ANALISIS RESEPSI SUBSCRIBER YOUTUBE WINDAH BASUDARA PADA KONTEN GAMING SIMULATOR

[1]Reza Nalendra, [2]Jupriono, [3]Muchamad Rizqi
[1,2,3]Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
rezapiratebaird@gmail.com

Abstract
Social Media is a forum for digital social interaction that is familiar to the public in general, because it can cover all very broad information. Study that examines the subscriber perception of one of the gaming YouTubers in Indonesia, Windah Basudara, towards the gaming simulator content played on his Youtube channel. This research uses qualitative methods with Stuart Hall's reception analysis theory approach, which focuses on 3 aspects, namely language, content, appearance and attitude. Windah Basudara is a Gaming Youtuber with 12 million subscribers and has more than a total of 4,717 thousand gaming content and continues to grow until this research is conducted. In this case, it shows that the gaming content presented by Windah Basudara is successful, because in the large number of games he often hosts, the simulator game content presented can also be understood by Windah Basudara Subscribers. Because the results of interviews with informants show dominant-position results, which means that the three informants agree with the content of the simulator game played by Windah Basudara.
Keywords: *Gaming Content, Reception Analysis, Windah Basudara, Youtuber Gaming*

Abstrak
Media Sosial merupakan sebuah wadah interaksi sosial digital yang tidak asing lagi di kalangan masyarakat pada umumnya, karena bisa mencangkup semua informasi yang sangat luas. Penelitian ini mengkaji tentang persepsi *subscriber* dari salah satu satu Youtuber *gaming* di Indonesia, yaitu Windah Basudara terhadap konten *gaming simulator* yang dimainkan pada kanal Youtube miliknya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan teori analisis resepsi milik Stuart Hall yang berfokus terhadap 3 aspek, yaitu bahasa, konten, penampilan dan pembawaan. Windah Basudara merupakan Youtuber *gaming* dengan 12 juta *subscriber* dan memiliki lebih dari total 4.717 ribu konten *gaming* dan terus bertambah hingga penelitian ini dilakukan. Dalam hal ini menunjukkan bahwa konten *gaming* yang dibawakan oleh Windah Basudara berhasil, karena dalam banyaknya jumlah *game* yang sering dibawakannya, konten game simulator yang dibawakan juga dapat dimengerti oleh para Subscriber Windah Basudara. Karena dari hasil wawancara terhadap informan menunjukkan hasil dominant-position yang berarti dari ketiga informan tersebut setuju dengan konten game simulator yang dimainkan oleh Windah Basudara.
Kata Kunci: Analisis Resepsi, Konten *Gaming*, Windah Basudara, Youtuber *Gaming*

Pendahuluan

Media sosial merupakan sebuah wadah interaksi sosial digital yang tidak asing lagi di kalangan masyarakat pada umumnya, karena bisa mencangkup semua informasi yang sangat luas. Media sosial pun banyak ragamnya, mulai dari media teks atau foto seperti Twitter, Whatsapp dan Instagram, hingga bentuk video seperti Youtube, TikTok, dan lainnya.

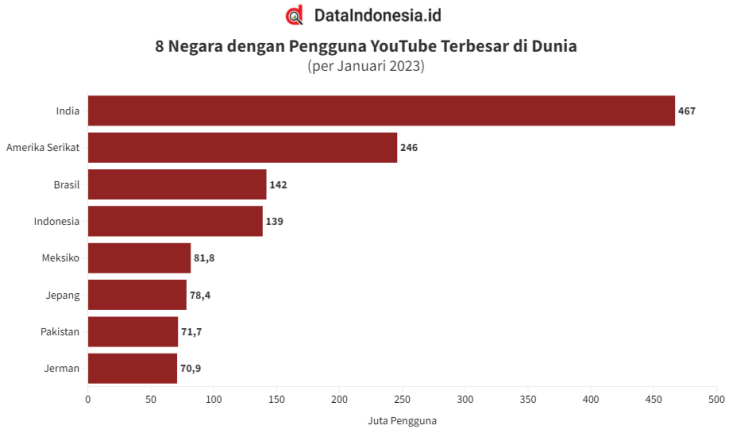
Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi dan komunikasi pun berkembang pesat. (Rogers, 1986), dalam bukunya Teknologi Komunikasi, membagi era perkembangan komunikasi menjadi era tulisan, era percetakan, era telekomunikasi, dan era komunikasi dua arah. Pembagian era ini jelas dilakukan untuk perihal penggunaan teknologi komunikasi. Terciptanya platform media komunikasi, media sosial salah satunya, memungkinkan manusia untuk melakukan komunikasi dari jarak yang jauh dan dalam waktu yang tidak harus bersamaan.

