

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada berbagai penelitian terdahulu yang relevan sebagai pembanding untuk mendukung serta memperluas dan memperkaya analisis yang akan dilakukan. Telaah terhadap penelitian terdahulu juga berperan dalam memperkuat validitas penelitian ini dengan memberikan landasan yang lebih kuat. Dengan merujuk pada studi yang telah dilakukan, penelitian ini dapat berkontribusi dalam mengembangkan kajian linguistik *digital* serta memperkaya pemahaman tentang bagaimana bahasa digunakan dalam interaksi *daring*, khususnya di *platform Youtube*. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

Yoga et al., 2021 menemukan fenomena *code-mixing* dengan judul *Code-Mixing Phenomena On Horror Game Resident Evil 4 By Reggy Prabowo Youtube Channel pada video game horor Resident Evil 4* karya Reggy Prabowo menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Peneliti menemukan 107 data jenis *code-mixing*, yang terdiri dari: 79 data intra leksikal, 25 data intra kalimat, 3 data yang melibatkan perubahan pelafalan, adapun yang paling mendominasi adalah *code-mixing* intra leksikal. Kemudian diperoleh 110 data tingkat *code-mixing*. Reggy Prabowo juga mencampurkan berbagai bahasa selain bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, seperti bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan bahasa Jepang sebagai bahasa asing ke dalam konten horrornya. Hal ini menegaskan bahwa kemajuan teknologi yang pesat di era ini memberikan pengaruh yang besar terhadap perubahan bahasa, terutama pada fenomena campur kode yang tidak hanya melibatkan dua bahasa tetapi juga melibatkan 3 atau 4 bahasa sekaligus.

Anggraini & Sugiyanto, 2021 Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain *Online Game* (Studi Etnografi Virtual Dalam Permainan *Free Fire*) yang dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan menemukan makna istilah-istilah dalam bahasa yang digunakan pada pemain *Free Fire Online Game*. Pada penelitian ini subyek penelitian ini adalah para pemain *online game Free Fire* yang terdiri dari kelompok laki-laki, perempuan, dan anak laki-laki. Hasil penelitian yang didapat dalam penelitian ini memperoleh proses komunikasi terjadi diantara pemain *Free Fire* adalah proses komunikasi dua arah dalam satu kelompok melalui media *voice chat*. Terdapat banyak istilah yang sama dalam *Free Fire* namun beberapa memiliki fungsi berbeda. Ada pula istilah yang dikonstruksikan dari peristiwa sebenarnya ke dalam virtual, serta istilah yang hanya terdapat didunia *virtual* dan tidak ditemukan didunia nyata.

Khadifa et al., 2023 yang dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis-jenis *code-mixing* (campur kode) dan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya *code-mixing* dalam video turnamen *e-sport PUBG MOBILE* dengan judul “*PMSL SEA FINALS SEASON 2*” yang diambil dari lokasi penelitian di kanal *Youtube PUBG MOBILE INDONESIA*. Dalam penelitian ini ditemukan *inter sentential code-mixing* oleh penutur yaitu berupa frasa dan klausa. Kemudian, jenis *inter lexical code-mixing* ditemukan berupa kata. Selain itu, ditemukan juga beberapa faktor, yaitu faktor kebahasaan, faktor partisipan tutur, dan faktor tujuan.

Trisdasari et al., 2023 *Code Switching And Code Mixing In Mobile Legends Online Game Dialogue* yang dapat disimpulkan bahwa penelitiannya bertujuan untuk menganalisis *code-switching* dan *code-mixing* serta faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya *code-switching* dan *code-mixing* dalam dialog game online mobile legends. *Code-switching* dalam dialog game online mobile legends dianalisis berdasarkan bentuk internal dan eksternal. *Code-mixing* dalam dialog game online mobile legends dianalisis berdasarkan penyisipan kata dan frasa. Dari hasil

penelitian ditemukan lima data alih kode internal dan sembilan data alih kode eksternal, sedangkan tujuh data campur kode ditemukan.

