penelitian berupa konten *live streaming* pada kanal

YouTube Windah Basudara yang diamati selama periode 23 Mei–2 Juni 2026. Unit analisis penelitian meliputi bentuk humor yang muncul melalui ucapan, respons terhadap *live chat*, ekspresi wajah, intonasi suara, gestur, reaksi spontan terhadap situasi permainan, serta tanggapan penonton terhadap gaya komunikasi tersebut. Informan penelitian terdiri atas tiga *subscribers* aktif yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria pernah menyaksikan *live streaming* Windah Basudara, memahami karakter komunikasi humor yang ditampilkan, dan bersedia mengikuti wawancara secara daring melalui Google Meet (Turner, 2020).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap video *live streaming*, dokumentasi berupa tangkapan layar, transkrip percakapan, dan komentar penonton, serta wawancara mendalam dengan para informan untuk memperoleh pemahaman mengenai persepsi mereka terhadap gaya komunikasi humor Windah Basudara. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkesinambungan selama proses penelitian (Millah et al., 2023). Tahapan analisis dilakukan dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk humor, mengelompokkan temuan berdasarkan tema komunikasi, kemudian menginterpretasikan hasilnya menggunakan perspektif komunikasi interpersonal dan media baru untuk menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap tiga informan, yaitu Dixy Andriany Wiratama (22 tahun, mahasiswa), Sabrina Nur Alia (21 tahun, mahasiswa), dan Fadia Lisa Radinka (22 tahun, mahasiswa), diperoleh data mengenai persepsi penonton terhadap gaya komunikasi humor Windah Basudara dalam *live streaming* YouTube. Pembahasan berikut disusun berdasarkan kerangka teori yang telah diuraikan pada Bab II, meliputi aspek gaya komunikasi humor, komunikasi interpersonal, serta komunikasi verbal dan nonverbal dalam konteks *live streaming* YouTube sebagai media baru.

Incongruity Theory menjelaskan bahwa humor muncul ketika seseorang menemukan situasi yang tidak sesuai dengan harapan atau ekspektasi yang dimilikinya. Menurut Morreall (1983), sumber utama humor dalam teori ini adalah adanya perbedaan antara apa yang diharapkan dengan apa yang benar-benar terjadi. Berdasarkan hasil wawancara, ketiga informan menyatakan bahwa humor yang muncul dalam *live streaming* Windah Basudara sangat erat kaitannya dengan reaksi spontan yang tidak terduga, terutama ketika menghadapi momen-momen mengejutkan dalam permainan.

Dixy Andriany Wiratama menyampaikan pendapatnya mengenai sumber humor yang paling sering ia perhatikan dalam *live streaming* Windah Basudara, yaitu reaksi kaget yang berlebihan dan tidak dapat diprediksi sebelumnya.

"Yang paling sering saya perhatikan adalah ketika Windah bermain game horor dan menghadapi jumpscare. Reaksinya sangat spontan dan tidak dapat diprediksi. Bahkan dalam beberapa video, ia sampai jatuh dari kursi karena terkejut. Hal tersebut menjadi sangat menghibur karena penonton tidak pernah tahu seberapa besar reaksi yang akan ditampilkan." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa humor yang muncul dari reaksi Windah terhadap jumpscare sesuai dengan prinsip *Incongruity Theory*, di mana penonton memiliki ekspektasi tertentu terhadap reaksi *streamer*, namun Windah menghadirkan respons yang jauh melampaui perkiraan tersebut sehingga menimbulkan kelucuan. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Sabrina Nur Alia yang menyatakan bahwa reaksi spontan Windah menjadi salah satu daya tarik utama kontennya.

"Menurut saya, humor Windah Basudara sering muncul secara spontan, misalnya saat ada jumpscare dalam game horor. Reaksinya terasa nyata dan tidak dibuat-buat. Hal itu yang menurut saya menjadi salah satu hal yang paling lucu karena tidak dapat ditebak sebelumnya." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Fadia Lisa Radinka menambahkan bahwa Windah juga kerap menghadirkan ketidaksesuaian yang mengundang tawa melalui cara ia menyuarakan karakter-karakter dalam permainan.