Hal ini memudahkan para penggunanya untuk saling berinteraksi sesama pengguna dalam jarak yang tidak ditentukan, begitu juga dengan kapan dan di mana kita berada bisa melakukan hal tersebut asal adanya jaringan komunikasi yang memadai. Tentu ini juga bisa menghemat waktu dari para individu yang ingin melakukan kegiatan bersosialisasi secara langsung karena platform media sosial memiliki banyak fasilitas ada ciri khas tersendiri bagi masing-masing media sosial tersebut.

Beberapa ciri khas dari masing-masing media sosial bisa kita lihat dari bagaimana cara kita menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti Whatsapp yang ciri khas kita menggunakannya untuk berinteraksi dalam konteks interaksi sehari-hari maupun interaksi secara berkelompok. Kemudian ada Instagram dengan fitur utamanya adalah berbagi momen visual yang disajikan dalam berbagai macam bentuk mulai dari visual kegiatan pribadi atau kegiatan sehari, momen secara pribadi maupun kelompok hingga sebuah kebutuhan ranah pekerjaan dan sejenisnya. Kemudian ada TikTok dan Youtube yang ciri khas dari kedua platform ini yaitu visual dalam bentuk gambar bergerak, yang membedakannya dari segi durasi pemutaran dan segi tampilan untuk pengguna. Dan dari masing-masing platform yang disebutkan diatas merupakan sebuah platform media sosial interaksi di kehidupan sehari-hari dan hampir kebanyakan pengguna media sosial pasti menggunakan diantaranya salah satu dari platform media yang sudah disebutkan diatas tersebut.

Kehadiran media sosial juga memberi kesempatan pada perkembangan ranah online dan Pada penelitian ini merujuk pada Youtube yang dimana banyak sekali sebuah ragam informasi yang disajikan dalam bentuk video. Dan Menurut data yang bersumber dari laman dari indonesia.id, pengguna Youtube di indonesia sendiri memasuki pengguna terbanyak nomor 4 dari 8 negara yang ada di seluruh dunia.

Gambar Data Pengguna Youtube



Salah satu konten kreator indonesia yang aktif di media sosial Youtube adalah Windah Basudara. Windah Basudara merupakan konten kreator Youtube yang berfokus pada jenis konten *gaming* dengan jumlah *subscriber* sebanyak 11,4 juta *subscribe* dan kanal Youtube Windah Basudara ini sudah tidak asing lagi bagi para penggemar *game*, terutama di Indonesia. Brando Franco Windah atau nama asli dari Windah Basudara ini akrab dikenal sebagai “Bapak Bocil Kematian”. Sebutan “Bapak Bocil Kematian” ini ia dapatkan karena ia

kerap memanggil *viewers* yang menjahilinya dengan panggilan "Bocil Kematian" (Sefrandov, 2022) .

Idealnya tujuan manusia menggunakan bahasa adalah untuk berinteraksi, membina kerja sama, dan hubungan baik antar sesamanya, jadi Windah menyebut bocil kematian adalah sebuah bentuk cintanya kepada *viewers*-nya(Afriansyah, 2022). Windah sendiri biasa memainkan tipe *game* beragam mulai dari *game mobile* hingga game PC (*Personal Computer*) (Wijaya, 2022). Masalah yang terjadi adalah respon atau reaksi spontan yang muncul dari para *subscriber* di kolom komentar pada beberapa konten memperlihatkan respon atau komentar positif, yang di mana stigma *channel* Youtube *gaming* biasanya berkaitan dengan komentar negatif maupun kata kasar ataupun kata lainnya yang bisa menyebabkan pro dan kontra.