Hasanah et al., 2024 Pengaruh Interaksi Virtual Terhadap Pembentukan Bahasa Slang Di Komunitas Gamer Indonesia yang dapat disimpulkan bahwa penelitiannya mengungkapkan pengaruh signifikan interaksi *virtual* terhadap pembentukan dan penyebaran bahasa *slang* dikalangan komunitas *gamer* Indonesia. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa bahasa *slang* yang terbentuk melalui interaksi *virtual* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan identitas dan solidaritas kelompok. Kemudian, interaksi *virtual* dalam komunitas *gamer* Indonesia telah menciptakan laboratorium bahasa yang unik, dimana bahasa *slang* berkembang pesat sebagai *respons* terhadap kebutuhan komunikasi dan identitas sosial dalam ruang *digital*.

Bassam & Komunikasi, 2024 *Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Game Online Counter Strike 2 Indonesia* yang dapat disimpulkan bahwa penelitiannya bertujuan untuk mengetahui budaya dan pola komunikasi yang terjadi pada komunitas game online Counter Strike 2 Indonesia. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan etnografi virtual dengan empat level analisis media siber. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan budaya yang terjadi pada setiap komunitas *Counter Strike 2* indonesia yang di pengaruhi oleh motif dan motivasi setiap anggota pada dunia offline. serta adanya tiga penggunaan pola komunikasi virtual pada kedua anggota komunitas selama bermain *game online Counter Strike 2* berupa pola komunikasi sekunder, premier dan sirkular.

B. Landasan Teori

1. Game Online

Game online adalah permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat diakses melalui halaman *web* atau sistem yang menyediakan layanan permainan. Dalam *game online* koneksi internet menjadi faktor utama untuk akses masuknya sistem. *Game online* dapat dimainkan secara individu atau berkelompok dengan melibatkan interaksi pemain secara langsung melalui internet. Menurut (Surbakti, 2017) *game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Seiring berkembangnya teknologi, *game online* semakin beragam, mulai dari permainan sederhana hingga yang lebih kompleks seperti *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, *First-Person Shooter (FPS)*, dan *Battle Royale*. Game ini bisa dimainkan diberbagai perangkat seperti komputer, ponsel, dan konsol.

Game online memiliki banyak hal *positif* bagi pemain. Salah satunya adalah melatih keterampilan berpikir strategis, karena pemain harus membuat keputusan cepat dalam situasi permainan yang terus berubah. Selain itu, *game online* juga dapat meningkatkan kerja sama tim, terutama dalam permainan yang membutuhkan koordinasi antar pemain untuk mencapai kemenangan. Bagi sebagian orang, *game online* juga menjadi sumber hiburan yang dapat mengurangi stres setelah menjalani aktivitas sehari-hari. Bahkan, *game online* kini telah menjadi industri besar yang membuka peluang karier, seperti menjadi atlet *e-sports*, pembuat konten *game*, atau pengembang *game* profesional.

Namun, di sisi lain, *game online* juga memiliki dampak *negatif* jika dimainkan secara berlebihan. Salah satu risiko utama adalah kecanduan, di mana seseorang bisa menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain hingga mengabaikan tugas dan kewajiban lainnya.

Selain itu, bermain *game* terlalu lama tanpa istirahat dapat menyebabkan masalah kesehatan, seperti gangguan penglihatan, nyeri otot, dan kurangnya aktivitas fisik yang bisa berdampak pada obesitas. Tidak hanya itu, *game online* juga memiliki risiko keamanan, seperti peretasan akun, pencurian data pribadi, dan *cyberbullying*, di mana pemain bisa mengalami pelecehan atau intimidasi dari pemain lain di dalam *game*.

Dengan banyaknya dampak baik dan buruk dari *game online*, penting bagi pemain untuk mengatur waktu bermain agar tidak berlebihan. Orang tua dan pendidik juga perlu memberikan bimbingan kepada anak-anak agar mereka bisa menikmati *game* tanpa mengganggu keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari. Jika digunakan dengan bijak, *game online* dapat menjadi sarana hiburan yang menyenangkan dan bermanfaat, sekaligus membantu mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan nyata.