"Windah sering memainkan suara karakter dalam game, misalnya jika karakternya adalah perempuan maka ia akan menyuarakannya dengan ekspresi yang berlebihan, atau jika karakternya bertubuh besar dan gagah maka ia akan membuat suara yang sedemikian rupa menyerupai karakter tersebut. Itu yang membuat saya merasa lucu karena sangat tidak terduga." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Berdasarkan paparan ketiga informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Incongruity Theory* terbukti relevan dalam menjelaskan salah satu sumber utama humor Windah Basudara. Humor muncul karena adanya kesenjangan antara ekspektasi penonton dengan apa yang benar-benar ditampilkan oleh Windah, baik melalui reaksi spontan terhadap *jumpscare* maupun melalui cara ia menyuarakan karakter permainan secara komikal.

Relief Theory menjelaskan bahwa humor berfungsi sebagai sarana untuk melepaskan ketegangan psikologis maupun emosional yang dirasakan individu. Menurut Morreall (1983), tawa yang muncul akibat humor merupakan bentuk pelepasan energi yang sebelumnya tertahan karena tekanan atau situasi yang menegangkan. Dalam konteks *live streaming game* horor yang dimainkan oleh Windah Basudara, ketegangan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pengalaman menonton, sehingga humor yang hadir berperan sebagai mekanisme pelepasan emosi bagi penonton.

Dixy Andriany Wiratama menjelaskan bagaimana humor Windah berfungsi untuk mencairkan ketegangan yang ia rasakan ketika menyaksikan konten *game* horor.

"Windah selalu menampilkan reaksi yang lucu ketika bermain *game* horor. Meskipun situasinya menegangkan, cara ia berteriak atau bereaksi justru membuat saya ikut tertawa. Intonasi suaranya yang sangat keras dan tidak terduga memang membuat saya ikut kaget, tetapi justru itu yang menurut saya lucu dan menghibur." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Pernyataan tersebut mencerminkan fungsi *Relief Theory* secara nyata, di mana tawa yang dipicu oleh reaksi Windah membantu penonton merasa lebih rileks meskipun tengah menyaksikan konten yang secara inheren bersifat menegangkan.

Sabrina Nur Alia juga menyampaikan pengalamannya terkait bagaimana humor Windah berhasil meringankan suasana dalam situasi yang tidak nyaman.

"Saya pernah menyaksikan momen ketika Windah membaca komentar penonton yang ternyata kurang tepat, dan Windah pun langsung merespons dengan candaan. Namun setelah menyadari bahwa komentarnya salah arah, ia langsung meminta maaf kepada penonton tersebut. Momen seperti itu menurut saya sangat menghibur karena dapat mencairkan suasana." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Fadia Lisa Radinka menambahkan bahwa kehadiran humor dalam sesi *live streaming* membuat konten tersebut tetap terasa menyenangkan meskipun berlangsung dalam durasi yang panjang.

"Menurut saya, humor Windah menjadikan *live streaming*-nya lebih menghibur. Bahkan dalam situasi yang serius sekalipun, pembawaannya yang humoris tetap membuat suasana terasa ringan. Hal tersebut yang menurut saya menjadi salah satu alasan mengapa banyak orang tetap setia menonton *live streaming*-nya hingga saat ini." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Berdasarkan pemaparan ketiga informan tersebut, *Relief Theory* terbukti relevan karena humor yang ditampilkan Windah Basudara berfungsi sebagai katup pelepasan emosional bagi penonton, mengubah ketegangan yang muncul dari *game* horor menjadi pengalaman hiburan yang menyenangkan dan ringan.

Superiority Theory menjelaskan bahwa humor muncul ketika seseorang merasa lebih unggul dibandingkan orang lain, misalnya melalui olok-olok ringan atau candaan yang menyoroti kesalahan orang lain. Menurut Hamdan et al. (2025), *Superiority Theory* menekankan humor yang muncul melalui bentuk olok-olok, sindiran, maupun tindakan yang menyimpang dari norma sosial. Dalam *live streaming* Windah Basudara, bentuk humor ini hadir dalam wujud yang ringan dan tidak menyinggung sehingga tetap dapat diterima oleh penonton secara luas.

Dixy Andriany Wiratama mengungkapkan pendapatnya mengenai candaan *roasting* ringan yang sesekali ditampilkan oleh Windah dalam sesi *live streaming*-nya.

