



**ANALISIS RESEPSI VIEWERS PADA GIMMICK PROMOSI
GAME ONLINE “PIKABUU STOP” DI LIVESTREAM
YOUTUBE @WINDAHBASUDARA**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

HEGEL PRANDIKA

44322010091

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026



**ANALISIS RESEPSI VIEWERS PADA GIMMICK PROMOSI
GAME ONLINE “PIKABUU STOP” DI LIVESTREAM
YOUTUBE @WINDAHBASUDARA**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana**

HEGEL PRANDIKA

44322010091

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hegel Prandika

NIM : 44322010091

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul “Analisis Resepsi *Viewers* Pada *Gimmick Promosi Game Online ‘Pikabuu Stop’ Di Live Stream Youtube @Windahbasudara*” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 13 Februari 2026



Hegel Prandika

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Hegel Prandika
NIM : 44322010091
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Komunikasi Pemasaran

Dengan judul **“ANALISIS RESEPSI VIEWERS PADA GIMMICK PROMOSI GAME ONLINE “PIKABUU STOP” DI LIVESTREAM YOUTUBE @WINDAHBASUDARA”**, telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 12 Februari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 13 %

Jakarta, 12 Februari 2026
Administrator Turnitin



Rizki Agustin, S.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting). Fax 021-584 0813
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Hegel Prandika

NIM : 44322010091

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Judul Penelitian : Analisis Resepsi Viewers Pada *Gimmick* Promosi
Game Online "Pikabuu Stop" Di Live Stream *Youtube*
@Windahbasudara

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 3 Februari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan Oleh:
Dosen Pembimbing



Nur Intan Pangesti Sabrianto, S.Ikom, M.Ikom
NIDN/NUPTK : 0314109001

Jakarta, 10 Februari 2026

Mengetahui,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si
NIDN/NUPTK : 0318116602



Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si
NIDN/NUPTK : 0301117301

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Analisis Resepsi Viewers Pada *Gimmick Promosi Game Online “Pikabuu Stop” Di Live stream Youtube @Windahbasudara*” dapat di selesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan program strata satu (S1) pada jurusan Komunikasi Pemasaran Universitas Mercubuana. Dalam penelitian ini penulis mendapat bimbingan, dorongan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M. Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, Dr, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Nur Intan Pangesti Subrianto, S.Ikom, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberi semangat selama penyusunan hingga terselesaikannya skripsi.
5. Seluruh Dosen dan Staf Universitas Mercubuana khususnya Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Teruntuk kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan segala doa, dukungan serta pengorbanan yang menjadi kekuatan terbesar.
7. Teman-teman seperjuangan jurusan S1 Ilmu Komunikasi angkatan 2022 yang selalu memberikan bantuan selama masa perkuliahan.
8. Seluruh responden yang telah meluangkan waktunya untuk di wawancarai oleh penulis.

9. Teman-teman seperjuangan jurusan S1 Ilmu Komunikasi angkatan 2022 khususnya “Cibbs” Devan, Jeral, Farhan, Yoga yang telah meluangkan waktu untuk memberikan dukungan dan kebersamaan yang menghibur untuk penulis agar menyelesaikan penelitian ini.
10. Oktaviana Indrawinata yang telah memberikan pengertian, waktu, kebersamaan, dan doa yang menjadi motivasi penulis untuk segera menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangan dan keterbatasan. Namun demikian, merupakan harapan besar bagi penulis bila skripsi ini dapat memberikan masukan pengetahuan dan menjadi satu karya yang bermanfaat.



Jakarta, 19 Januari 2026

Hegel Prandika

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hegel Prandika
NIM : 44322010091
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Penelitian : Analisis Resepsi *Viewers* Pada *Gimmick* Promosi *Game Online* “Pikabuu Stop” Di *Live Stream Youtube* @WindahBasudara

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

U N I V E R S I T A S
M E R C U B U A N A
Jakarta, 13 Februari 2026



Hegel Prandika

**ANALISIS RESEPSI VIEWERS PADA GIMMICK PROMOSI GAME
ONLINE “PIKABUU STOP” DI LIVE STREAM
YOUTUBE @WINDAHBASUDARA
HEGEL PRANDIKA**