2. Bahasa dalam *Game Online*

Bahasa adalah sistem komunikasi yang terus berkembang seiring dengan perubahan sosial dan teknologi. Dalam dunia *digital*, terutama dalam *game online*, bahasa mengalami transformasi yang signifikan, menciptakan berbagai istilah baru yang digunakan oleh para pemain. Istilah-istilah ini berkembang secara natural dan mencerminkan budaya serta dinamika komunitas *gaming*. Dalam *game online*, pemain dari berbagai latar belakang budaya dan bahasa berkumpul untuk bermain bersama dalam satu ruang virtual. Hal ini menciptakan lingkungan komunikasi yang unik dimana bahasa yang digunakan tidak hanya satu, tetapi sering kali melibatkan lebih dari satu bahasa. Fenomena ini dikenal dengan istilah *code-switching* dan *code-mixing*.

Code-switching adalah proses dimana seseorang mengganti bahasa yang digunakan dalam percakapan secara bergantian antara dua bahasa atau lebih. Sedangkan *code-mixing* adalah pencampuran elemen-

elemen dari beberapa bahasa dalam satu kalimat atau frasa. Menurut (Sumarsih et al., 2014) *Code-Switching* adalah penggunaan beberapa bahasa dalam kata, frasa, dan kalimat bahkan dalam satu paragraf, dengan demikian, struktur bahasa dalam alih kode tidak melanggar kaidah penyusunan kalimat untuk bahasa kedua atau lebih. Sedangkan *Code-Mixing* sebagai suatu campuran antara dua bahasa atau lebih yang di dalamnya terdapat satu bahasa dominan dan disisipkan dengan bahasa lain agar terdengar lebih menarik dan memberikan konteks yang sesuai bagi khalayak atau pendengar.

Kedua fenomena ini terjadi karena adanya kebutuhan untuk mengekspresikan ide dengan cara yang lebih tepat, karena beberapa istilah sulit diterjemahkan ke dalam satu bahasa, atau sebagai bentuk identitas dan solidaritas dalam kelompok. Dalam konteks *game online*, pemain merasa lebih nyaman menggunakan bahasa campuran yang mencerminkan identitas mereka, terutama ketika berinteraksi dengan pemain dari berbagai negara. Menurut (Eunhee Kim Issues in EFL Vol.4 No.1, 2006) alasan mendasar mengapa orang bilingual beralih dan mencampur bahasa mereka bukanlah karena mereka kurang memiliki keterampilan bahasa tetapi karena mereka mencoba membuat ucapan mereka lebih mudah dipahami dan bermakna. Sebagai contoh, seorang pemain dari Indonesia mungkin menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, namun sering kali menyisipkan istilah bahasa Inggris seperti “*skill*”, “*good game*”, atau “*upgrade*” ketika membicarakan aspek permainan. Hal tersebut merupakan contoh *code-mixing* yang menggabungkan dua bahasa untuk menyampaikan pesan dengan lebih efektif.

Istilah alih kode (*code-switching* dan *code-mixing*) diciptakan oleh ahli bahasa yaitu Einar Haugen pada tahun 1950-an. Faktor pendidikan dan penguasaan bahasa juga memengaruhi praktik *code-switching* dan *code-mixing* dalam *game online*. Pemain yang memiliki latar belakang pendidikan yang tinggi atau yang terbiasa menggunakan bahasa Inggris

