

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Brando Franco Windah, atau yang lebih dikenal dengan nama Windah Basudara, adalah seorang kreator konten *game* populer di Indonesia yang dikenal melalui kanal YouTube-nya, dengan jumlah pelanggan mencapai sekitar 17,8 juta, 5.817 video, dan total penayangan mencapai 4.884.797.361 kali terhitung pada November 2025. Ketertarikan Windah terhadap dunia permainan sudah muncul sejak masa kecil, di mana ia telah memainkan berbagai jenis gim melalui beragam konsol seperti Nintendo, PlayStation, hingga PC, dan minat tersebut terus berlanjut hingga dewasa. Sebelum dikenal sebagai YouTuber, Windah bekerja sebagai pelayan di hotel bintang lima. Terinspirasi oleh kesuksesan kreator gim seperti MiawAug, ia memutuskan berhenti dan fokus meniti karier di dunia digital (Milenio, 2023).

Windah membeli laptop *gaming* dan memulai kanal “Windah Basudara” secara mandiri dengan keyakinan akan potensi yang dimilikinya. Ia menamai kanal YouTube-nya dengan mengambil "Windah" dari nama keluarganya dan "Basudara" yang berarti 'bersaudara' dalam Bahasa Manado (Milenio, 2023). Windah Basudara mulai berkarya di YouTube pada 19 Desember 2018 dengan mengunggah video permainan lawas yang bertujuan membangkitkan rasa nostalgia penonton. Pada 2019, ia beralih menjadi *streamer* karena format *livestream* dinilai lebih

mendukung untuk memainkan *game* dalam durasi yang lebih panjang (Shodiq, 2025).

Perkembangan kariernya dalam dunia *streaming* pun terus meningkat hingga akhirnya membawa Windah pada berbagai pencapaian penting. Windah dinobatkan sebagai *Content creator Gaming* Terfavorit dalam ajang *Indonesian Esports Awards* 2021 (Syahdan, 2022), dengan akun Instagram yang diikuti oleh lebih dari 3,7 juta orang per November 2025. Konten *gameplay* Windah Basudara mayoritas mendapat respons yang hangat dari audiens, menjadikannya salah satu kreator gim dengan pengaruh terbesar di Indonesia, terutama di kalangan penonton muda. Jangkauan audiens yang luas, viralitas kontennya di kalangan muda, dan konsistensinya dalam membuat konten *livestream* sejak 2018 yang menjadikannya berada di urutan 3 teratas YouTuber *gaming* se-Indonesia dilansir dari *Social Blade*, menjadikan Windah Basudara figur yang relevan untuk diteliti, karena dapat merepresentasikan bagaimana pola resepsi dan perilaku penonton terbentuk dalam ekosistem media digital.

Tidak terdapat data yang secara jelas menunjukkan kapan ia mulai menampilkan humor atau candaan bernuansa seksis. Hal ini terjadi karena tidak semua *livestream* terdokumentasi secara lengkap, sebagian konten bersifat improvisasi, dan gaya komunikasi kreator biasanya berkembang secara bertahap sehingga tidak memiliki titik awal yang pasti. Meskipun demikian, besarnya pengaruh Windah Basudara dalam ekosistem konten digital tercermin dari respons audiens terhadap konten yang ia sajikan. Respons tersebut salah satunya muncul melalui perbincangan di media sosial, ketika sebuah cuitan di *platform X* (Twitter)

menjadi viral dan memicu diskursus publik. Cuitan yang diunggah oleh akun @halonirmala pada 14 November 2024 melalui base *Out of Context Windah Basudara* memuat kritik terhadap praktik pengambilan sudut kamera dalam game *The Inn-Sanity* yang dinilai mengarah pada objektifikasi karakter perempuan. Dalam cuitannya, akun tersebut menuliskan: “Bang Windah bisa banget lho jadi lucu dan menghibur tanpa harus ngezoom dada chara cewek atau ngintip-ngintip dari bawah kayak di *Sanity Inn*. Aku happy banget nonton Bang Windah, cuma sering malu aja tiap ngezoom dada atau yang lain, bocil-bocil juga jadi kepancing reply jorok.” Cuitan ini memperoleh perhatian luas dengan capaian 2,1 juta tayangan, 21 ribu tanda suka, 2,9 ribu *repost*, serta 180 komentar.

Gambar 1.1 *Tweet Viral Penggemar Windah Basudara*

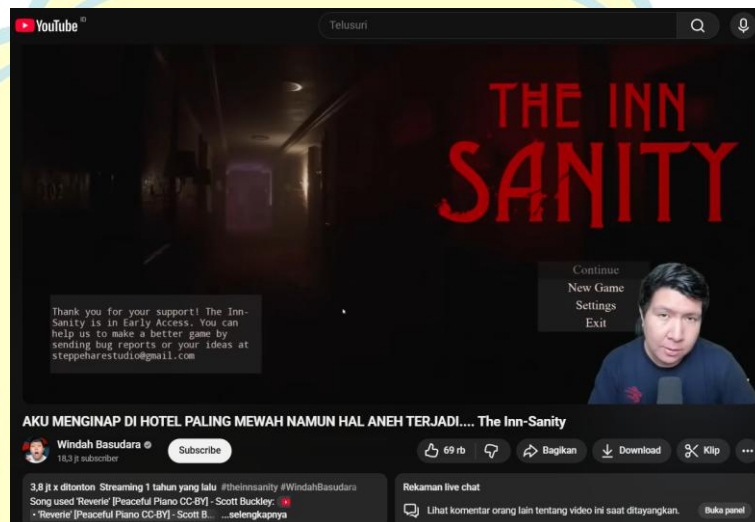


Sumber: Twitter (X) @halonirmala
(Diakses pada Minggu, 4 Januari 2026 pukul 05.13 WIB)

Cuitan viral yang diunggah oleh akun @halonirmala secara spesifik menyoroti gim *The Inn-Sanity* sebagai konten yang menimbulkan keresahan audiens terkait praktik objektifikasi perempuan. Gim tersebut ditampilkan dalam salah satu video *gameplay* Windah Basudara berjudul “AKU MENGINAP DI

HOTEL PALING MEWAH NAMUN HAL ANEH TERJADI.... The Inn-Sanity” yang diunggah di kanal YouTube miliknya. Sorotan terhadap gim ini menunjukkan bahwa *The Inn-Sanity* menjadi titik fokus kritik audiens dan memicu perbincangan publik di media sosial.

