

Analisis Resepsi Perempuan dalam *Streaming Love and Deepspace* oleh Windah Basudara

Nurul Izzah¹, Adrio Kusmareza Adim²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia,
nrlizzah@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia,
adriokusma@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Fenomena streaming game otome berjudul *Love and Deepspace* oleh Windah Basudara, seorang *streamer* yang identik dengan audiens laki-laki, telah memicu polemik di komunitas *gamer* Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana khalayak perempuan memaknai pesan yang terkandung dalam *streaming* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi dari Stuart Hall. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan sembilan informan kunci perempuan yang merupakan penonton streaming tersebut dan satu informan ahli. Hasil penelitian menunjukkan adanya resepsi yang kompleks dan dualistik. Mayoritas informan (lima) menempati posisi dominan-hegemonik, menerima pesan Windah tentang inklusivitas dan hiburan secara utuh karena dianggap selaras dengan pandangan mereka. Namun, sebagian besar lainnya (empat) berada pada posisi negosiasi, di mana mereka menikmati konten sambil memberikan kritik terhadap performa streamer atau representasi gender dalam game. Tidak ditemukan adanya informan pada posisi oposisi. Kesimpulannya, audiens perempuan dalam konteks ini adalah pemakna aktif yang menggunakan strategi decoding dominan dan negosiasi secara bersamaan. Hal ini menunjukkan kemampuan mereka untuk menikmati konten hiburan sambil tetap mempertahankan kesadaran kritis terhadap pesan yang diterima.

Kata Kunci: Resepsi Stuart Hall, Perempuan, Streaming, Love and Deepspace, Windah Basudara

I. PENDAHULUAN

Windah Basudara, sebagai salah satu YouTuber *gaming* papan atas di Indonesia, menciptakan sebuah fenomena ketika ia memutuskan untuk memainkan game *otome* populer, *Love and Deepspace*. Keputusan ini menjadi sorotan karena game tersebut, yang berhasil meraih peringkat pertama di platform unduhan, memiliki target pasar utama perempuan, berbeda dengan audiens Windah Basudara yang secara tradisional didominasi oleh laki-laki.

Fenomena ini terjadi di tengah konteks industri game yang telah mengakui perempuan sebagai salah satu segmen pasar yang besar dan berpengaruh, sehingga menciptakan dinamika baru dalam budaya *gaming*. Perbedaan antara persona *streamer* dengan target pasar game ini memicu polemik yang signifikan di komunitas *gamer* dan menimbulkan perdebatan luas di media sosial mengenai kelayakan dan tujuan di balik sesi *streaming* tersebut.

Di tengah diskursus publik tersebut, pemahaman mendalam mengenai bagaimana audiens perempuan yang menjadi pusat dari fenomena ini secara langsung memaknai konten dan pesan yang disampaikan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis resepsi khalayak perempuan terhadap *streaming* Windah Basudara. Dengan menggunakan kerangka analisis resepsi dari (Hall, 1980), penelitian ini akan menjawab pertanyaan utama: **Bagaimana resepsi perempuan terhadap pesan yang disampaikan dalam konten streaming *Love and Deepspace* oleh Windah Basudara?**

II. TINJAUAN LITERATUR

Kerangka teoretis utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Analisis Resepsi *Encoding/Decoding* dari (Hall, 1980). Teori ini menjelaskan bahwa teks media tidak memiliki makna tunggal, melainkan dimaknai secara

aktif oleh audiens melalui proses *decoding*. Hall (1980) mengemukakan tiga posisi pemaknaan yang dapat diambil oleh audiens: **posisi dominan-hegemonik** (menerima pesan secara penuh), **posisi negosiasi** (menerima sebagian sambil menyesuaikan dengan konteks pribadi), dan **posisi oposisi** (menolak pesan secara keseluruhan). Kerangka kerja ini dipilih karena kemampuannya untuk membongkar bagaimana audiens perempuan tidak hanya menerima, tetapi juga berinteraksi dan bernegosiasi dengan pesan media dalam konteks budaya yang kompleks.

Penelitian mengenai resensi audiens perempuan di platform digital telah banyak dilakukan sebelumnya. (Lestari & Dhona, 2022) meneliti bagaimana perempuan memaknai komentar-komentar yang ditujukan kepada mereka di YouTube, menunjukkan adanya proses negosiasi terhadap standar kecantikan. Sementara itu, (Muttamimah & Sujono, 2023) menganalisis resensi perempuan terhadap konten edukasi seksual di TikTok dan menemukan bahwa latar belakang nilai dan keluarga sangat memengaruhi apakah audiens akan menerima atau menolak pesan tersebut. Meskipun penelitian-penelitian tersebut penting, penelitian yang secara spesifik membahas resensi audiens perempuan terhadap **konten live streaming game otome** yang dibawakan oleh **streamer laki-laki papan atas** dan memicu **polemik gender** di komunitas *gamer*, masih merupakan area yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resensi untuk memahami secara mendalam proses pemaknaan yang dilakukan oleh audiens. Informan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, yang terdiri dari sembilan (9) informan kunci dan satu (1) informan ahli. Informan kunci merupakan perempuan yang telah menonton *Streaming Love and DeepSpace* oleh Windah Basudara, sementara informan ahli adalah seorang akademisi di bidang komunikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam semi-terstruktur untuk memperoleh data primer, serta dokumentasi berupa tangkapan layar untuk data sekunder. Data transkrip wawancara yang terkumpul kemudian dianalisis secara tematik mengikuti kerangka pengodean dari (Johnny Saldaña, 2013) untuk selanjutnya diklasifikasikan ke dalam tiga posisi pemaknaan dari teori resensi (Hall, 1980). Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan metode.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis resensi terhadap sembilan informan kunci perempuan menunjukkan bahwa pemaknaan terhadap *Streaming Love and DeepSpace* oleh Windah Basudara terbagi ke dalam dua posisi utama: posisi dominan-hegemonik dan posisi negosiasi. Temuan signifikan dari penelitian ini adalah tidak ditemukannya informan yang menempati posisi oposisi. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum, konten tersebut diterima secara positif oleh audiens yang diteliti, namun dengan tingkat kekritisan yang bervariasi.