dalam kehidupan sehari-hari cenderung lebih lancar dalam melakukan *code-switching*. Mereka dapat dengan mudah beralih antara bahasa sesuai dengan situasi yang dihadapi dalam permainan. Di sisi lain, pemain yang penguasaan bahasa asingnya terbatas mungkin lebih dominan menggunakan bahasa ibu, meskipun mereka tetap menyisipkan beberapa istilah asing yang umum digunakan dalam komunitas *game*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *code-switching* dan *code-mixing* juga mencerminkan tingkat kompetensi bahasa seseorang. Dengan demikian, *game online* menjadi semacam laboratorium sosial yang memungkinkan pengamatan langsung terhadap dinamika penggunaan bahasa dalam situasi interaktif dan *real-time*.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan meningkatnya jumlah pemain *game online* dari berbagai belahan dunia, penggunaan *code-switching* dan *code-mixing* semakin meluas. Pemain tidak hanya menggunakan kedua fenomena ini untuk mempermudah komunikasi, tetapi juga untuk membangun komunitas yang inklusif dan dinamis. Bahasa dalam *game online* menjadi alat yang menyatukan pemain, meskipun mereka berasal dari latar belakang yang berbeda. *Code-switching* dan *code-mixing* memungkinkan perbedaan bahasa tidak menjadi penghalang, melainkan justru menjadi kekayaan tersendiri dalam interaksi. Dengan mencampurkan bahasa, pemain dapat saling memahami dengan lebih baik dan bekerja sama mencapai tujuan dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa dalam *game online* berfungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk membangun hubungan sosial dan memperkuat ikatan komunitas.

Teori *code-switching* dan *code-mixing* memberikan gambaran jelas tentang bagaimana pemain menggunakan bahasa secara fleksibel dalam lingkungan *game online*. Pemain menunjukkan kreativitas dan kecerdasan linguistik mereka dengan mampu berpindah dan

mencampurkan bahasa sesuai dengan situasi yang mereka hadapi. Mereka tidak hanya mengikuti aturan bahasa yang kaku, tetapi juga menciptakan bentuk komunikasi yang lebih dinamis dan adaptif. Penggunaan bahasa yang fleksibel ini mencerminkan kemampuan pemain untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang cepat berubah dan kompleks di dalam *game*. Dalam banyak kasus, kemampuan untuk melakukan *code-switching* dan *code-mixing* juga dilihat sebagai tanda bahwa pemain memiliki kompetensi komunikasi yang tinggi, yang sangat berguna dalam interaksi global di dunia *digital*.

Dengan mengamati cara pemain menggunakan bahasa, peneliti dapat mengetahui bagaimana identitas budaya terbentuk dan dipertahankan dalam konteks *digital*. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana bahasa berevolusi dan beradaptasi dengan teknologi modern. Selain itu, pemahaman tentang fenomena ini dapat membantu pengembang *game* menciptakan fitur komunikasi yang lebih efektif, sehingga pemain dapat saling berinteraksi dengan lebih mudah dan nyaman. Pengembang *game* pun dapat merancang sistem *chat* dan forum yang mendukung penggunaan berbagai bahasa, sehingga menciptakan lingkungan permainan yang lebih inklusif dan ramah bagi pemain dari berbagai latar belakang.

3. Sociolinguistik

Sociolinguistik adalah cabang ilmu linguistik yang mempelajari hubungan antara bahasa dan masyarakat. Kajian ini meneliti bagaimana bahasa digunakan dalam berbagai situasi sosial serta bagaimana faktor sosial seperti usia, gender, kelas sosial, etnisitas, dan latar belakang budaya memengaruhi cara seseorang berbicara. Dengan kata lain, sociolinguistik mencoba memahami bagaimana bahasa berkembang, berubah, dan beradaptasi sesuai dengan konteks sosialnya.

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang dapat berbicara dengan cara yang berbeda tergantung pada lawan bicara dan situasi. Misalnya,

seseorang mungkin menggunakan bahasa formal saat berbicara dengan atasan di tempat kerja tetapi berbicara dengan bahasa santai atau bahkan menggunakan bahasa daerah saat berbincang dengan teman dekat. Perbedaan dalam penggunaan bahasa ini adalah salah satu aspek utama yang dikaji dalam sosiolinguistik.