Gambar 1.2 Video *Gameplay The Inn Sanity* Windah Basudara



Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Minggu, 4 Januari 2026 pukul 19.10 WIB)

Video *gameplay The Inn-Sanity* tersebut dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki keterkaitan langsung dengan kritik audiens yang berkembang secara viral. Selain itu, video ini memperoleh jumlah penayangan sebesar 3,8 juta kali dengan durasi 3 jam 28 menit 49 detik, diunggah pada tanggal 9 November 2024. Tingkat keterlibatan audiens juga tergolong tinggi, ditunjukkan melalui 69 ribu tanda suka dan 2,1 ribu komentar berdasarkan pengamatan pada bulan Januari 2026. Jangkauan dan durasi video yang panjang memungkinkan munculnya beragam representasi visual, narasi, serta interaksi yang relevan untuk dianalisis dalam konteks objektifikasi perempuan.

Gim *The Inn-Sanity* dikembangkan oleh Steppe Hare Studio dan pertama kali dirilis pada 22 Oktober 2024 untuk *platform* PC. Gim ini berlatar awal tahun 1990-an dengan karakter utama bernama John Smith yang menginap di sebuah hotel sunyi. Alur permainan menghadirkan pengalaman horor psikologis melalui rangkaian mimpi aneh dan kemunculan makhluk misterius (*How Long Is The Inn-Sanity?* | *HowLongToBeat*, n.d.).

Video *gameplay* *The Inn-Sanity* yang dimainkan oleh Windah Basudara menampilkan sejumlah cuplikan yang menjadi fokus perhatian dalam penelitian ini. Cuplikan tersebut antara lain memperlihatkan keberadaan majalah bermuatan vulgar serta adegan mengintip bagian tubuh karakter perempuan utama yang disertai dengan komentar bernuansa kurang senonoh. Cuplikan-cuplikan ini akan diuraikan secara singkat berdasarkan masing-masing contoh adegan untuk memberikan gambaran awal mengenai bentuk representasi yang muncul.

Gambar 1.3 Majalah Vulgar dalam *Gameplay The Inn-Sanity*



Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Selasa, 4 November 2025 pukul 18.00 WIB)

Gambar 1.3 yang merupakan cuplikan pada menit ke 25:06 memperlihatkan sebuah majalah fiktif dengan sampul perempuan yang digambarkan nyaris telanjang, disertai dengan tajuk utama berbunyi “*Time For Play*”. Diikuti dengan respon Windah yang berhenti untuk melihat majalah tersebut dari dekat dan berkata, “*Anjay play apa tuh?*”. Representasi visual ini semakin memperkuat elemen objektifikasi perempuan dalam *game*, di mana tubuh perempuan digunakan secara eksplisit sebagai objek seksual tanpa konteks naratif yang relevan. Penggunaan majalah porno sebagai elemen dalam *game* tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap suasana, tetapi juga mencerminkan bagaimana industri hiburan digital dapat mereproduksi dan menormalisasi pandangan yang merendahkan perempuan.

Gambar 1.4 Adegan Mengintip Rok di *Gameplay The Inn-Sanity*

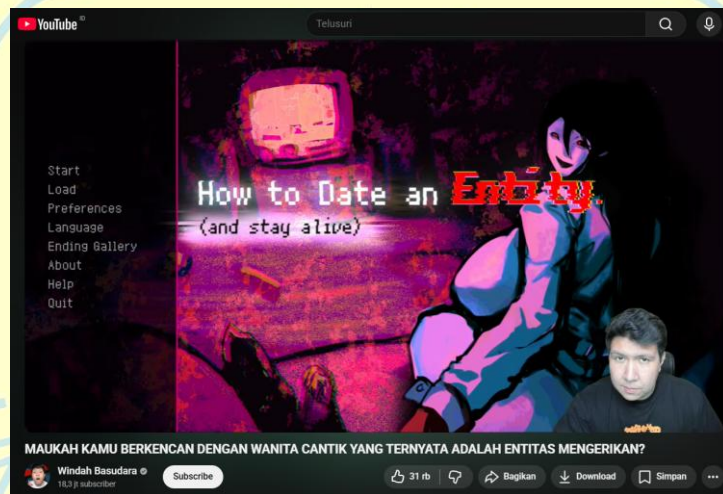


Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Selasa, 4 November 2025 pukul 18.03 WIB)

Pada Gambar 1.4 diatas terdapat adegan pada menit 2:38:08 yang menunjukkan saat Windah memposisikan karakternya untuk melihat rok karakter perempuan yang bernama Robin dari bawah sehingga terlihat pakaian dalamnya. Selain itu, objektifikasi terdapat juga pada menit 2:14:50, di mana Windah menggerakkan karakternya untuk mengintip Robin yang sedang mandi. Tidak

hanya melalui gerak kamera, Windah juga menyertai objektifikasinya melalui komentar vulgar seperti *"Itu apa guys? Kayak ada yang menonjol anjir"* pada menit 2:13:22, *"Anjir gila dia GG banget coy gitar Spanyol guys!"* pada menit 2:12:48, dan memilih membaca komentar penonton yang vulgar seperti *"Mukanya disensor kayak artis JAV"* pada menit 1:35:30.

Gambar 1.5 Video *Gameplay How to Date an Entity* Windah Basudara



Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Minggu, 4 Januari 2026 pukul 20.27 WIB)

Video *gameplay* lain di kanal YouTube Windah Basudara yang berjudul *"MAUKAH KAMU BERKENCAN DENGAN WANITA CANTIK YANG TERNYATA ADALAH ENTITAS MENGERIKAN?"* dipilih sebagai objek penelitian kedua karena juga menampilkan praktik objektifikasi perempuan. Video ini merupakan hasil siaran langsung (*livestream*) yang dilakukan pada 10 Februari 2025 dan menampilkan gim *How to Date an Entity (and Stay Alive)*.