Youtuber *gaming* dengan stigma kata-kata negatif dari para penonton maupun *subscriber*-nya sudah tidak asing karena emosional tersebut muncul karena kekesalan ataupun kekecewaan karena *game* tersebut yang terkadang levelnya sulit ataupun mudah tetapi tetap tidak bisa dimainkan sehingga emosional tersebut muncul secara spontan. Diluar itu semuanya bisa menjadi normal atau menjadi kembali reda emosional yang ada.

Persepsi penonton akan hal tersebut bisa menjadi suatu pemicu untuk menilai suatu konten kreator layak untuk ditonton atau tidak karena persepsi sendiri merupakan sebuah seni berpikir yang dipunya oleh masing-masing individu dan hasil dari tiap individu tersebut bisa berbeda-beda dan hasil yang ditangkap pun bisa berbeda juga isi pesan yang telah disampaikan oleh konten kreator.

Salah Satu ciri khas Windah Basudura adalah dia membawakan pembawaan bermain game nya dengan gimmick sehingga penonton merasa terhibur dengan *gimmick-gimmick* yang dilakukan oleh Windah Basudara. Salah satu bentuk *gimmick* yang dilakukan Windah adalah ketika dia bermain dengan mode normal tapi dia melakukan sebuah *claim* dia bermain di mode sulit dan itu membuat beberapa respon dari penontonnya mengingatkan dia. Hal tersebut memang menjadi sebuah *branding* yang dilakukan Windah Basudara agar bisa menjalin sebuah interaksi yang berjalan dengan para penontonnya.

Kemudian penonton dari Windah Basudara sendiri kebanyakan dari anak-anak, remaja dan beberapa dewasa. Tetapi paling banyak antara umur 13-20 tahun sehingga *gimmick* yang dilakukan memang ditujukan kepada anak-anak, tetapi para remaja merasa terhibur disitu karena dia juga masih dianggap seperti anak-anak dan itu tidak menjadi masalah bagi penonton yang remaja maupun dewasa karena itu sebuah hiburan karena sebuah hiburan yang dibawakan merupakan hiburan ringan yang dapat ditonton oleh semua kalangan. Oleh sebab itu, peneliti ingin meneliti *subscriber* Youtube Windah Basudara sebagai konten *gaming* bisa diterima atau sama halnya dengan beberapa youtuber gaming lainnya dengan menggunakan resepsi Stuart Hall dan fokus penelitian berfokus pada persepsi dari *subscriber* Youtube Windah Basudara pada konten *gaming*. Kemudian adapun hal yang menjadi pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana analisis resepsi *subscriber* Youtube Windah Basudara pada konten *gaming*?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak diperoleh oleh alat-alat prosedur statistik atau alat alat komunikasi lainnya. Hal ini dapat mengarah pada penelitian tentang kehidupan, sejarah, perilaku seseorang atau hubungan-hubungan internasional. Metode penelitian kualitatif digunakan apabila suatu penelitian ingin mengungkapkan suatu fenomena atau keadaan objek yang akan diteliti,

dalam menemukan makna atau pemahaman yang mendalam tentang suatu masalah yang dihadapi (Yusuf, 2016).

Metode yang digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dalam analisis persepsi yang dilakukan terhadap *subscriber* Youtube Windah Basudara pada konten *gaming*. Analisis resepsi berkaitan dengan studi mengenai makna, produksi serta pengalaman khalayak akan kaitannya berinteraksi melalui teks media. Khalayak memainkan peran aktif dalam memaknai teks media. Hal tersebut dapat terlihat dalam premis premis dari model *encoding-decoding* Stuart Hall yang merupakan dasar dari analisis resepsi. Peristiwa yang serupa dapat disampaikan atau diterjemahkan lebih dari satu cara dan pesan selalu mengandung lebih dari satu potensi pembacaan. Hall memiliki pendapat mengenai teori *encoding* serta *decoding* yang sebagai proses audiens dalam mengkonsumsi serta memproduksi makna dalam rangka proses penerimaan konten media yang dikonsumsinya. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dapat disimpulkan sebagai metode yang bertujuan untuk melukiskan atau menggambarkan keadaan di lapangan secara sistematis dengan fakta-fakta dengan interpretasi yang tepat dan saling berhubungan, yang bukan hanya untuk mencari kebenaran mutlak tetapi pada hakikatnya mencari pemahaman observasi.