Salah satu konsep penting dalam sosiolinguistik adalah variasi bahasa. Variasi ini dapat berupa dialek, aksen, atau bahkan gaya berbicara tertentu yang khas dalam suatu kelompok masyarakat. Dialek merupakan variasi bahasa yang muncul berdasarkan faktor geografis atau sosial, sedangkan aksen lebih berkaitan dengan perbedaan dalam pengucapan. Contohnya, dalam bahasa Indonesia terdapat berbagai dialek yang dipengaruhi oleh bahasa daerah, seperti dialek Betawi, Jawa, atau Sunda. Selain itu, sosiolinguistik juga membahas fenomena *code-switching* dan *code-mixing*. Kedua fenomena ini sering muncul dalam masyarakat bilingual atau multilingual, termasuk dalam komunitas *digital* seperti *live streaming* dan *media sosial*. Menurut (Salikin, 2017) adanya variasi dalam bahasa tidak bersifat kebetulan atau tak bermakna. Variasi bahasa menambah sejumlah dimensi sosial yang sangat penting, karena memungkinkan bahasa untuk mencerminkan dan mencatat latar belakang demografik, geografik, sosiologis, pendidikan, dan keagamaan seseorang.

Dalam konteks *digital*, sosiolinguistik juga berkembang seiring dengan munculnya *media sosial* dan *platform* komunikasi daring. Cara orang berkomunikasi dalam dunia maya sering kali berbeda dengan komunikasi tatap muka. Misalnya, dalam *live streaming*, seorang konten kreator bisa saja menggunakan bahasa yang lebih santai, mencampur berbagai bahasa, atau bahkan menciptakan istilah khas yang hanya dipahami oleh komunitasnya. Hal ini menunjukkan bahwa sosiolinguistik tidak hanya berlaku dalam komunikasi langsung, tetapi juga dalam interaksi berbasis teknologi.

Perubahan bahasa juga merupakan salah satu fokus dalam sosiolinguistik. Bahasa bersifat dinamis dan selalu berkembang mengikuti perubahan zaman dan kebutuhan sosial. Kata-kata baru muncul, makna kata dapat berubah, dan pola komunikasi pun beradaptasi dengan teknologi yang berkembang. Dalam era *digital*, fenomena ini semakin jelas terlihat, terutama dengan banyaknya istilah baru yang muncul dari *media sosial* dan budaya *internet*. Dengan memahami sosiolinguistik, kita dapat lebih memahami bagaimana bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cerminan dari kehidupan sosial manusia. Dalam penelitian ini, kajian sosiolinguistik menjadi dasar dalam menganalisis bagaimana bahasa digunakan dalam *live streaming* Windah Basudara dan bagaimana interaksi antara *streamer* dan penontonnya dipengaruhi oleh faktor sosial dan teknologi.

4. Sosiolinguistik dalam *Game Online*

Dalam *game online*, komunitas pemain sering kali mengembangkan dialek khusus yang hanya dipahami oleh sesama pemain. Komunitas *game online* menciptakan bahasa yang khas berdasarkan kebutuhan komunikasi yang cepat dan efisien. Dalam konteks *game online*, sosiolinguistik berperan dalam memahami bagaimana bahasa digunakan oleh para pemain dalam berkomunikasi, baik secara tertulis melalui fitur *chat* maupun secara lisan melalui komunikasi suara (*voice chat*). Komunitas dalam *game online* memiliki cara komunikasi yang khas, sering kali menggunakan istilah khusus, mencampur berbagai bahasa, dan menyesuaikan gaya bahasa mereka sesuai dengan konteks permainan serta lawan bicara.

Salah satu aspek utama dalam sosiolinguistik *game online* adalah fenomena *code-switching* dan *code-mixing*. *Code-switching* yang biasa diaplikasikan oleh pemain misalnya, seorang pemain yang berbicara dengan tim internasional mungkin beralih dari bahasa Indonesia ke

bahasa Inggris saat memberikan instruksi dalam permainan. Sementara itu, *code-mixing*, seperti dalam contoh: “Kita *rush* sekarang atau tunggu dulu?” atau “Dia tadi *disconnect*, makanya kita kalah.” Penggunaan *code-switching* dan *code-mixing* sering terjadi karena komunitas *game online* bersifat multibahasa dan multikultural, sehingga pemain terbiasa mengadaptasi bahasa sesuai kebutuhan.