Gim *How to Date an Entity (and Stay Alive)* merupakan gim visual novel yang dikembangkan oleh SFour dan pertama kali dipublikasikan pada November 2024 melalui platform *itch.io*. Gim ini memadukan genre *dating simulation* dan

analog horror, dengan alur cerita yang menempatkan pemain sebagai karakter utama yang terbangun di dalam kamar dan bertemu dengan sosok perempuan misterius bertubuh tinggi, di mana pemain harus menjalin hubungan kencan dengannya untuk dapat bertahan hidup. Setiap sesi permainan memiliki durasi sekitar 15–20 menit per akhir cerita, dengan total sepuluh kemungkinan ending yang ditentukan oleh sistem *interest meter* berdasarkan pilihan interaksi pemain. Pengembang mencantumkan peringatan terkait konten sugestif ringan, seperti *service scenes* yang disetarakan dengan adegan berbikini, serta elemen horor berupa visual darah dan mata yang berulang, meskipun gim ini dikategorikan sebagai *safe for work* (SFour, 2024).

Alasan lainnya mengapa video *gameplay* tersebut yang dipilih di kanal Windah adalah karena video tersebut memperoleh perhatian luas dengan capaian 1,1 juta penonton, 31 ribu tanda suka, serta 1,1 ribu komentar dengan durasi 2 jam 1 menit 45 detik per Januari 2026. Konten *gameplay* dalam video ini memperlihatkan interaksi dengan karakter perempuan yang digambarkan secara sensual, dengan penekanan pada aspek visual tubuh sebagai objek pandang. Respons dan komentar Windah yang kerap menyoroti daya tarik fisik karakter turut memperkuat representasi perempuan sebagai objek hiburan, sehingga relevan untuk dianalisis dalam kerangka objektifikasi perempuan dalam konten digital.

Intelligentia - Dignitas

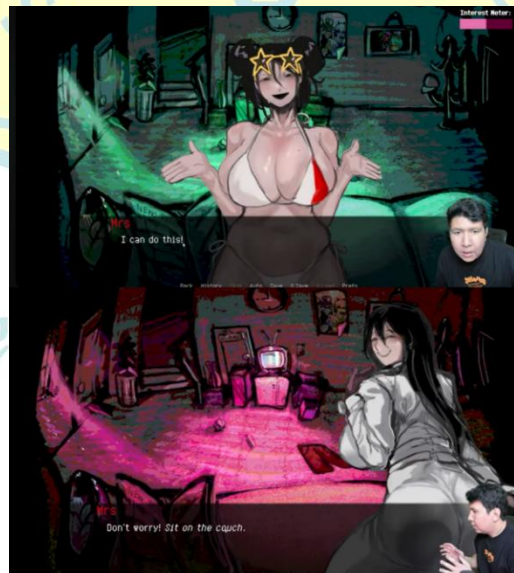
Gambar 1.6 Perkataan Tidak Senonoh Windah dalam *Gameplay*



Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Selasa, 4 November 2025 pukul 18.11 WIB)

Pada Gambar 1.6, berisi cuplikan pada menit 22:24 video *gameplay How to Date an Entity (and Stay Alive)*. Disini bisa terdengar Windah berkomentar mengenai fisik tokoh bernama Mrs. Ia berkata, “..*ih miss, cantik banget loh miss. Ih mau kamu alien gapapa, SCP gapapa, ewe eh maksudnya cintai aku*”. Hal ini menunjukkan komentar yang merendahkan perempuan karena dianggap sebatas pemuas nafsu saja.

Gambar 1.7 Cuplikan Objektifikasi dalam *Gameplay How to Date an Entity*



Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Selasa, 4 November 2025 pukul 18.15 WIB)

Pada Gambar 1.7 terlihat beberapa adegan yang menjurus ke arah objektifikasi. Yang pertama tampak karakter Mrs berubah wujud menjadi seorang wanita berpakaian terbuka dengan hanya menggunakan bra dengan bagian dada yang dilebih-lebihkan. Selanjutnya, terdapat perlakuan Windah yang seolah-olah ingin menangkap bokong dari karakter Mrs yang sedang menungging.

Gambar 1.8 Video *Gameplay Being with You Together VR* Windah Basudara



Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Minggu, 4 Januari 2026 pukul 22.10 WIB)

Video *gameplay* berjudul “MENCoba MIC BARU BUAT GAME VR SEMOGA JELAS!” merupakan objek penelitian ketiga dalam penelitian ini. Video tersebut menampilkan permainan gim *Being With You Together VR* dan diunggah di kanal YouTube Windah Basudara pada 30 Maret 2022. Video ini memperoleh respons publik yang signifikan dengan jumlah penonton mencapai 1,6 juta, lebih dari 57 ribu tanda suka, serta sekitar 3,2 ribu komentar audiens per Januari 2026. Tingginya tingkat keterlibatan tersebut menunjukkan besarnya perhatian audiens terhadap konten *gameplay* berbasis realitas virtual yang ditampilkan oleh Windah.

Video ini dipilih sebagai objek penelitian selain karena banyak yang menonton, juga karena menghadirkan bentuk interaksi yang berbeda dibandingkan dua objek sebelumnya, yakni melalui medium *virtual reality* (VR) yang memberikan pengalaman imersif dan sudut pandang orang pertama (*first-person perspective*). Dalam video tersebut, interaksi antara pemain dan karakter perempuan virtual ditampilkan secara intens dan personal, dengan penekanan pada kehadiran visual serta respons verbal terhadap karakter tersebut. Kondisi ini membuka ruang analisis terhadap bagaimana tubuh dan representasi karakter perempuan dalam gim VR berpotensi diposisikan sebagai objek pandang dan hiburan bagi pemain.

Gim *Being With You Together VR* dirancang sebagai pengalaman *virtual girlfriend* yang menempatkan pemain dalam interaksi domestik dan personal dengan karakter perempuan bernama Mei Hoshihara. Gim ini memungkinkan pemain menghabiskan waktu bersama Mei melalui berbagai aktivitas dan *minigame* dalam sudut pandang orang pertama berbasis *virtual reality*. Karakter Mei menjadi fokus utama pengalaman bermain, ditampilkan dengan desain visual yang menekankan ekspresi imut, respons emosional yang intens, suara yang lembut, serta animasi tubuh yang menonjol, termasuk penggunaan *jiggle physics* yang terlihat jelas saat karakter bergerak. Interaksi dalam gim mencakup aktivitas seperti bermain gim sederhana, kompetisi ringan, hingga adegan yang secara implisit mendorong kedekatan fisik dan visual, seperti sudut pandang yang memungkinkan pemain melihat bagian tubuh karakter dari posisi tertentu (Knight, 2024).