"Windah memang sesekali melontarkan candaan yang mengarah pada *roasting* atau sindiran ringan, termasuk kepada penontonnya sendiri. Namun menurut saya candaan tersebut tidak terasa menyakitkan karena disampaikan dengan nada yang santai. Sebagai penonton, saya tidak merasa tersinggung sama sekali karena konteksnya memang hanya bercanda." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa humor berbasis superioritas yang ditampilkan Windah disampaikan dengan cara yang terkontrol dan tidak melampaui batas kenyamanan penonton. Sabrina Nur Alia menambahkan bahwa cara Windah memanggil penontonnya juga mengandung unsur humor yang khas namun tetap terasa akrab.

"Salah satu ciri khas Windah yang saya ketahui adalah cara ia memanggil penontonnya dengan sebutan seperti 'bocil kematian' atau 'adik-adik'. Gaya interaksi seperti itu jarang ditemukan pada streamer lain. Meskipun terdengar seperti merendahkan, justru panggilan tersebut membuat saya sebagai penonton merasa semakin dekat dengan Windah." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Fadia Lisa Radinka memberikan contoh lain yang memperlihatkan unsur superioritas yang dibalik secara komikal dalam interaksi Windah dengan penontonnya.

"Momen yang paling lucu menurut saya adalah ketika penonton memuji cara Windah bermain *game*. Windah merespons dengan reaksi yang tampak salah tingkah dan sangat senang, bahkan langsung menjadikan penonton yang memujinya sebagai moderator. Momen tersebut menurut saya sangat menghibur karena Windah justru memperlihatkan sisi yang kikuk ketika menerima pujian." (Fadia Lisa Radinka,

Wawancara Juni 2026)

Berdasarkan paparan ketiga informan, *Superiority Theory* hadir dalam praktik humor Windah Basudara dalam bentuk yang ringan dan tidak ofensif. Humor jenis ini muncul melalui candaan *roasting* santai, panggilan khas kepada penonton, maupun reaksi kikuk yang komikal, sehingga tetap mampu menciptakan tawa tanpa menimbulkan perasaan tersinggung pada pihak yang menjadi sasaran humor.

DeVito (1997) menjelaskan bahwa efektivitas komunikasi interpersonal dapat dilihat melalui lima aspek utama, yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), dukungan (*supportiveness*), kesetaraan (*equality*), dan sikap positif (*positiveness*). Kelima aspek tersebut digunakan untuk menganalisis bagaimana komunikasi interpersonal Windah Basudara dengan penonton berlangsung dalam *live streaming* YouTube berdasarkan persepsi ketiga informan.

Keterbukaan merupakan sikap individu yang ditunjukkan melalui kesediaan untuk menyampaikan pikiran dan perasaan secara jujur kepada orang lain. Berdasarkan hasil wawancara, ketiga informan menilai bahwa Windah Basudara menunjukkan sikap keterbukaan yang tinggi dalam setiap sesi *live streaming*, baik melalui cara merespons komentar penonton maupun cara mengekspresikan reaksi terhadap situasi permainan secara apa adanya.

Dixy Andriany Wiratama menggambarkan bagaimana keterbukaan Windah dalam berkomunikasi menciptakan suasana yang terasa sangat akrab dan tidak berjarak.

"Menurut saya, cara Windah berkomunikasi dengan penontonnya terasa seperti sedang mengobrol bersama teman. Ia tidak membatasi jarak antara dirinya dengan penonton dan selalu merespons berbagai komentar yang masuk di live chat. Saya tidak pernah melihat Windah sebagai artis besar, rasanya seperti sedang melakukan video call bersama teman." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Pernyataan tersebut mencerminkan aspek keterbukaan yang tinggi karena Windah tidak menampilkan citra yang terlalu eksklusif atau berjarak dari penontonnya. Sabrina Nur Alia juga menyampaikan bagaimana keterbukaan Windah terlihat dari kesediaan merespons berbagai jenis komentar, termasuk komentar yang berujung pada kesalahpahaman.

"Windah sangat aktif dalam berkomunikasi dengan penonton di live chat-nya. Bahkan ketika ada komentar yang salah arah pun, ia tetap merespons dengan cara yang menghibur. Dan ketika menyadari bahwa respons yang ia berikan kurang tepat, ia langsung meminta maaf kepada penonton tersebut secara terbuka." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Fadia Lisa Radinka menambahkan bahwa keterbukaan Windah juga tercermin dari kebiasaannya meminta masukan dari penonton dalam menentukan jalannya permainan.