Adapun Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis resepsi, Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis data yang deskriptif kualitatif adalah data yang dianalisis berupa kata-kata baik yang diperoleh dari hasil wawancara secara mendalam, hasil dokumentasi maupun hasil observasi. Pada teknik analisis data penelitian ini, peneliti akan menganalisis data Menurut Hall, terdapat tiga hipotesis yang dapat dimiliki oleh khalayak dalam memaknai isi media, antara lain:

1. Posisi hegemonik-dominan (*dominant-hegemonic reading*): pembaca sejalan dengan kode kode program (yang didalamnya terkandung nilai nilai, sikap, keyakinan dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang diberikan dan dikehendaki oleh pembuat program.
2. Posisi yang dinegosiasikan (*negotiated reading*): pembaca dalam batas batas tertentu sejalan dengan kode kode program dan pada dasarnya menerima makna yang diberikan oleh pembuat program, tetapi mengubahnya sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan minat pribadinya.
3. Posisi oposicional (*oppositional reading*): pembaca tidak sejalan dengan kode-kode program dan menolak makna pembacaan yang diberikan, dan kemudian menentukan alternatif sendiri dalam menginterpretasikan atau memaknai pesan.

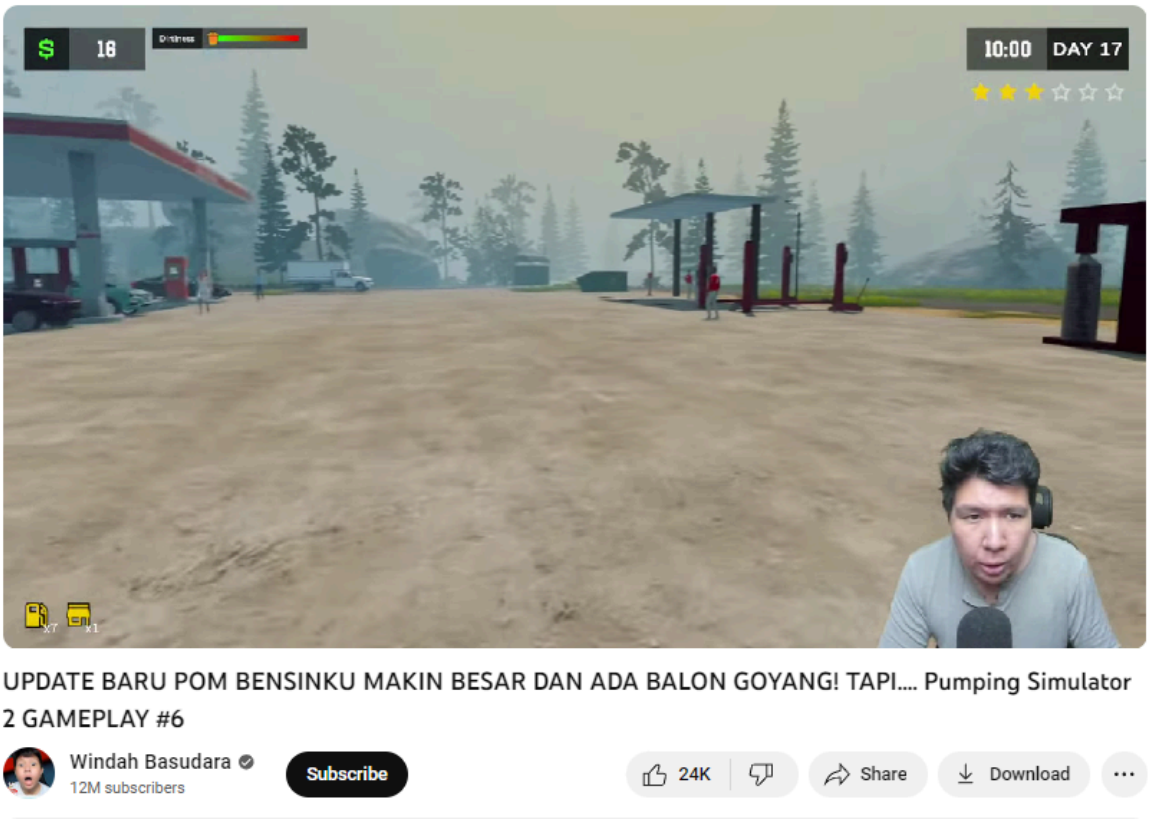
Dalam penelitian kualitatif yang bersifat mendeskripsikan suatu objek atau fenomena. Proses menganalisis data penelitian ini nantinya akan dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sehingga datanya jenuh. Dimana hasil laporan penelitian ini nantinya akan berisi kutipan data (fakta) dan akan dituangkan ke dalam tulisan yang bersifat naratif berupa kata-kata dan gambar.