Gambar 1.9 Windah Menyentuh Payudara Mei pada *Gameplay*



Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Selasa, 30 Desember 2025 pukul 22.00 WIB)

Cuplikan objektifikasi seperti di Gambar 1.9 muncul pada menit 50:43–50:45, ketika Windah mengarahkan sudut pandang kamera dan melakukan pembesaran (zoom) ke area payudara karakter Mei. Penekanan visual melalui pengaturan pandangan dan *zoom* ini memusatkan perhatian audiens pada bagian tubuh tertentu, sehingga menempatkan tubuh perempuan sebagai objek visual utama. Adegan tersebut memperlihatkan bagaimana kontrol kamera dalam permainan dan penyajiannya dalam video *livestream* berkontribusi pada praktik objektifikasi perempuan.

Gambar 1.10 Adegan Bersetubuh dalam *Gameplay Dating Simulator*



Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Selasa, 30 Desember 2025 pukul 22.05 WIB)

Video *gameplay* berjudul “AKHIRNYA AKU DAPAT PACAR SPEK ANIME! TAPI... *Dating Simulator TAMAT*” dipilih sebagai objek penelitian keempat karena menampilkan praktik representasi perempuan yang relevan dalam konteks gim simulasi kencan. Video ini menampilkan gim *Dating Simulator* dan disiarkan secara langsung (*live streaming*) pada 1 Juli 2023 melalui kanal YouTube Windah Basudara. Video tersebut memperoleh jangkauan audiens yang sangat luas dengan capaian sekitar 3 juta penonton, 79 ribu tanda suka, serta 4,6 ribu komentar per Januari 2026, yang menunjukkan tingginya tingkat keterlibatan publik. Konten *gameplay* dalam video ini menempatkan karakter perempuan sebagai fokus utama narasi dan interaksi, dengan penekanan pada aspek visual serta daya tarik karakter sebagai objek romantisasi dan hiburan.

Pada Gambar 1.10 ditampilkan cuplikan pada menit 50:50 dalam video *gameplay Dating Simulator*. Cuplikan tersebut memperlihatkan adegan intim antara karakter pemain dan karakter “pacar perempuan” yang dikencani dalam alur permainan. Adegan ini diperkuat oleh respons dan gestur Windah Basudara saat memainkan gim tersebut, di mana ia memeragakan gerakan tubuh yang mengimitasi aktivitas dalam adegan secara eksplisit.

Intelligentia - Dignitas

Gambar 1.11 Perempuan Berpakaian Minim dalam *Gameplay Incoherence*



Sumber: YouTube @WindahBasudara
(Diakses pada Selasa, 30 Desember 2025 pukul 22.10 WIB)

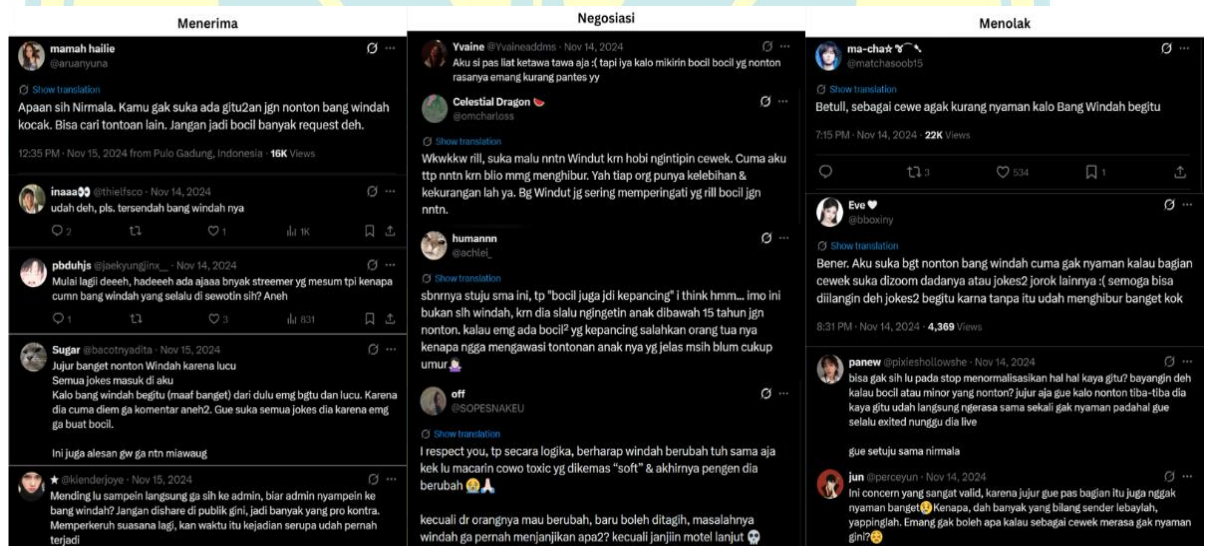
Video *gameplay* berjudul “ADA YANG ANEH DI RUMAH PEREMPUAN INI! *Incoherence*” dipilih sebagai objek penelitian kelima karena menampilkan praktik representasi perempuan yang relevan untuk dikaji dalam konteks objektifikasi dalam konten *gameplay*. Video ini menampilkan gim *Incoherence* dan diunggah oleh Windah Basudara melalui siaran langsung (*live streaming*) pada 18 November 2023. Video tersebut memperoleh perhatian luas dari audiens dengan capaian sekitar 1 juta penonton, 29 ribu tanda suka, serta 1,1 ribu komentar per Januari 2026, yang menunjukkan tingginya tingkat keterlibatan publik terhadap konten ini. Tingginya jangkauan dan respons audiens menjadikan video ini relevan untuk dianalisis guna memahami resepsi publik terhadap representasi dan potensi objektifikasi perempuan dalam konten *gameplay* yang diproduksi oleh sang kreator.

Pada Gambar 1.11, berisi cuplikan pada menit 1:23 video *gameplay Incoherence*. Disini terlihat *scene* seorang perempuan yang hanya memakai pakaian dalam sedang duduk melihat lukisan Monalisa. Dalam merespon *scene* tersebut,

Windah menjulurkan lidah dan disertai dengan komentar. “*That’s so ereksi*”. Hal ini lagi-lagi menunjukkan komentar yang merendahkan perempuan.