ABSTRAK

Perkembangan industri *game online* dan *live streaming* menuntut *content creator* menciptakan promosi yang unik. Windah Basudara memanfaatkan *gimmick* dalam *livestream*-nya untuk mempertahankan identitas sekaligus mempromosikan *game*. Penelitian ini bertujuan mengkaji penerapan strategi promosi melalui *gimmick* serta kontribusinya dalam membentuk kesadaran dan resepsi penonton. Kajian teori menggunakan tahapan *content marketing* Kotler dan metode analisis resepsi stuart hall encoding-decoding. pendekatan kualitatif diterapkan dengan wawancara mendalam pada enam informan *subscribers* setia kanal Youtube @WindahBasudara. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman, dengan keabsahan data melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan *gimmick* berperan efektif sebagai strategi promosi yang membangun kesadaran dan loyalitas penonton. Resepsi terbagi dalam tiga posisi: dominan (menerima *gimmick* sebagai hiburan dan promosi), negosiasi (menerima pesan namun terhambat pada tahap untuk bermain), dan oposisi (menolak *gimmick* sebagai hiburan dan promosi). *Gimmick* juga memperkuat penyampaian pesan sosial dalam *game* "Pikabuu Stop" serta meningkatkan *engagement* dan jangkauan konten.

Kata kunci: Analisis Resepsi, *Gimmick*, Windah Basudara,
Promosi *Game*, *Live streaming*.

**ANALYSIS OF VIEWER RECEPTION ON THE ONLINE GAME
PROMOTION GIMMICK "PIKABUU STOP" ON YOUTUBE LIVE STREAM
@WINDAHBASUDARA
HEGEL PRANDIKA**

ABSTRACT

The development of the online gaming and live streaming industry requires content creators to create unique promotional. Windah Basudara uses gimmicks in his livestream to maintain his identity while promoting the game. This study aims to examine the application of promotional strategies through gimmicks and their contribution in shaping audience awareness and reception. The theoretical study used Kotler's content marketing stages and the Stuart Hall encoding-decoding reception analysis method. The qualitative approach was applied with in-depth interviews with six informants who were loyal subscribers of the @WindahBasudara Youtube channel. Data analysis refers to the Miles and Huberman model, with the validity of the data through source triangulation. The results show that gimmicks play an effective role as a promotional strategy that builds audience awareness and loyalty. Reception is divided into three positions: dominant (accepting gimmicks as entertainment and promotion), negotiation (received a message but was hampered at the stage to play), and opposition (rejecting gimmicks as entertainment and promotion). Gimmick also strengthens the delivery of social messages in the game "Pikabuu Stop" and increases engagement and content reach.

Keywords: Reception Analysis, Gimmick, Windah Basudara, Game Promotion, Live streaming.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN <i>SIMILARITY CHECK</i>.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	13
1.4.1 Manfaat Akademis.....	13
1.4.2 Manfaat Praktis.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Penelitian Terdahulu	14
2.2 Kajian Teoritis.....	24
2.2.1 Komunikasi.....	24
2.2.2 Komunikasi Pemasaran	25
2.2.3 <i>Gimmick</i>	27
2.2.4 Promosi Digital.....	28
2.2.5 <i>Game Online</i>	30
2.2.6 Media Sosial	33
2.2.7 <i>Youtube</i>	34

2.2.8	<i>Viewers</i>	35
2.2.9	<i>Live streaming</i>	35
2.2.10	Analisis Resepsi.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		40
3.1	Paradigma Penelitian	40
3.2	Metode Penelitian.....	41
3.3	Subyek Penelitian	43
3.4	Teknik Pengumpulan Data	44
3.4.1	Data Primer.....	44
3.4.2	Data Sekunder	45
3.5	Teknik Analisis Data	45
3.6	Teknik Keabsahan Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	48
4.1.1	Profil Brando Franco Windah (Windah Basudara)	48
4.1.2	Akun <i>Youtube</i> Windah Basudara.....	49
4.1.3	Gambaran Umum <i>Live streaming Game</i> “Pikabuu Stop” di <i>Youtube</i> @WindahBasudara.....	51
4.1.4	Profil Informan	53
4.2	Hasil Penelitian	54
4.2.1	Pemaknaan Khalayak Tujuan Windah Basudara dalam <i>Livestream</i> <i>Game</i> “Pikabuu Stop”.....	55
4.2.2	Interpretasi Khalayak Pemetaan Audiens Berdasarkan Motivasi Awal Menonton Windah	60
4.2.3	Interpretasi Khalayak Penentuan Ide Dalam <i>Livestream</i> Windah Basudara	64
4.2.4	Interpretasi Khalayak Dalam Produksi Konten Windah Basudara	71
4.2.5	Pemaknaan Khalayak Dalam Distribusi <i>Livestream</i> Windah Basudara	76
4.2.6	Pemaknaan Khalayak Amplifikasi <i>Live streaming</i> Windah Basudara	80
4.2.7	Pemaknaan Khalayak Ketertarikan Untuk Bermain “Pikabuu Stop” Setelah Melihat <i>Livestream</i> Windah Basudara.....	86

