

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang teknologi sangat dipergunakan untuk segala hal yang dibutuhkan oleh manusia. Perkembangan teknologi dan internet mengubah hidup manusia dan membawa arah perubahan yang besar. Setiap orang memiliki *gadget* tersendiri untuk kebutuhannya baik sebagai hiburan, informasi, atau hal lainnya. Manusia banyak mengakses *platform* digital seperti *Youtube*, *Twitch*, *Facebook Gaming*, dan *Tiktok Live* sebagai media utama untuk mendapatkan hiburan. *Platform digital* bisa diakses kapan saja tanpa harus menunggu kapan waktunya. Terkecuali *live streaming* (siaran langsung) itu ada waktu tersendiri yang dibuat oleh *creator* atau *streamer* yang akan *live* di akunnya sendiri. *Live streaming* (siaran langsung) merupakan salah satu format hiburan *digital* yang mengalami pertumbuhan pesat. Siaran langsung yang dilakukan oleh *streamer* dapat menyiarkan aktivitasnya secara langsung kepada *audiens*.

Fenomena siaran langsung telah menyebar ke seluruh dunia, terutama di industri *game*. Karena siaran langsung yang semakin populer dan menyebar ke seluruh dunia, kini banyak pemain menyiarkan permainan mereka secara langsung melalui *live streaming* di *channel* yang mereka punya masing - masing. *Game* daring dan *e-sports* kini semakin luas baik dikalangan anak remaja maupun dewasa. Tetapi, kebanyakan yang bermain *game* itu dikalangan anak remaja. Siaran langsung berberda dengan konten video yang direkam, dan diedit sebelum diunggah. Didalam siaran langsung interaksi langsung antara *streamer* dengan penonton biasanya ada karena terdapat fitur pada siaran langsung. Hal ini menciptakan pengetahuan mendalam dan menarik karena penonton dapat berkomunikasi melalui papan komentar, memberikan umpan balik secara langsung, dan bahkan

dapat memberikan dukungan finansial dalam bentuk donasi atau langganan berbayar.

Dalam beberapa tahun terakhir ini, tren *live streaming* (siaran langsung) menjadi sangat meledak, meningkat pesat dan menjadi lebih populer di Indonesia. *Platform* seperti *Youtube* adalah tempat terpenting dan utama di mana pembuat konten menyiarkan permainan mereka secara langsung. Selain itu, berbagai turnamen *e-sports* muncul yang disiarkan secara langsung. Hal ini mempromosikan minat orang untuk berpartisipasi menonton dan mengikuti perkembangan dunia *gaming* melalui siaran langsung. Perkembangan teknologi memainkan peran penting dalam popularitas siaran langsung, karena teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menikmati pengalaman menonton yang lebih interaktif. Dengan kecepatan internet yang meningkat, perangkat keras yang lebih maju, dan fitur interaktif yang terus berkembang, pengalaman menonton siaran langsung menjadi semakin menarik dan memuaskan. Pengguna dapat menikmati video dengan kualitas yang lebih tinggi, suara yang lebih jernih, dan fitur-fitur interaktif seperti *chat*, *polling*, dan *Q&A* yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan penyiar dan pengguna lainnya.

Selain itu, *platform digital* juga meningkatkan dukungan untuk konten siaran langsung melalui algoritma yang memperluas jangkauan video langsung kepada pengguna yang memiliki minat yang relevan. Algoritma ini memungkinkan *platform* untuk memahami preferensi pengguna dan menyarankan konten yang paling sesuai dengan minat mereka. Dengan demikian, pengguna dapat menemukan konten *live streaming* yang paling menarik dan relevan dengan minat mereka, sehingga meningkatkan pengalaman menonton mereka secara keseluruhan.

Sebagai contoh, *YouTube* memiliki fitur *YouTube Live* yang memungkinkan konten siaran langsung muncul di halaman utama pengguna atau direkomendasikan kepada mereka yang memiliki minat serupa. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menemukan konten siaran langsung yang relevan dengan minat mereka, sehingga membuat pengalaman

menonton menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya *YouTube Live*, siaran langsung menjadi lebih mudah dijangkau dan semakin populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan generasi muda yang lebih familiar dengan teknologi *digital*. Generasi muda ini lebih suka menghabiskan waktu mereka di *platform digital*, dan *YouTube Live* memberikan mereka kesempatan untuk menikmati konten siaran langsung yang relevan dengan minat mereka.

Selain itu, *YouTube Live* juga memungkinkan kreator konten untuk berinteraksi langsung dengan penggemar mereka, sehingga membuat pengalaman menonton menjadi lebih personal dan menyenangkan. Dengan demikian, *YouTube Live* menjadi salah satu fitur yang paling populer di *YouTube*, dan membantu meningkatkan popularitas siaran langsung di kalangan masyarakat.