Cuitan yang diunggah oleh akun @halonirmala tersebut memicu beragam reaksi dari audiens dan berkembang menjadi ruang diskusi di media sosial. Sejumlah penonton, khususnya audiens perempuan Windah Basudara, turut menyampaikan pandangan mereka terhadap praktik objektifikasi yang disorot dalam cuitan tersebut. Respons audiens menunjukkan adanya variasi sikap dalam memaknai konten *gameplay* yang ditampilkan, mulai dari ketidaknyamanan, negosiasi, hingga penerimaan terhadap praktik objektifikasi perempuan.

Gambar 1.12 Komentar Audiens Perempuan di Twitter (X)



Sumber: Akun X

(Diakses pada Selasa, 30 Desember 2025 pukul 23.57 WIB)

Variasi respons tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam tiga posisi pemaknaan. Posisi penolakan terlihat dari komentar akun @matchasoob15 yang menyatakan, “*Betull, sebagai cewe agak kurang nyaman kalo Bang Windah begitu.*” Posisi negosiasi ditunjukkan oleh akun @yvaineaddms yang menuliskan,

“Aku si pas liat ketawa tawa aja :(tapi iya kalo mikirin bocil bocil yg nonton rasanya emang kurang pantes yy.” Sementara itu, posisi penerimaan diungkapkan oleh akun @aruanyuna yang menulis, *“Apaan sih Nirmala. Kamu gak suka ada gitu2an jgn nonton bang windah kocak. Bisa cari tontonan lain. Jangan jadi bocil banyak request deh.”* Pola respons ini menunjukkan bahwa audiens melakukan proses interpretasi yang beragam terhadap representasi dan objektifikasi perempuan dalam konten digital.

Meskipun Windah Basudara menjadi salah satu figur yang populer dibahas, ia bukan satu-satunya kreator gim yang menampilkan unsur humor atau konten bernuansa seksual. Beberapa YouTuber *gaming* lain, seperti Billy Samuel dan Brandon Kent, juga dikenal sesekali menghadirkan candaan atau representasi yang mengarah pada seksualisasi dalam konten mereka. Fenomena ini menunjukkan bahwa praktik serupa tidak hanya muncul pada satu kreator, tetapi telah menjadi pola yang cukup umum di ekosistem konten *gaming* Indonesia.

Variasi respons audiens tersebut menunjukkan bahwa persoalan objektifikasi perempuan berkaitan erat dengan pola representasi yang lebih luas dalam video *game* sebagai medium hiburan digital, di mana karakter perempuan kerap ditampilkan melalui stereotip gender tradisional dan praktik eksploitasi visual secara seksual. Hal ini terlihat dalam desain tubuh yang dilebih-lebihkan, narasi yang menempatkan perempuan sebagai pelengkap cerita, atau elemen seperti majalah porno fiktif yang digunakan sebagai pelengkap suasana (Supiandi, 2025). Meskipun ada upaya dari sebagian pengembang untuk menghadirkan karakter perempuan yang lebih berdaya, praktik ini masih umum terjadi, terutama dalam

game populer seperti *Grand Theft Auto* atau *Dead or Alive*, yang menampilkan perempuan sebagai objek seksual tanpa konteks naratif yang mendalam (Rahmadani & Tandyonomanu, 2020).

Fenomena ini semakin relevan ketika melihat bagaimana media massa, termasuk media digital tempat *game-game* tersebut beredar memiliki peran besar dalam membentuk cara pandang masyarakat. Media massa tetap menjadi alat yang sangat efektif untuk menyebarkan informasi kepada publik. Dengan perkembangan zaman yang bergerak menuju digitalisasi, keberadaan media massa semakin tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan dasar manusia (Rachim & Wibowo, 2024). YouTube sebagai media massa atau *platform* digital memainkan peran krusial dalam penyebaran konten *game*, di mana *livestream* dan video *gameplay* seperti yang dibuat Windah Basudara dapat mencapai jutaan penonton. Dengan fitur komentar dan *live chat*, YouTube memungkinkan audiens aktif terlibat, sehingga resepsi terhadap konten dapat bervariasi tergantung pada konteks sosial dan budaya (Agusta, 2021).

Dinamika interaksi digital tidak hanya membuka ruang partisipasi, tetapi juga memunculkan tantangan baru terkait representasi gender. Media sosial juga memiliki dampak negatif, terutama bagi perempuan yang masih kerap dijadikan objek dalam berbagai konten. Praktik objektifikasi ini kian mudah terjadi seiring kemudahan akses internet tanpa batas (Gittawati, 2023). Masalah objektifikasi perempuan dipahami sebagai perlakuan terhadap seseorang seolah-olah ia hanyalah sebuah benda tanpa menghargai martabat kemanusiaannya, dalam perspektif filsafat sosial (Sinulingga et al., 2023). Dalam konteks perempuan, objektifikasi

muncul melalui tindakan seperti menatap bagian tubuh tertentu secara tidak pantas, *catcalling*, sentuhan tanpa persetujuan, komentar seksual merendahkan, atau menjadikan tubuh sebagai bahan lelucon vulgar. Hal ini termasuk pelecehan seksual non-fisik, seperti intimidasi dan pernyataan bernuansa seksual melalui media sosial, yang dapat menimbulkan rasa terhina dan terampasnya martabat (Komnas Perempuan, 2019). Data menunjukkan angka pelecehan seksual di Indonesia tinggi, dengan 82% perempuan pernah menjadi korban di ruang publik (Pranita, 2021).

Temuan ini menunjukkan bahwa pelecehan terhadap perempuan bukanlah fenomena yang bersifat individual atau insidental, melainkan masalah sosial yang sistemik dan mengakar dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk pelecehan yang dialami perempuan di ruang publik sering kali dinormalisasi sebagai candaan, ekspresi kekaguman, atau bagian dari budaya populer, sehingga korban kerap enggan melapor karena takut disalahkan atau dianggap berlebihan. Kondisi ini diperparah dengan relasi kuasa dan budaya patriarki yang masih kuat, di mana tubuh perempuan kerap diposisikan sebagai objek visual dan seksual. Akibatnya, perempuan tidak hanya mengalami dampak fisik dan psikologis, tetapi juga pembatasan ruang gerak dan rasa aman dalam menjalani aktivitas sosialnya. Meski UU TPKS (2022) melarang kekerasan seksual termasuk pelecehan, praktik objektifikasi masih merambat ke dunia *game*.