Variasi bahasa dalam *game online* juga dapat terlihat dalam penggunaan jargon dan istilah khusus. Setiap *game* memiliki kosa-kata khas yang hanya dipahami oleh pemainnya. Pemain yang memahami istilah-istilah khusus akan lebih mudah beradaptasi dalam komunitas *game*, sementara pemain baru mungkin memerlukan waktu untuk menguasai bahasa tersebut. Selain itu, interaksi dalam *game online* juga dipengaruhi oleh faktor sosial seperti usia, gender, dan budaya. Misalnya, gaya komunikasi antara pemain yang lebih muda dan lebih tua mungkin berbeda, dengan pemain muda cenderung menggunakan bahasa yang lebih santai dan penuh *slang*, sementara pemain yang lebih tua mungkin menggunakan bahasa yang lebih formal atau netral. Bahasa *slang* tidak hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga mencerminkan identitas, menggerakkan perubahan bahasa, memperkuat solidaritas kelompok, dan menciptakan variasi berdasarkan jenis permainan, keempat aspek ini saling terkait dan menunjukkan bagaimana bahasa berkembang dalam ruang interaksi virtual yang khas bagi komunitas *gamer* (Hasanah et al., 2024).

Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi, komunikasi dalam *game online* juga menunjukkan adanya adaptasi terhadap budaya lain. Pemain dari berbagai negara sering kali menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa penghubung, meskipun mereka berasal dari latar belakang bahasa yang berbeda. Namun, dalam beberapa kasus, pemain tetap menggunakan bahasa asli mereka dalam kelompok kecil atau komunitas lokal mereka. Fitur *voice chat*, *text chat*, dan bahkan *emote* (simbol atau animasi ekspresi) menjadi bagian dari

komunikasi nonverbal yang memperkaya interaksi antar pemain. Penggunaan singkatan seperti “GG” (*Good Game*), “AFK” (*Away From Keyboard*), dan “BRB” (*Be Right Back*) adalah bentuk efisiensi bahasa yang berkembang dalam komunitas *game* untuk mempercepat komunikasi selama permainan berlangsung.

Perkembangan budaya *internet* juga berkontribusi terhadap munculnya bahasa baru dalam komunitas *game*. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa dalam *game online* bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga bagian dari identitas sosial yang membentuk solidaritas dan kebersamaan dalam komunitas *gaming*. Dengan memahami sosiolinguistik dalam *game online*, kita dapat melihat bagaimana bahasa berkembang dalam lingkungan *digital* dan bagaimana faktor sosial memengaruhi cara komunikasi antar pemain. Studi ini menjadi semakin penting karena *game online* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga ruang sosial di mana interaksi dan pembentukan identitas linguistik terus berkembang.

5. Media Sosial dan Live Streaming

Media sosial adalah *platform digital* yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi, berbagi informasi, serta berinteraksi satu sama lain secara *online*. Dalam kehidupan modern, *media sosial* telah menjadi bagian penting dari aktivitas sehari-hari, baik untuk bersosialisasi, mencari informasi, hingga menjadi sumber hiburan. Beberapa contoh *media sosial* yang sering diakses adalah *Youtube*, *Instagram*, *Facebook*, *Tiktok*, dan *Twitter*. Salah satu fitur paling populer di *media sosial* saat ini adalah *live streaming*, yaitu siaran langsung yang memungkinkan interaksi *real-time* antara konten kreator dan *audiens*. *Live streaming* tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga untuk edukasi, berita, hingga pemasaran. Salah satu *platform* yang banyak digunakan untuk *live streaming* adalah *YouTube*, yang memungkinkan kreator untuk menyiarkan konten secara langsung dan

berkomunikasi dengan penonton melalui komentar dan fitur super *chat*. Dalam pengaplikasian *live video streaming* kita dapat melihat bahwa fitur ini merupakan bentuk dari konvergensi media karena telah menggabungkan karakteristik media penyiaran (siaran langsung) dan media sosial dengan menggunakan teknologi *internet* (Agustina, 2018).