A. Resensi Dominan: Penerimaan Pesan Inklusivitas dan Hiburan

Mayoritas informan (lima dari sembilan) berada pada posisi dominan-hegemonik. Mereka menerima pesan yang di-*encode* oleh Windah Basudara secara utuh, baik pada level hiburan maupun ideologis. Penerimaan ini didasari oleh dua faktor utama. Pertama, informan menikmati persona Windah sebagai penghibur yang lucu dan interaktif. Kedua, mereka secara eksplisit menangkap dan menyetujui pesan ideologis tentang inklusivitas dan penolakan terhadap toksisitas dalam komunitas game. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan, ia merasa Windah berhasil "**memutuslah stigma-stigma orang-orang yang bilang game ini tuh banyak negatifnya**" (Wawancara, Informan 4). Penerimaan ini menunjukkan keberhasilan Windah dalam membingkai kontennya agar selaras dengan pandangan dan harapan audiens perempuannya.

B. Resensi Negosiasi: Apresiasi Kritis dari Audiens Perempuan

Sebagian besar informan lainnya (empat dari sembilan) menempati posisi negosiasi. Posisi ini tidak menandakan penolakan, melainkan menunjukkan adanya audiens yang aktif secara kritis. Mereka dapat menikmati konten dan menerima niat baik *streamer*, namun di saat yang sama memberikan catatan atau kritik terhadap elemen-elemen tertentu yang mereka anggap kurang sesuai. Kritik utama yang muncul adalah mengenai kesesuaian antara persona Windah dengan genre game yang dimainkan, terutama dampaknya bagi audiens yang lebih muda. Salah satu informan negosiasi menyatakan: "**jujur, aku rasa kurang cocok sih, Kak. Karena... penonton yang lebih mudanya itu**

"tidak tereksposlah dengan dunia ini" (Wawancara, Informan 3). Ini adalah bentuk apresiasi kritis, di mana audiens menerima pesan positifnya namun menegosiasikan cara penyajiannya berdasarkan nilai-nilai pribadi mereka.

C. Ketiadaan Oposisi dan Konteks Hiburan

Tidak ditemukannya posisi oposisi dalam penelitian ini menjadi temuan yang signifikan. Jika dibandingkan dengan penelitian lain seperti oleh (Muttaimah & Sujono, 2023) yang menemukan adanya posisi oposisi pada konten edukasi seksual, perbedaan ini kemungkinan besar disebabkan oleh **jenis konten**. Konten hiburan seperti *gaming*, meskipun kontroversial, memiliki tingkat "ancaman" ideologis yang lebih rendah dibandingkan konten yang bersinggungan langsung dengan nilai-nilai fundamental audiens. Oleh karena itu, resistensi audiens dalam penelitian ini lebih cenderung diekspresikan melalui kritik parsial dalam kerangka negosiasi, daripada penolakan total dalam kerangka oposisi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa resepsi khalayak perempuan terhadap streaming Love and DeepSpace oleh Windah Basudara bersifat kompleks dan dualistik, yang termanifestasi dalam dua posisi pemaknaan utama: dominan-hegemonik dan negosiasi. Tidak ditemukannya posisi oposisi menunjukkan bahwa dalam konteks hiburan yang dibawakan secara inklusif, audiens cenderung menerima atau menegosiasikan makna, bukan menolaknya secara total. Temuan ini secara tegas menjawab pertanyaan penelitian dengan menunjukkan bahwa audiens perempuan bukanlah penerima pesan yang pasif. Sebaliknya, mereka adalah pemakna aktif yang mampu menikmati konten hiburan sambil secara bersamaan mempertahankan kesadaran kritisnya terhadap isu seperti representasi gender dan otentisitas streamer. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman teori resepsi di era media digital yang interaktif dan memberikan implikasi praktis bagi kreator konten mengenai pentingnya pendekatan yang sadar isu untuk menjangkau audiens yang beragam dan kritis.

REFERENSI

- Hall, S. (1980). Chapter 5-Encoding/Decoding. *Culture, Media, Language*, 7(7), 128–138.
Johnny Saldaña. (2013). *The Coding Manual for Qualitative Researchers* (Second Edi).
Lestari, T. I., & Dhona, H. R. (2022). Resepsi Perempuan terhadap Komentar atas Perempuan di Youtube. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2(1), 37–48. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol2.iss1.art4>
Muttaimah, L., & Sujono, F. K. (2023). Resepsi Khalayak Perempuan terhadap Konten Edukasi Seksual oleh Key Opinion Leader. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 7(1), 98–120. <https://doi.org/10.25139/jkp.v7i1.5223>