Popularitas *live streaming* (siaran langsung) memiliki dampak yang signifikan terhadap pengikut atau penontonnya. Salah satu dampak positif yang paling menonjol adalah pembentukan komunitas *online* yang kuat dan solid. Melalui siaran langsung, penggemar dapat berinteraksi tidak hanya dengan streamer favorit mereka, tetapi juga dengan sesama penonton yang memiliki minat dan hobi serupa. Interaksi ini dapat berupa berbagi pengalaman, berdiskusi tentang strategi permainan, hingga menjalin pertemanan baru. Fitur-fitur seperti *chat* langsung, grup diskusi, dan forum komunitas memungkinkan pengikut untuk berkomunikasi dan berbagi ide dengan lebih mudah. Para *streamer* dapat membagikan tips dan trik tentang permainan, desain, atau keterampilan lainnya, sedangkan pengikut dapat membagikan pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri. Dengan demikian, komunitas *online* yang terbentuk melalui siaran langsung dapat menjadi sumber belajar yang berharga dan menyenangkan.

Selain itu, siaran langsung juga merupakan sumber pendidikan untuk hiburan. Banyak *streamer* tidak hanya memainkan permainan, tetapi juga memberikan tips dan strategi untuk meningkatkan keterampilan bermain *game*. Beberapa *streamer* mengadakan pertanyaan kemudian sesi

respons oleh pengikut atau penonton dan membahas topik menarik di luar dunia *game*, seperti teknologi, budaya pop, dan banyak lagi, bahkan tentang masalah sosial. Jadi, siaran langsung bukan hanya tontonan hiburan, tetapi juga dapat memberikan nilai tambah kepada para pengikutnya.

Di sisi lain, ada juga beberapa efek negatif yang membutuhkan perhatian. Salah satunya terobsesi dengan siaran langsung. Beberapa penonton atau pengikut mungkin terobsesi dengan aliran siaran langsung *favorit* mereka. Banyak menghabiskan waktu mereka hanya menonton program siaran langsung. Ini dapat mempengaruhi produktivitas dalam kehidupan sehari – hari mereka yaitu menurunkan fokus pada pembelajaran atau pekerjaan. Selain itu, fenomena fanatisme yang berlebihan memicu masalah yang sangat serius. Beberapa pendukung dan segelintir orang dapat terikat secara emosional oleh *streamer favorit* mereka. Bahkan sampai melakukan perilaku ekstrem seperti membela idolanya secara berlebihan dalam situasi kontroversial atau bahkan menghina orang lain yang tidak sependapat. Dalam beberapa kasus, fanatisme ini dapat menyebabkan perilaku *toxic* yang menyebabkan komunitas tertentu tidak sehat karena persaingan atau konflik antar penggemar.

Meskipun demikian, ada banyak *streamer* yang menyadari dampak besarnya yang mereka miliki terhadap pengikut mereka. Oleh sebab itu, sebagian besar upaya dari *streamer* difokuskan pada pemberian contoh yang tepat dan baik dengan menjaga sikap profesional, mendidik peserta tentang perilaku positif, dan menciptakan komunitas yang sehat dan inklusif.

Contoh siaran langsung yang sukses di Indonesia adalah Windah Basudara, seorang *streamer game* yang sukses menarik perhatian banyak pemirsa. Bagi para pengikutnya, Windah Basudara adalah sosok yang humoris, santai, dan dekat dengan penontonnya. Kontennya yang menarik dan interaksi yang natural dengan penggemar menjadikannya salah satu *streamer* paling berpengaruh di Indonesia. *Streamer* Windah Basudara yang humoris, santai membuat penonton selalu stay dengan streamingnya. Dari

hal tersebut membuat Windah Basudara dikenal oleh jutaan orang hingga memiliki banyak penggemar dan pengikut di akun miliknya.

Keunikan Windah Basudara tercermin dari cara dia menangani kontennya. Berbeda dengan banyak *streamer* lain yang fokus pada *game* kompetitif atau *e-sports*, Windah sering kali memainkan *game* secara santai dengan gaya yang menghibur. Ia juga sering memilih *game* klasik atau *game* dengan alur cerita menarik, yang membuat permainan lebih bervariasi dan menarik. Selain itu, Windah Basudara juga dikenal sebagai *streamer* yang sangat bersemangat untuk membantu orang-orang yang kebutuhannya kurang. Dengan demikian ia memiliki jiwa sosial yang sangat tinggi. Windah Basudara sering mengadakan sesi menggalang dana atau mengumpulkan sumbangan di *live streaming*-nya untuk mereka yang membutuhkan. Hal ini menunjukkan bahwa siaran langsung tidak hanya dapat digunakan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai *instrument* atau alat untuk melakukan hal-hal baik dan memiliki efek yang positif pada masyarakat.