"Windah sangat sering meminta saran dari penonton, bahkan untuk hal-hal yang sederhana seperti menentukan jalan mana yang harus diambil dalam game. Jadi penonton pun merasa benar-benar dilibatkan dalam sesi bermain tersebut, bukan hanya menjadi penonton pasif." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Berdasarkan pernyataan ketiga informan, keterbukaan Windah Basudara dalam berkomunikasi menjadi salah satu aspek yang paling dirasakan oleh penonton. Windah tidak membatasi interaksi hanya pada topik permainan, tetapi membuka ruang bagi penonton untuk terlibat dalam berbagai aspek siaran.

Empati merupakan kemampuan individu untuk memahami dan merespons kondisi orang lain secara tepat. Dalam konteks *live streaming*, empati tercermin dari cara Windah Basudara memperhatikan kondisi penontonnya dan menyesuaikan komunikasinya dengan kebutuhan audiens.

Dixy Andriany Wiratama menjelaskan salah satu bentuk empati yang ditunjukkan Windah kepada penontonnya, khususnya dalam mempertimbangkan kenyamanan audiens yang beragam.

"Windah cukup peka terhadap kondisi penontonnya. Ia sering memberikan peringatan atau disclaimer di awal sesi *live streaming*, misalnya mengingatkan penonton yang mudah mual untuk tidak menyaksikan konten tertentu. Menurut saya, hal tersebut menunjukkan bahwa ia memperhatikan kondisi penontonnya dan tidak hanya berfokus pada konten semata." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Pernyataan tersebut mencerminkan empati yang nyata dalam konteks komunikasi digital karena Windah secara aktif mempertimbangkan kondisi dan kenyamanan penontonnya sebelum memulai siaran. Fadia Lisa Radinka juga mengungkapkan bagaimana empati Windah terasa melalui cara ia melibatkan penonton dalam sesi bermain.

"Windah membuat penonton merasa dirangkul saat menonton *live streaming*-nya. Ia sering mengajak penonton berdiskusi, menanyakan pendapat penonton, sehingga kami sebagai penonton merasa benar-benar dilibatkan dan diperhatikan." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Kemampuan Windah untuk menempatkan diri pada posisi penonton dan merespons kebutuhan mereka secara tepat mencerminkan aspek empati yang kuat dalam komunikasi interpersonalnya dengan audiens.

ditunjukkan melalui pemberian respons positif kepada lawan bicara dalam proses komunikasi. Windah Basudara menunjukkan sikap ini melalui cara merespons komentar penonton dengan antusias dan hangat, bahkan ketika komentar tersebut bersifat sederhana.

Fadia Lisa Radinka menceritakan salah satu momen yang menurutnya paling mencerminkan sikap dukungan Windah kepada penontonnya.

"Ketika ada penonton yang memuji cara Windah bermain game, ia merespons dengan penuh antusias dan tampak sangat senang. Bahkan ia langsung menjadikan penonton yang memujinya tersebut sebagai moderator di channelnya. Meskipun mengandung unsur humor, respons tersebut membuat penonton yang komentarnya dibaca merasa sangat dihargai." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Sabrina Nur Alia juga menyebutkan bahwa Windah selalu merespons komentar penonton dengan cara yang menghibur, sehingga penonton yang komentarnya diperhatikan merasa diapresiasi.

"Windah selalu merespons komentar penonton di live chat dengan cara yang menghibur. Ia bahkan bisa membaca live chat sambil tetap memainkan game yang membutuhkan ketelitian. Menurut saya, kemampuan itu menunjukkan bahwa ia benar-benar memperhatikan penontonnya dan tidak mengabaikan mereka meskipun sedang fokus bermain." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Sikap dukungan yang ditampilkan Windah melalui respons yang hangat dan apresiatif terhadap komentar penonton menciptakan suasana komunikasi yang positif dan membuat penonton merasa dihargai keberadaannya dalam sesi siaran.

Kesetaraan merupakan sikap yang mencerminkan penghargaan terhadap orang lain sebagai individu yang memiliki kedudukan setara. Dalam *live streaming* Windah Basudara, aspek kesetaraan tercermin dari cara Windah memperlakukan penonton tidak sebagai sekadar audiens, melainkan sebagai bagian dari komunitas yang setara dengannya.

Dixy Andriany Wiratama menggambarkan bagaimana kesetaraan yang ditampilkan Windah membuat ia tidak pernah merasakan adanya jarak antara dirinya sebagai penonton dan Windah sebagai seorang *streamer* besar.