Penelitian menunjukkan *game* seperti *Grand Theft Auto* dan *Dead or Alive* sering menampilkan perempuan sebagai objek seksual, dengan desain tubuh dilebih-lebihkan dan narasi yang menempatkan perempuan sebagai pelengkap (Rahmadani & Tandyonomanu, 2020). Studi lain menemukan bahwa *game* horor

indie seperti *The Inn-Sanity* juga mengandung elemen ini, di mana karakter perempuan divisualisasikan dengan pakaian ketat dan aksesoris sensual, memperkuat stereotip (Supiandi, 2025). Bahkan *game* kontemplatif pun tidak luput, seperti yang terlihat dalam representasi perempuan sebagai objek pandang semata (Febrianto & Udasmoro, 2024).

Kajian dalam komunikasi massa dan budaya menempatkan audiens sebagai subjek aktif dalam membentuk makna atas suatu teks media, bukan sekadar penerima pasif dari pesan yang dikonstruksi oleh pembuatnya. Pendekatan resepsi memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap bagaimana teks media (dalam hal ini konten video *game*) diterima, ditafsirkan, dan dimaknai oleh audiens. Dalam hal ini, teori resepsi berfokus pada bagaimana peneliti mengamati interaksi antara audiens dan teks media, baik secara teoritis maupun empiris, dengan menelusuri proses negosiasi dan interpretasi makna yang terjadi. Proses ini tidak berlangsung dalam ruang hampa, tetapi dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya tertentu yang melatarbelakangi audiens (Sinulingga dkk., 2023).

Gumelar (2018) dalam Agusta (2021) juga menegaskan bahwa makna media tidak bersifat tetap atau melekat secara otomatis pada teks, melainkan terbentuk melalui interaksi antara audiens dan teks, baik melalui proses membaca, menonton, maupun mendengarkan. Hal ini sejalan dengan teori resepsi Stuart Hall melalui konsep *encoding/decoding*, yang menyatakan bahwa setiap individu memiliki kemungkinan untuk menerima pesan secara dominan (*dominant-hegemonic*), menegosiasikannya (*negotiated*), atau bahkan menolaknya (*oppositional*), tergantung pada latar belakang sosial, budaya, pengalaman, dan

nilai pribadi yang dimiliki. Dalam konteks penelitian ini, teori tersebut digunakan untuk memahami bagaimana audiens wanita memaknai pesan mengenai objektifikasi perempuan yang ditampilkan dalam *livestream* YouTube Windah Basudara, sehingga memungkinkan munculnya beragam posisi penerimaan terhadap representasi tersebut sesuai dengan pengalaman dan sudut pandang masing-masing individu.

Penelitian sebelumnya sebagian besar meneliti tentang objektifikasi perempuan dalam media masih berfokus pada analisis isi dan pendekatan semiotik, yang lebih menitikberatkan pada visualisasi dan narasi dalam teks. Salah satunya dilakukan oleh Hamid, dkk (2022) yang meneliti *Representasi Objektifikasi Perempuan dalam Film Selesai* menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menunjukkan bahwa, meskipun film mengklaim tidak mendiskreditkan perempuan, realitas naratif dan visual justru mengungkap dominasi patriarki serta berbagai bentuk objektifikasi terhadap tokoh perempuan. Namun, pendekatan resepsi mulai digunakan untuk memahami bagaimana audiens memaknai representasi tersebut secara kontekstual. Misalnya, penelitian oleh Sinulingga, dkk (2023) menelaah objektifikasi perempuan dalam serial *Squid Game* melalui pendekatan resepsi Stuart Hall dan teori *Cultural Studies*, dengan hasil bahwa mayoritas responden mengambil posisi oposisi terhadap gambaran perempuan yang dinilai misoginis.

Kesenjangan penelitian atau *gap analysis* juga tampak jelas dari literatur yang ada. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada analisis representasi perempuan dalam media arus utama seperti film, televisi, dan

iklan, dengan sedikit perhatian khusus pada resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam video *game*, terutama di *platform* digital seperti YouTube. Studi yang ada cenderung menyoroti bentuk-bentuk stereotip dan dampaknya terhadap persepsi gender, namun belum banyak yang mengkaji secara mendalam bagaimana audiens, merespons dan menafsirkan objektifikasi perempuan dalam *game* melalui kanal populer seperti Windah Basudara. Padahal, kanal ini sering menjadi rujukan utama bagi penonton muda dan memiliki peran dalam membentuk opini serta perilaku konsumsi media digital di Indonesia.

Guna memahami lebih dalam mengenai fenomena objektifikasi perempuan yang dilakukan oleh Windah Basudara melalui kanal YouTube-nya, peneliti melakukan pra riset wawancara dengan dua informan, yaitu VC dan PRS pada tanggal 4 dan 5 November 2025. VC merupakan mahasiswi Program Studi Sosiologi di salah satu perguruan tinggi negeri di Jakarta. Dalam kesehariannya, VC mengaku cukup aktif menggunakan media sosial, khususnya YouTube, sebagai sarana hiburan dan mengisi waktu luang. Ia juga telah mengikuti konten Windah Basudara sejak tahun 2021 dan cukup sering menonton video-video *gameplay* yang diunggah oleh kreator tersebut.

Dalam wawancara pra riset, VC menyampaikan pandangannya mengenai keberadaan candaan bernuansa seksual dalam konten hiburan di platform publik seperti YouTube. Meskipun ia mengaku menyukai konten *gameplay* Windah Basudara, menurutnya candaan eksplisit dalam beberapa video justru mengganggu perhatian penonton karena mengalihkan fokus dari alur permainan menuju komentar yang disampaikan oleh *streamer*. Selain itu, VC menilai bahwa candaan

semacam ini dapat menimbulkan rasa tidak nyaman, terutama bagi penonton perempuan, meskipun candaan tersebut hanya ditujukan kepada karakter dalam permainan.

VC juga menyadari bahwa praktik objektifikasi perempuan masih sering muncul dalam konten *gaming*. Menurutnya, perempuan kerap diposisikan sebagai objek hiburan melalui komentar verbal, pengaturan arah kamera, penggunaan suara, hingga narasi yang mengarah pada fantasi seksual tertentu. Ia menilai bahwa bentuk representasi tersebut memperlihatkan bagaimana tubuh perempuan dijadikan fokus utama untuk menarik perhatian audiens sehingga mengabaikan perempuan sebagai individu yang utuh.