Hasil dan Pembahasan

Scene Youtube yang berjudul "Update Baru Pom Bensin Ku Makin Besar dan Ada Balon Goyang! Tapi… Pumping Simulator 2 Gameplay #6" yang merupakan *scene* episode atau *gameplay* ke 6 pada *game* Pumping Simulator (Game simulasi Pom Bensin). Scene ini dipilih karena progress di dalam game sudah setengah jalan dan hampir mau tamat, sedangkan *gameplay scene* 1-5 adalah proses dari awal mula *game* yang benar-benar dari 0 progress hingga adanya lanjutan dari *gameplay* ke 6 sehingga keseluruhan alur *game*-nya tetap sama saja hanya beda di progress lanjutannya saja. Pada *scene* ini bercerita mengenai bagaimana cara mengelola sebuah bisnis pom bensin. Mulai dari kegiatan saat orang di dalam *game*

tersebut bangun tidur, pergi bekerja mengurus pom bensinnya, membeli semua kebutuhan yang dibutuhkan oleh pom bensin seperti membangun, memperbarui, dan menambahkan keperluan yang ada di dalam game.

Gambar *Scene* Youtube Windah Basudara



Pada *scene* tersebut Windah bermain selama kurang lebih hampir 2 jam. Selama hampir 2 jam tersebut Windah bermain dengan berinteraksi kepada para penonton yang menonton siaran langsung pada kanal Youtube miliknya. Tidak hanya berinteraksi secara langsung melalui live chat, windah juga menyapa penonton nya yang menonton *replay* siaran langsungnya pada pembukaan dia memulai *game*-nya.

Dari selama 2 jam tersebut, Windah bermain *game* pom bensin tersebut berperan sebagai pemilik dari sebuah pom bensin dengan begitu Windah bermain dengan proses bagaimana uang itu dikelola dan bagaimana cara uang itu bisa dikembangkan. Nah, uniknya di dalam game tersebut memang ada cara instan atau bisa dibilang cara curangnya, yaitu dengan menjual obat terlarang dan bermain judi tetapi ini tidak untuk ditiru di kehidupan nyata, karena windah sendiri sudah mengingatkan penontonnya untuk tidak ditiru, karena ini hanya game dan benar-benar diperingatkan kali kedua hal tersebut sangat dilarang dan tidak baik.

Maka dari itu Windah basudara ada bermain instan tersebut tetapi dengan plesetan kata ‘drugu’ yang biasa berbunyi *“malem baru bisa beli drugu gais, drugu apa ga ni?”* kata Windah melontarkan kata tersebut ke *live chat* yang ada di siaran langsung. Terkadang pun hal tersebut berasal dari *viewers*-nya Windah yang meminta untuk melakukan kegiatan instan tersebut agar progress di dalam *game*-nya lancar dan cepat tamat. Windah banyak meminta saran kepada *viewer*-nya untuk apa saja yang butuh dibeli dan kemudian apa saja yang butuh diperbarui agar penontonnya juga tidak bosan jika Windah hanya memutuskan pilihannya secara sepihak, maka dari itu windah juga selalu interaktif terhadap jalannya permainan *game* yang sedang dimainkan**.**

Bahasa

Bahasa disini merujuk pada Bahasa yang digunakan didalam *scene* Youtube Windah Basudara pada simulator pom bensin.