"Saya tidak pernah melihat Windah sebagai seorang artis besar. Cara ia berkomunikasi dengan penonton membuat saya merasa seolah sedang video call bersama teman. Ia menganggap penontonnya sebagai teman-temannya, bukan sekadar penonton yang menontonnya karena ia adalah Windah Basudara." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Sabrina Nur Alia menambahkan bahwa penggunaan panggilan khas oleh Windah justru memperkuat rasa kesetaraan dan keakraban antara *streamer* dan penonton.

"Salah satu ciri khas Windah adalah cara ia memanggil penontonnya dengan sebutan seperti 'bocil kematian' atau 'adik-adik'. Panggilan tersebut membuat saya merasa semakin dekat dengan Windah karena terasa akrab dan tidak ada jarak antara *streamer* dengan penontonnya." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Fadia Lisa Radinka turut menyebutkan bahwa sikap rendah hati Windah menjadi salah satu hal yang paling ia hargai dari cara *streamer* tersebut berkomunikasi dengan penontonnya.

"Windah terasa sangat humble. Ia tidak pernah menunjukkan kesan bahwa dirinya lebih unggul dari penontonnya, meskipun memiliki jutaan penonton setia. Kolom chat-nya selalu ia baca, ia sering bertanya kepada penonton, sehingga kami sebagai penonton merasa seperti benar-benar dirangkul dan dianggap setara." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Berdasarkan pernyataan ketiga informan, aspek kesetaraan sangat menonjol dalam komunikasi Windah Basudara dengan penontonnya. Windah secara konsisten menampilkan dirinya sebagai sosok yang tidak berjarak dengan penonton sehingga tercipta suasana komunikasi yang setara dan akrab.

Sikap positif merupakan kecenderungan individu untuk memandang orang lain secara positif dalam proses komunikasi. Windah Basudara menunjukkan sikap ini melalui cara menyambut berbagai komentar penonton, baik yang serius maupun yang lucu, dengan respons yang selalu terasa menyenangkan dan tidak menimbulkan suasana negatif.

Dixy Andriany Wiratama menggambarkan bagaimana sikap positif Windah berhasil menciptakan suasana siaran yang menyenangkan tanpa kecanggungan.

"Windah mampu membangun suasana yang menyenangkan antara dirinya dan penonton tanpa ada rasa canggung. Cara ia berkomunikasi selalu membuat penonton merasa nyaman untuk terlibat dalam live chat, dan bahkan penonton yang tidak pernah berkomentar pun tetap merasakan suasana yang akrab dan menghibur tersebut." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Sabrina Nur Alia menyebutkan bahwa cara Windah berinteraksi selalu membuat penonton merasa nyaman dan tidak ada tekanan, sedangkan Fadia Lisa Radinka mengungkapkan bahwa pembawaan Windah

yang humoris secara natural menciptakan atmosfer positif dalam setiap siaran.

"Bahkan di saat Windah tidak sedang melontarkan candaan pun, pembawaannya yang humoris tetap membuat suasana terasa positif dan menyenangkan. Jadi tidak ada momen dalam live streaming-nya yang terasa membosankan atau tidak menarik untuk disaksikan." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Sikap positif yang secara konsisten ditampilkan Windah dalam setiap *sesi live streaming* menjadikan pengalaman menonton sebagai sesuatu yang selalu terasa menyenangkan dan mengundang penonton untuk terus menyaksikan konten yang disajikan.

Komunikasi verbal dalam *live streaming* Windah Basudara terwujud melalui berbagai bentuk, seperti ucapan spontan, respons terhadap komentar *live chat*, candaan sehari-hari, serta pilihan kata yang khas dan mudah diingat. Berdasarkan hasil wawancara, ketiga informan mengidentifikasi sejumlah karakteristik verbal yang menjadi ciri khas komunikasi humor Windah.

Dixy Andriany Wiratama menceritakan salah satu ciri verbal yang paling mudah ia ingat dari Windah, yaitu pola kontras antara volume suara dan ketepatan pernyataan yang disampaikan.

"Ciri khas Windah yang paling saya ingat adalah ketika ia menyatakan sesuatu yang tidak tepat, suaranya akan sangat keras. Tetapi ketika ternyata pernyataannya benar, suaranya justru mengecil. Pola kontras tersebut selalu membuat saya tertawa karena sangat konsisten dan menjadi identitas komunikasi verbalnya yang khas." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Sabrina Nur Alia menyebutkan ciri verbal lain yang menjadi daya tarik humor Windah, yaitu kebiasaannya *men-dubbing* dialog karakter dalam game.