Terkait candaan sensual yang disampaikan oleh Windah Basudara, VC menilai bahwa bentuk humor tersebut tergolong berlebihan apabila dibandingkan dengan gaya humor Windah dalam konten-konten lainnya. Menurutnya, Windah sebenarnya memiliki ciri khas humor yang tidak mengarah pada perempuan, seperti pantun yang tidak berirama maupun nyanyian dengan lirik yang sengaja dibuat tidak sesuai. Oleh karena itu, VC berpendapat bahwa candaan yang mengarah pada perempuan sebaiknya tidak dijadikan bahan humor karena berpotensi merendahkan representasi perempuan dalam media.

“...sehingga untuk konten video ini saya menganggapnya berlebihan, dan mungkin bisa untuk menjadikan hal lain sebagai bahan candaan. Karena, dengan candaan ini justru dapat merendahkan representasi dari posisi perempuan yang ditampilkan dalam sebuah media....” (hasil pra-riset VC, mahasiswi negeri pada 4 November 2025)

Selain VC, peneliti juga melakukan pra riset terhadap PRS. PRS merupakan mahasiswi Program Studi Pendidikan Ekonomi di salah satu perguruan tinggi

swasta di Jakarta. Dalam kesehariannya, PRS aktif menggunakan media sosial untuk memperoleh hiburan maupun informasi, dengan YouTube sebagai salah satu platform yang paling sering diakses. Ia telah mengenal konten Windah Basudara sejak tahun 2022 dan mulai rutin mengikuti kontennya sejak tahun 2023.

Dalam wawancara pra riset, PRS mengungkapkan bahwa candaan bernuansa seksual di platform publik seperti YouTube seharusnya dibatasi karena dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak. Menurutnya, kreator konten memiliki tanggung jawab untuk lebih bijak dalam memilih bahasa maupun bentuk humor yang ditampilkan agar tidak memberikan contoh penggunaan bahasa yang kurang pantas bagi audiens usia muda.

PRS juga memahami objektifikasi perempuan sebagai kondisi ketika perempuan hanya dipandang dari sisi fisik dan penampilannya, bukan sebagai individu yang utuh. Ia menyadari bahwa praktik tersebut masih sering ditemukan dalam berbagai konten *gaming*, termasuk pada konten Windah Basudara. Menurutnya, objektifikasi tampak melalui komentar yang menyoroti bentuk tubuh perempuan, penyematan stigma mengenai perempuan yang dianggap "seksi" untuk menarik perhatian laki-laki, serta penilaian terhadap perempuan yang lebih berfokus pada penampilan dibandingkan kemampuan yang dimiliki.

Terkait candaan sensual yang disampaikan oleh Windah Basudara, PRS menilai bahwa bentuk humor tersebut tergolong berlebihan apabila ditampilkan dalam konten publik. Ia berpendapat bahwa konten *gaming* Windah tidak hanya ditonton oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak, sehingga candaan yang

mengandung unsur seksual dinilai kurang bijaksana karena berpotensi memengaruhi sikap maupun penggunaan bahasa penonton usia muda.

“...menurut saya, candaan seperti itu terlalu berlebihan karena konten *gaming* yang ia buat tidak hanya ditonton oleh orang dewasa, namun juga banyak anak-anak yang menonton. Hal tersebut kurang bijak jika ditampilkan di publik, karena akan membawa pengaruh buruk dari segi sikap dan bahasa yang digunakan pada saat pertumbuhan anak-anak.” (hasil pra-riset PRS, mahasiswi swasta pada 5 November 2025)

Berdasarkan hasil pra riset yang dilakukan terhadap dua informan, yaitu VC dan PRS, dapat disimpulkan bahwa keduanya memiliki pandangan yang sejalan mengenai perlunya pembatasan candaan bernuansa seksual dalam konten hiburan di platform publik seperti YouTube. VC dan PRS sama-sama menilai bahwa candaan eksplisit berpotensi mengganggu kenyamanan penonton, khususnya perempuan, serta memberikan pengaruh negatif karena dapat diakses oleh audiens lintas usia, termasuk anak-anak. Selain itu, keduanya menyadari bahwa praktik objektifikasi perempuan masih sering muncul dalam konten *gaming* Windah Basudara melalui komentar verbal, pengaturan visual, maupun narasi yang menonjolkan aspek fisik perempuan. Meskipun keduanya mengakui bahwa Windah Basudara dikenal sebagai kreator dengan gaya humor yang menghibur, mereka berpendapat bahwa candaan yang mengarah pada perempuan dalam beberapa kontennya tergolong berlebihan dan berpotensi memperkuat representasi perempuan sebagai objek hiburan dibandingkan sebagai individu yang utuh.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana audiens merespons tindakan objektifikasi perempuan dalam video *gameplay* yang dimainkan oleh Windah Basudara di kanal YouTube miliknya berdasarkan alasan tersebut. Melalui analisis resepsi Stuart Hall, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui posisi

audiens dalam menafsirkan konten tersebut, apakah mereka menerima, menegosiasikan, atau menolak pesan yang disampaikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami dinamika representasi gender dalam media digital serta meningkatkan kesadaran kritis terhadap isu objektifikasi perempuan di kalangan penonton konten *game* di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Objektifikasi perempuan dalam konten *gaming* tidak hanya ditampilkan melalui visualisasi tubuh perempuan yang bersifat seksual, tetapi juga melalui komentar, candaan, narasi, maupun pengambilan sudut kamera yang menonjolkan aspek fisik perempuan. Dalam beberapa video *livestream* pada kanal YouTube Windah Basudara yang menjadi objek penelitian, bentuk-bentuk objektifikasi tersebut muncul sebagai bagian dari interaksi selama permainan. Fenomena ini memunculkan respons yang beragam dari audiens, mulai dari menganggapnya sebagai hiburan, merasa tidak nyaman, hingga mengkritisnya sebagai bentuk objektifikasi perempuan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana audiens memaknai representasi tersebut berdasarkan pengalaman, nilai, dan pemahaman yang mereka miliki.
2. Resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman pribadi, nilai yang dianut, tingkat

kesadaran terhadap isu gender, serta cara audiens memaknai konteks humor dalam konten digital. Perbedaan latar belakang tersebut memungkinkan munculnya beragam interpretasi terhadap praktik objektifikasi perempuan dalam konten *gaming*, sehingga diperlukan kajian untuk memahami bagaimana audiens perempuan memberikan makna terhadap representasi tersebut.