Menurut Informan 1: "*Bahasanya untuk semua umur bisa paham tetapi ada kata yang sensitif untuk anak dibawah umur seperti kata-kata drugs yang diplesetkan menjadi drugu, kemudian Bahasa Bahasa asing seperti brando menirukan suara saat npc bermain judi juga menjadi highlight karena beberapa moment kata-kata itu sering diucapkan oleh Brando*"

Menurut Informan 2: "*Bahasanya mudah dimengerti dan lucu saat berperan sebagai npc, atau yang waktu scene dia niru npc dengan kata kata tidak jelas atau seperti humming dan Bahasa plesetan seperti nama orang, atau kalau discene itu yang paling keinget drugu drugu*"

Menurut Informan 3: "*Bahasanya normal mudah dimengerti dan ada scene lucu saat kayak orang kumur kumur waktu scene main judi, itu lucu banget dan juga beberapa kali ada mengenai drugu drugu yang plesetan kata itu juga lucu saat dibawakan oleh windah*"

Dari hasil ketiga informan mengenai Bahasa ketiga informan menunjukkan hasil *dominant-hegemonic*, yaitu yang menjadi highlight terhadap kata drugu dan kata tidak jelas atau bergumuru.

Konten

Konten menurut Stuart Hall, yaitu isi pesan, maupun bentuk sebuah apa yang ditangkap atau direspon oleh khalayak

Menurut informan 1: "*Konten yang dibawakan tersebut konten gas simulator dimana kita mendapatkan gambaran mengenai tata kelola bisnis pom, dan juga simulasi di dalam game tersebut mirip-mirip lah cara memanage nya dengan di dunia Nyata kayak dari bahan pokok nya yang harus dibeli, kemudian kalo barang atau stok habis gimana, dan terakhir agak sensitif buat anak kecil tapi tetep aman karena banyak disclaimer-disclaimer udahan*".

Menurut informan 2: "*Konten nya mengenai game simulator pom bensin dan bisa melihat bagaimana cara kerja bisnis pom, terus lumayan seru ngeliat orang main game simulasi begitu, dan semua umur harusnya aman ya soalnya udah di kasih peringatan buat anak dibawah umur jangan ditiru. Maksudnya hal negatif yang ada di dalam gamenya jangan ditiru*. "

Menurut informan 3: "*Kontennya seru tentang bermain menjadi pemilik pom bensin dan mengelola sehingga sedemikian rupa*"

Dari hasil ketiga informan mengenai konten menunjukkan hasil dominant-hegemonic terhadap paham mengenai game yang sedang dimainkan yaitu pom bensin simulator.

Penampilan dan Pembawaan

Penampilan dan pembawaan disini bagaimana cara si penyampai pesan melakukan sebuah apa yang ingin disampaikan tersampaikan kepada khalayak, atau mudah dimengerti.

Menurut informan 1: "*penampilan seperti biasa ala kadarnya windah yang sederhana apa adanya, dan pembawaan sangat menghibur dan lucu*."

Menurut informan 2: "*penampilan sederhana, dan pembawaan ciri khas windah basudara menghibur seperti biasa*"

Menurut informan 3: "*penampilan sederhana biasa, dan pembawaan sangat menghibur di waktu lagi kosong*." Dari hasil ketiga informan diatas menunjukkan bahwa Penampilan dan pembawaan dari scene Windah Basudara mengenai game pom simulator yaitu dominant-hegemonic.

Dalam Hasil dari penyajian data diatas yaitu mulai dari Bahasa, konten, Penampilan dan pembawaan bisa disimpulkan bahwa hasil dari ketiga informan menunjukkan Dominant-hegemonic, Karena Hampir dari ketiga informan menyatakan apa yang terjadi pada konten game simulator Windah Basudara sesuai dengan apa yang ingin disampaikan atau dimengerti oleh para penonton nya.