"Windah sering mendubbing dialog karakter dalam game menggunakan suara yang aneh atau komikal. Ada juga beberapa bagian di mana ia membuat adegan dramatis seolah-olah ia benar-benar ada di dalam game tersebut. Hal-hal seperti itulah yang menurut saya menambahkan lapisan humor tersendiri pada kontennya." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Fadia Lisa Radinka menambahkan bahwa humor verbal Windah juga muncul dari cara ia merespons komentar penonton yang lucu atau tidak terduga.

"Hal yang paling lucu bagi saya adalah ketika ada komentar penonton yang sedikit aneh atau tidak terduga di *live chat*, dan cara Windah menanggapi justru membuat suasana *live streaming* menjadi semakin hidup. Kata-kata yang ia keluarkan terasa spontan dan apa adanya, bukan sesuatu yang sudah direncanakan sebelumnya." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Secara keseluruhan, komunikasi verbal Windah Basudara menunjukkan penggunaan bahasa yang santai, spontan, dan tidak terencana, namun justru itulah yang menjadikannya terasa natural dan menghibur bagi penonton.

Komunikasi nonverbal dalam *live streaming* Windah Basudara mencakup ekspresi wajah, intonasi suara, gestur tubuh, dan reaksi fisik yang muncul selama siaran berlangsung. Ketiga informan menyatakan bahwa elemen nonverbal ini memiliki peran yang sangat penting dalam memperkuat kesan humor yang disampaikan.

Dixy Andriany Wiratama mengungkapkan bahwa intonasi suara Windah menjadi elemen nonverbal yang paling memberikan dampak kepadanya sebagai penonton.

"Intonasi suara Windah adalah yang paling berpengaruh bagi saya. Volume suaranya yang sangat keras dan tidak terduga kerap membuat saya juga ikut terkejut, bahkan ketika menonton dengan volume perangkat yang biasa. Entah bagaimana, suaranya selalu terasa dua kali lebih kencang dari yang seharusnya. Selain itu, ekspresi wajahnya ketika kaget terlihat sangat sungguh-sungguh sehingga semakin memperkuat kesan lucu yang tersampaikan." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Sabrina Nur Alia menyatakan bahwa perpaduan antara ekspresi, intonasi, dan gestur menjadikan humor Windah terasa lebih kuat dan berkesan dibandingkan jika hanya mengandalkan kata-kata semata.

"Ekspresi, intonasi, dan gestur yang Windah tampilkan benar-benar menambah kelucuan dari kontennya. Windah sangat ekspresif ketika bermain game, dan hal tersebut yang membuat penontonnya semakin terhibur, terutama ketika ia bereaksi terhadap komentar di *live chat*." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Fadia Lisa Radinka menilai bahwa elemen nonverbal Windah yang muncul secara spontan menjadi salah satu kekuatan utama yang membedakannya dari *streamer* lain.

"Perpaduan antara intonasi, ekspresi wajah, dan humor spontan Windah menjadikan *live streaming*-nya terasa hidup dan natural. Justru karena semua itu muncul tanpa dibuat-buat, kesan lucunya semakin terasa. Bahkan di saat ia tidak sedang berusaha melucu pun, tingkahnya sendiri sudah cukup menghibur." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Berdasarkan paparan ketiga informan, komunikasi nonverbal Windah Basudara berperan sebagai

penguat sekaligus pelengkap komunikasi verbal dalam menciptakan gaya komunikasi humor yang khas dan menghibur. Keduanya saling melengkapi sehingga pesan humor yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton.

YouTube merupakan salah satu platform yang dapat dipahami sebagai bagian dari new media yang memiliki karakteristik interaktif dan partisipatif. Dalam konteks penelitian ini, YouTube sebagai media baru menjadi ruang yang memungkinkan terjadinya gaya komunikasi humor Windah Basudara secara langsung dan real time melalui fitur *live streaming* dan *live chat*.

Dixy Andriany Wiratama menggambarkan bagaimana fitur *live chat* dalam YouTube menjadi salah satu elemen yang membuat humor Windah terasa lebih dinamis dan responsif.