Keberhasilan Windah Basudara menunjukkan bahwa siaran langsung bukan hanya tentang bermain *game*, tetapi juga tentang membangun hubungan dekat dengan penonton. Karisma, konsistensi, dan pendekatan positif terhadap masyarakat menjadikan Windah Basudara sebagai contoh yang baik untuk para *streamer* Indonesia lainnya. Selain itu, Windah juga sangat konsisten dalam membuat konten. Ia sering melakukan siaran langsung dengan jadwal yang cukup rutin, sehingga para penggemarnya tahu kapan harus menonton. Konsistensi ini sangat penting karena membuat penonton merasa dekat dan terus menantikan siaran berikutnya. Jika seorang *streamer* hanya muncul sesekali, mungkin sulit bagi mereka untuk membangun komunitas yang solid. Dalam dunia siaran langsung, hubungan dengan penonton adalah hal yang sangat penting. Windah memahami bahwa interaksi dengan penonton bisa membuat mereka merasa dihargai dan diakui. Oleh karena itu, ia sering membaca komentar, menjawab pertanyaan, dan merespons pesan dari para penontonya. Dengan

cara ini, penonton merasa bahwa mereka tidak hanya sekadar melihat seseorang bermain *game*, tetapi juga ikut terlibat dalam siaran tersebut.

Perkembangan *live streaming* (siaran langsung) dan *game online* juga memengaruhi cara komunikasi remaja, terutama dalam penggunaan bahasa. Banyak istilah yang berasal dari dunia *game* kini telah menjadi bagian dari bahasa sehari-hari, terutama di kalangan anak muda. Namun, tidak semua istilah yang muncul dari dunia *game* memiliki konotasi positif. Beberapa istilah seperti “*toxic*” (berperilaku buruk di dalam *game*) dan “*trash talk*” (menghina lawan dengan kata-kata kasar) menunjukkan bagaimana budaya kompetitif dalam *game* bisa berdampak negatif terhadap perilaku remaja dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, penting bagi komunitas *gaming* dan para *streamer* untuk mempromosikan komunikasi yang sehat dan saling menghormati.

Pemilihan *game The Silent Night* dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan yang relevan dengan analisis penggunaan bahasa dalam siaran langsung Windah Basudara. Sebagai *game horror*, *The Silent Night* secara alami menciptakan atmosfer tegang yang memicu reaksi spontan dari *streamer* dan penontonnya. Situasi ini membuka peluang munculnya berbagai bentuk komunikasi, termasuk *code-switching* dan *code-mixing* dalam merespon kejadian yang ada di dalam *game*. Selain itu, Windah Basudara dikenal sebagai *streamer* yang ekspresif dan humoris, sehingga gaya bermain dan penyampaiannya berpotensi menghasilkan variasi penggunaan bahasa yang menarik untuk diteliti.

Siaran langsung pada *game* ini juga memiliki tingkat interaksi yang tinggi, di mana penonton aktif memberikan komentar, saran, dan reaksi terhadap jalannya permainan. Hal ini menciptakan dinamika komunikasi yang kaya dan mencerminkan fenomena linguistik dalam ruang *digital*. Popularitas *game* ini di kalangan komunitas Windah Basudara juga menjadi alasan kuat dalam pemilihannya. Siaran langsung *game the silent night* di kanal *youtube* Windah Basudara telah ditonton lebih dari 2,1 juta kali. Hal ini menunjukkan tingginya antusiasme penonton terhadap permainan ini.

Dengan banyaknya penonton yang terlibat, penelitian ini dapat menggambarkan pola komunikasi yang lebih luas dan mendalam antara kreator dan audiensnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana bentuk *code-switching* dan *code-mixing* yang digunakan oleh Windah Basudara dalam *live streaming*-nya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

Untuk menganalisis bentuk-bentuk *code-switching* dan *code-mixing* yang digunakan oleh Windah Basudara dalam sesi *live streaming*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Penelitian ini berkontribusi pada studi linguistik, khususnya dalam bidang sosiolinguistik dan analisis wacana *digital*, dengan mengeksplorasi penggunaan bahasa dalam interaksi diplatform *live streaming*.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memahami pola *code-switching* dan *code-mixing* dalam komunikasi *daring*, khususnya dalam konteks hiburan *digital*.

- c. Studi ini membantu memperjelas bagaimana fenomena komunikasi dalam *live streaming* berkembang, terutama dalam interaksi antara kreator konten dan audiensnya di media sosial.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam mengenai fenomena penggunaan bahasa dalam *live streaming*, khususnya dalam konteks sosiolinguistik dan komunikasi digital.

- b. Bagi industri *digital* dan *media sosial*

Memberikan wawasan bagi pengembang *platform digital* terkait bagaimana interaksi bahasa dapat memengaruhi pengalaman pengguna dalam *live streaming*.

- c. Bagi penonton dan komunitas *digital*

Membantu penonton memahami dinamika komunikasi dalam *live streaming*, termasuk bagaimana bahasa digunakan untuk membangun komunitas dan keterlibatan sosial.

- d. Bagi Konten Kreator

Dapat memberikan wawasan kepada konten *creator*, khususnya *streamer* mengenai strategi komunikasi yang efektif dalam menarik dan mempertahankan *audiens*.