3. Sebagai salah satu *content creator gaming* terbesar di Indonesia, Windah Basudara memiliki jangkauan audiens yang luas sehingga representasi perempuan yang ditampilkan dalam kontennya berpotensi memengaruhi cara audiens memaknai objektifikasi perempuan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk memahami bagaimana audiens perempuan meresepsi bentuk-bentuk objektifikasi perempuan dalam konten *livestream* YouTube Windah Basudara.

1.3 Keunikan Penelitian

Keunikan penelitian ini terletak pada pendekatan teoretis, objek penelitian, serta karakteristik informan yang digunakan. Penelitian ini menggunakan Teori Resepsi Stuart Hall untuk memahami bagaimana audiens perempuan memaknai objektifikasi perempuan yang ditampilkan dalam konten *livestream gaming* pada kanal YouTube Windah Basudara. Pendekatan tersebut memungkinkan peneliti mengidentifikasi posisi penerimaan audiens (*dominant-hegemonic*, *negotiated*, dan *oppositional*) terhadap pesan yang diterima. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam dan studi literatur, sehingga analisis tidak hanya berfokus

pada isi media, tetapi juga pada pengalaman, pengetahuan, nilai, dan pemaknaan subjektif audiens perempuan terhadap objektifikasi perempuan dalam media digital.

Keunikan lainnya terletak pada pemilihan objek penelitian berupa lima video *livestream gameplay* Windah Basudara yang menampilkan bentuk-bentuk objektifikasi perempuan, serta penggunaan seorang psikolog perempuan sebagai triangulator untuk memperkuat validitas data sekaligus memberikan perspektif psikologis terhadap hasil penelitian. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam kajian komunikasi, media digital, dan gender, khususnya mengenai bagaimana audiens perempuan memaknai praktik objektifikasi perempuan dalam konten *gaming* di YouTube.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam suatu penelitian bertujuan untuk menjaga fokus pembahasan agar tidak melebar dari topik utama yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti menetapkan batasan permasalahan dalam kajian ini pada aspek-aspek berikut:

1. Objek penelitian ini dibatasi pada lima video *livestream gameplay* Windah Basudara yang menampilkan permainan *The Inn-Sanity*, *How to Date an Entity (and Stay Alive)*, *Being With You Together VR*, *Dating Simulator*, dan *Incoherence* yang diunggah pada kanal YouTube Windah Basudara. Fokus penelitian diarahkan pada bentuk-bentuk objektifikasi perempuan yang muncul melalui narasi, komentar, maupun interaksi selama *gameplay*.

2. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi, yang bertujuan untuk memahami bagaimana penonton menafsirkan dan merespons objektifikasi perempuan dalam konten tersebut, berdasarkan latar belakang sosial, nilai, serta pengalaman individu mereka.
3. Partisipan dalam penelitian ini dibatasi pada audiens perempuan berusia 18–25 tahun yang telah menjadi *subscriber* kanal YouTube Windah Basudara sejak tahun 2022 atau sebelumnya. Pemilihan partisipan perempuan didasarkan pada relevansi pengalaman, perspektif, dan kedekatan mereka dengan isu objektifikasi perempuan dalam media digital. Sementara itu, rentang usia 18–25 tahun dipilih karena kelompok ini tergolong aktif mengonsumsi konten digital, memiliki kemampuan berpikir reflektif terhadap isu sosial dan gender, serta termasuk dalam demografi utama penonton konten *gaming* di Indonesia.
4. Aspek yang dikaji meliputi resepsi audiens terhadap bentuk-bentuk objektifikasi perempuan yang muncul selama permainan, respons emosional dan kognitif terhadap tindakan atau komentar Windah Basudara selama *gameplay*, serta posisi resepsi yang terbaca berdasarkan teori Stuart Hall (*dominant, negotiated, dan oppositional reading*).
5. Penelitian ini tidak membahas seluruh aspek dalam video, seperti kualitas grafis *game*, aspek teknis editing video YouTube, atau performa kanal secara umum, kecuali jika elemen-elemen tersebut secara langsung berkontribusi dalam membentuk atau memperkuat makna objektifikasi perempuan yang ditafsirkan oleh audiens.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemaknaan audiens perempuan terhadap objektifikasi perempuan dalam video *livestream* YouTube Windah Basudara?
2. Bagaimana posisi resepsi audiens perempuan terhadap objektifikasi perempuan dalam video *livestream* YouTube Windah Basudara?

1.6 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah resepsi audiens perempuan terhadap praktik objektifikasi perempuan dalam video *livestream* pada kanal YouTube Windah Basudara. Penelitian ini berfokus pada pemaknaan audiens terhadap praktik objektifikasi perempuan serta posisi penerimaan audiens berdasarkan Teori Resepsi Stuart Hall.

1.7 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui pemaknaan audiens perempuan terhadap objektifikasi perempuan dalam video *livestream* YouTube Windah Basudara.
- 2) Mengidentifikasi posisi resepsi audiens perempuan terhadap objektifikasi perempuan dalam video *livestream* YouTube Windah Basudara.

1.8 Manfaat Penelitian

1.8.1 Manfaat Akademis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya dalam ranah studi media digital, analisis resepsi, dan representasi gender dalam konten *game*. Dengan menyoroti persepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam tayangan *gameplay* di YouTube, penelitian ini menambah perspektif baru terhadap bagaimana audiens menanggapi representasi gender dalam hiburan digital. Temuan ini juga dapat memperkaya literatur akademik yang berkaitan dengan budaya populer, studi *game*, dan komunikasi visual, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada isu representasi dan interpretasi audiens dalam media digital.

1.8.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi kreator konten digital untuk lebih sadar terhadap implikasi sosial konten terkait gender. Penelitian ini juga mendorong penonton untuk lebih reflektif dalam mengonsumsi tayangan hiburan digital yang merepresentasikan perempuan. Di lingkungan akademik, penelitian ini dapat mendorong diskusi kritis mengenai pengaruh media terhadap konstruksi sosial gender. Penelitian ini juga memperkuat pemahaman mengenai peran YouTube dalam membentuk makna melalui keterlibatan audiens.