"Windah sangat sering terpancing untuk bereaksi ketika membaca komentar-komentar yang ramai atau unik di live chat. Jadi penonton tidak hanya menjadi penerima humor, tetapi juga bisa menjadi pemicu humor itu sendiri. Hal tersebut yang menurut saya membuat live streaming Windah selalu terasa segar dan tidak monoton." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik partisipatif dari *new media* berperan penting dalam membentuk gaya komunikasi humor Windah, di mana penonton tidak hanya bersifat pasif tetapi juga turut berkontribusi dalam menciptakan momen-momen humor selama siaran berlangsung. Sabrina Nur Alia menambahkan bahwa kemampuan Windah dalam memanfaatkan fitur *live streaming* secara *multitasking* menjadi salah satu keunggulan yang mencerminkan karakter *new media*.

"Windah mampu memainkan game yang membutuhkan ketelitian sambil tetap aktif membaca dan merespons live chat. Kemampuan tersebut membuat interaksi yang terjadi selama live streaming terasa berlangsung secara alami dan tidak terputus, sehingga penonton merasa terus terlibat dalam jalannya siaran." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026).

Fadia Lisa Radinka menambahkan sebuah karakteristik unik dari *live streaming* Windah yang membedakannya dari streamer lain dalam konteks *new media*, yaitu ketiadaan fitur donasi berbayar.

"Salah satu hal yang membedakan Windah dari streamer lain adalah ia tidak menggunakan fitur donasi seperti Saweria dalam live streaming-nya. Jadi interaksi yang terjadi di live chat benar-benar murni dari penonton tanpa adanya motivasi finansial. Hal tersebut membuat komunikasi yang terjadi terasa lebih tulus dan tidak terbatas." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Berdasarkan paparan ketiga informan, YouTube sebagai platform new media tidak hanya menjadi tempat penyiaran konten, tetapi juga menjadi ruang komunikasi digital yang memungkinkan terbentuknya gaya komunikasi humor yang interaktif, spontan, dan partisipatif antara Windah Basudara dan penontonnya.

Salah satu fungsi utama gaya komunikasi humor yang teridentifikasi dari hasil wawancara adalah kemampuannya membangun kedekatan emosional antara Windah Basudara sebagai *streamer* dan penontonnya. Humor tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga menjadi jembatan yang mengurangi jarak sosial antara komunikator dan komunikan dalam ruang digital.

Dixy Andriany Wiratama mengungkapkan bagaimana gaya komunikasi humor Windah berhasil menciptakan rasa keterlibatan yang ia rasakan meskipun dirinya hanya menyaksikan tanpa pernah aktif berkomentar.

"Meskipun saya tidak pernah berkomentar di live chat dan hanya menonton, saya tetap merasa seperti ikut diajak bermain bersama Windah. Gaya komunikasinya yang inklusif membuat siapapun yang menonton merasa diperhatikan, tidak hanya penonton yang aktif di live chat saja." (Dixy Andriany Wiratama, Wawancara Mei 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa humor Windah mampu menciptakan rasa keterlibatan kolektif yang dirasakan oleh seluruh penonton. Sabrina Nur Alia menyatakan bahwa aspek interaktivitas Windah dalam merespons komentar menjadi kunci kedekatan yang ia rasakan sebagai penonton.

"Tidak semua streamer dapat merespons komentar penonton satu per satu dengan cara yang menghibur seperti yang dilakukan Windah. Justru karena ia begitu interaktif dan memperhatikan setiap komentar, penonton merasa benar-benar dihargai dan diperhatikan keberadaannya selama siaran berlangsung." (Sabrina Nur Alia, Wawancara Mei 2026)

Fadia Lisa Radinka menambahkan bahwa kedekatan yang ia rasakan dengan Windah terbentuk karena sikap Windah yang selalu memperlakukan penonton secara setara dan hangat.

"Windah membuat penonton merasa seperti sedang bermain game bersama teman sendiri, bukan sekadar menonton seseorang bermain game. Ia selalu melibatkan penonton dalam diskusi, membaca komentar, dan merespons dengan cara yang hangat. Hal tersebut yang membuat saya sebagai penonton merasa memiliki kedekatan tersendiri dengan Windah meskipun belum pernah berinteraksi secara langsung." (Fadia Lisa Radinka, Wawancara Juni 2026)