Tetapi dengan hasil tersebut peneliti juga melakukan penelitian di luar dari informan yang sudah tertera dengan tambahan total 2 informan, dan kedua informan tersebut juga menunjukan Dominant-hegemonic. Sehingga konten Windah basudara berhasil membuat penontonnya satu pandangan terhadap apa yang dimainkan oleh Windah. *Game* yang mungkin tidak semua orang tau juga bisa dimengerti oleh *subscriber* dari Windah Basudara, seperti konten *game simulator* yang notabennya jarang dimainkan oleh para orang awam. Orang awam biasanya memainkan game yang bisa dimainkan beberapa orang, seperti *game online* yang saat ini juga lagi ramai dimainkan dikalangan anak muda

Penutup

Brando Franco Windah atau sering dikenal sebagai Windah Basudara ini merupakan salah satu konten kreator *gaming* di Indonesia. Kanal Youtube Windah Basudara dibuat pada tanggal 29 Desember 2018 lalu, kini telah memiliki 12 juta *subscriber* (pengikut). Stigma pada Youtuber *gaming* biasanya negatif karena bahasa yang digunakan terlalu vulgar tanpa filter, tetapi banyak juga yang melihat adanya nilai positif dari beberapa Youtuber *gaming* lainnya. Dan juga beberapa *game* atau konten yang dimainkan hanya dimengerti pada segmen tertentu atau juga beberapa komunitas yang memang bermain *game* tersebut.

Sehingga analisis resepsi ini dilakukan untuk melihat resepsi dari para *subscriber* Windah Basudara dalam melihat konten *gaming* yang dilakukan oleh Windah Basudara itu sendiri.

Setelah melakukan penelitian "Analisis Resepsi *Subscriber* Youtube Windah Basudara Pada Konten *Gaming Simulator*", dari hasil ketiga infoman tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa resepsi informan ada pada sisi dominan yang mana artinya mayoritas informan setuju.

Secara umum informan sepakat dengan konten yang disajikan oleh Windah Basudara tersebut sebuah tontonan konten gaming dan mayoritas informan mengetahui atau paham mengenai game yang sedang dimainkan oleh Windah Basudara. Hal ini menunjukan bahwa Kanal Youtube Windah Basudara berhasil dalam membuat konten *gaming* yang disajikannya dan dapat dimengerti atau diketahui oleh para *subscriber*-nya.

Penelitian yang sudah dilakukan diharap dapat memperkaya wawasan pembaca terhadap perkembangan *new media* yang diimplementasikan terhadap platform *social media,* seperti Youtube dan juga Youtuber *Gaming* Indonesia dan bisa lebih dikembangkan lagi jika ada kurangnya dari penelitian ini.

Daftar Pustaka

Afriansyah, A. N., Burhanuddin, B., & Saharuddin, S. (2022). Ekspresi Makan Pada Akun Youtuber Gamers. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(3), 2112–2123. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3623

Adia Titania Supriyatman, C. N. (2019). Analisis Resepsi Penonton Remaja Video Mukbang Dalam Kanal Youtube "Yuka Kinhosita". Proceeding of Management, 142.

Büttner, Christiane M., Fanny Lalot, and Selma C. Rudert. 2022. "Showing with Whom I Belong: The Desire to Belong Publicly on Social Media." Computers in Human Behavior: 107535. https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0747563222003557 (October 27, 2022).

Elliott, T. (1994). Making strange what had appeared familiar. TheMonist, 77(4), 424-433.

Imran, H. A. (2013). Media Massa. Khalayak Media, The Audience Theory, Efek Isi Media dan Fenomena Diskursif. Jurnal Studi Komunikasi dan Media 16, no 1, 47.

Margono, S. (2005). Metodologi penelitian pendidikan. Rineka Cipta : Jakarta

Moleong, L. J., & Edisi, P. R. R. B. (2004). Metodologi penelitian. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.

Sefrandov, Daniel et al. 2022. "Penerimaan Citra Windah Basudara Oleh Penonton Pada Konten Charity Di Youtube." Jurnal E-Komunikasi 10.

Setyo Eka Rofi, W. N. (n.d.). Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming "Kimi Hime".

Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.Bandung: Elfabeta.

Wijaya, A. H. (2022). *Analisis Fanatisme Penonton Live Streaming Game Di Kanal Youtube Windah Basudara.Pdf*.