Dalam dunia *gaming*, *live streaming* memiliki daya tarik tersendiri karena memberikan pengalaman interaktif bagi penonton. Mereka tidak hanya menonton permainan, tetapi juga bisa memberikan komentar, saran, atau bahkan berdiskusi langsung dengan *streamer*. Windah Basudara adalah konten kreator *gaming* yang sangat populer di Indonesia. Melalui *live streaming* di kanal *YouTube*-nya, ia berhasil membangun komunitas yang aktif dan loyal. Salah satu sesi *live streaming* Windah Basudara yang menarik perhatian adalah saat ia memainkan game *The Silent Night*. Game ini merupakan game horor yang memiliki alur cerita menarik serta suasana yang mencekam. Dalam siaran langsung tersebut, Windah tidak hanya memainkan game, tetapi juga berinteraksi dengan penonton secara langsung. Ia sering membaca komentar dari penonton, menanggapi saran, serta berbicara dalam berbagai gaya bahasa, mencerminkan fenomena sosiolinguistik yang terjadi dalam *live streaming*.

Dalam sesi *live streaming* ini, beberapa konsep dalam studi *media sosial* dan sosiolinguistik dapat diamati. Fenomena *code-switching* dan *code-mixing*, di mana Windah sering kali mencampurkan bahasa Indonesia dan Inggris dalam komunikasinya. Misalnya, saat mengalami momen menegangkan dalam game, ia bisa saja mengatakan, “Wah, ini serem banget *guys!* *I’m not ready for this!*” Selain itu, ia juga sering menggunakan istilah *gaming* yang populer di komunitasnya, seperti “GG” (*Good Game*), “*jumpscare*” (kejutan seram dalam game horor).

Interaksi antara Windah dan para penontonya juga menunjukkan bagaimana *live streaming* menciptakan keterlibatan *audiens* yang lebih tinggi dibandingkan dengan video biasa. Saat bermain *The Silent Night*,

ia sering meminta pendapat penonton mengenai pilihan dalam *game*, dan membaca komentar secara langsung sebelum mengambil keputusan. Hal ini menciptakan rasa kebersamaan dan membuat penonton merasa lebih terlibat dalam jalannya permainan. Selain aspek bahasa, sesi *live streaming* ini juga menunjukkan bagaimana teknologi dan *media sosial* membentuk cara komunikasi dalam komunitas *digital*. Penonton bisa memberikan donasi melalui fitur super *chat*, yang sering kali dibaca dan ditanggapi oleh Windah. Misalnya, ketika seseorang memberikan donasi sambil menyampaikan komentar lucu atau dukungan, Windah biasanya akan merespons dengan candaan atau terima kasih, yang semakin memperkuat hubungan antara *streamer* dan audiensnya.

Faktor sosial juga berperan dalam komunikasi yang terjadi di *live streaming*. Windah memiliki gaya berbicara yang santai dan akrab, sering kali menggunakan humor dan referensi budaya yang dikenal oleh audiensnya. Hal ini mencerminkan bagaimana identitas dan komunitas terbentuk dalam dunia *digital*. Penonton tidak hanya datang untuk menonton permainan, tetapi juga untuk menikmati interaksi dan suasana kebersamaan yang diciptakan oleh *streamer*. Keberhasilan *live streaming* Windah Basudara saat memainkan *The Silent Night* juga dapat dilihat dari jumlah penontonnya yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *live streaming* bukan hanya sekadar sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi fenomena sosial yang menarik banyak perhatian. Popularitas siaran ini membuktikan bahwa komunikasi *digital* dalam *gaming* memiliki daya tarik yang kuat, terutama ketika seorang *streamer* mampu membangun hubungan yang dekat dengan komunitasnya.

Dengan memahami bagaimana *live streaming* bekerja dalam konteks *YouTube* Windah Basudara, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana bahasa digunakan dalam komunikasi *digital*, bagaimana interaksi antara kreator dan *audiens* terjadi, serta

bagaimana *media sosial* membentuk cara orang berkomunikasi dan berpartisipasi dalam komunitas daring.