Berdasarkan pemaparan ketiga informan, dapat disimpulkan bahwa gaya komunikasi humor Windah Basudara berhasil membangun kedekatan yang tulus antara *streamer* dan penonton. Humor yang disampaikan secara spontan, dikombinasikan dengan sikap terbuka, empati, kesetaraan, dan interaktivitas terhadap *live chat*, menjadikan pengalaman menonton *live streaming* Windah Basudara sebagai pengalaman komunikasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga membangun hubungan emosional yang bermakna bagi penonton.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya komunikasi humor Windah Basudara dalam *live streaming* YouTube terbentuk melalui perpaduan komunikasi verbal yang ringan dan humoris, komunikasi nonverbal yang ekspresif, serta interaksi aktif dengan penonton melalui fitur *live chat*. Berdasarkan perspektif *new media*, YouTube memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah secara *real-time* yang memperkuat keterlibatan audiens selama siaran berlangsung. Humor yang ditampilkan Windah Basudara juga merepresentasikan tiga teori humor, yaitu *incongruity theory* melalui respons spontan terhadap situasi permainan, *relief theory* melalui kemampuannya mencairkan ketegangan, serta *superiority theory* melalui candaan yang ringan tanpa merendahkan pihak lain. Selain itu, dimensi komunikasi interpersonal menurut DeVito, meliputi keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan, tampak dalam interaksi yang dibangun bersama penonton. Temuan ini menunjukkan bahwa humor tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi strategi komunikasi yang efektif dalam membangun kedekatan emosional dan mempertahankan keterlibatan audiens pada platform digital. Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan humor yang autentik, spontan, dan komunikatif dapat menjadi strategi penting bagi kreator konten dalam membangun hubungan yang lebih erat dengan audiens selama *live streaming*. Oleh karena itu, kreator konten disarankan untuk mengoptimalkan interaksi melalui fitur *live chat* tanpa mengabaikan etika komunikasi di ruang digital. Bagi penelitian selanjutnya, kajian mengenai gaya komunikasi humor dapat dikembangkan dengan melibatkan jumlah informan yang lebih beragam, memperluas objek penelitian pada berbagai platform atau streamer, maupun menggunakan pendekatan komparatif sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika komunikasi humor dalam media digital.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, C., Ritonga, H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 337–342.
- Faidatul Nur Imansyah, M., Evan Dibayana, M., & Saputra, A. (2026). Kunci popularitas streamer YouTube: Humor sopan santun ala Windah Basudara atau bar-bar ala Deankt. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 6(2), 257–270. <https://doi.org/10.17977/um064v6i22026p257-270>
- Fitriyani. (n.d.).
- Halawa, S., Hasibuan, M. K. P., Dahyanti, N., Maulida, K. A. W., & Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. (2025). Keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal dalam pembelajaran. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i1.1108>
- Hamdan, S., Srisayekti, W., Lawoto, A. F., Arasy, F. P., Pijoh, M. C., & Yanson, M. A. (2025). Terlalu lucu untuk diingat? Analisis efek humor dalam iklan. *MEDIAPSI*, 11(1), 368–381. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2025.011.01.1042>
- Koswara, N., Arlena, W. M., & Toni, A. (2023). Gaya komunikasi kepemimpinan situasional dalam mengembangkan kreativitas program acara di televisi (Studi pada GM Production RTV). *LUGAS: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 63–74.
- Limarandani, N. P., Patera, A. K., Patera, A. A. K., & Mutiah, T. (2025). Optimalisasi host dalam membangun interaksi pada siaran live YouTube Bincang Online Inspiratif. *Warta ISKI*, 8(1), 146–159. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v8i1.345>
- Pratama, F. J., Praditya Yudha, R., Gunadarma, U., & Java, W. (n.d.). Communication strategies of gaming streamers on YouTube Vertical Live: A new media perspective. Retrieved from <http://iieta.org/journals/ijstdp>
- Putrisyah, A., Donna Darlies, I., Dewi, F. A. K., Maknunah, I., Jannah, H. R., & Afiah, A. N. (2025). Spot on: Throwaways in the context of spontaneous communication between the YouTuber Windah Basudara and the viewers. *JCOMMSCI: Journal of Media and Communication Science*, 8(1), 16–29.

- Sa', N., Daraini, A., Masnawati, E., et al. (2024). Peran media sosial YouTube sebagai media edukasi dalam pendidikan Generasi Z. *MIND: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya*, 4(2), 81–87. <https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v4i2.417>
- Suherman, A., Cangara, H., & Karnay, S. (2024). Media baru dan kreativitas dalam dunia digital: Sebuah analisis wacana. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 480–497. <https://doi.org/10.30596/ji.v8i2.19313>