4.2.8	Pemaknaan Khalayak Penyempurnaan Lanjutan <i>Live streaming</i> Windah Basudara.....	91
4.2.9	Interpretasi Khalayak Dalam Menafsirkan <i>Gimmick</i> Windah Basudara	96
4.2.10	Pemaknaan Khalayak Mengenai <i>Insight</i> Dari Game “Pikabuu Stop”.....	103
4.2.11	Pemaknaan Khalayak Kualitas <i>Livestream Game</i> Di <i>Channel Youtube</i> Windah Basudara	107
4.3	Pembahasan	114
4.3.1	Dominan Hegemonic.....	116
4.3.2	Negosiasi	126
4.3.3	Oppositional	129
4.3.4	Penentuan Tujuan	131
4.3.5	Pemetaan Audiens	132
4.3.6	Perancangan Ide/Konten.....	133
4.3.7	Produksi Konten	134
4.3.8	Distribusi Konten.....	135
4.3.9	Amplifikasi Konten	136
4.3.10	Evaluasi Konten.....	137
4.3.11	Penyempurnaan Lanjutan	138
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	140
5.1	Kesimpulan.....	140
5.2	Saran.....	141
5.2.1	Saran Akademis.....	141
5.2.2	Saran Praktis.....	141
LAMPIRAN		148

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1 Subyek Penelitian.....	43
Tabel 4.1 Pemaknaan Khalayak Tujuan Windah Basudara dalam Livestream Game “Pikabuu Stop”	58
Tabel 4.2 Interpretasi Khalayak Pemetaan Audiens Berdasarkan Motivasi Awal Menonton Windah.....	63
Tabel 4.3 Interpretasi Khalayak Penentuan Ide Dalam <i>Livestream</i> Windah Basudara.....	67
Tabel 4.4 Interpretasi Khalayak Dalam Produksi Konten Windah Basudara.....	73
Tabel 4.5 Pemaknaan Khalayak Dalam Distribusi Livestream Windah Basudara	78
Tabel 4.6 Pemaknaan Khalayak Amplifikasi Live streaming Windah Basudara .	83
Tabel 4.7 Pemaknaan Khalayak Ketertarikan Untuk Bermain “Pikabuu Stop” Setelah Melihat Livestream Windah Basudara	88
Tabel 4.8 Pemaknaan Khalayak Penyempurnaan Lanjutan Live streaming Windah Basudara.....	94
Tabel 4.9 Interpretasi Khalayak Dalam Menafsirkan Gimmick Windah Basudara	100
Tabel 4.10 Pemaknaan Khalayak Insight Dari Game “Pikabuu Stop”	105
Tabel 4.11 Pemaknaan Khalayak Kualitas Livestream Game Di Channel Youtube Windah Basudara	111
Tabel 4.12 Hasil Resepsi Informan.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Amazing Kids Favorite Awards 2024.....	1
Gambar 1.2 Windah Basudara melakukan aksi Gimmick pada sesi Live streaming Game “Pikabuu Stop”	2
Gambar 1.3 Moment Windah melakukan Absen kepada penonton di Livestreaming Youtube @WindahBasudara.....	3
Gambar 1.4 Game “Pikabuu Stop” Konten Windah Basudara Yang Viral Pada Tahun 2025	4
Gambar 1.5 Data Popster Jadwal Penayangan Konten Youtube @WindahBasudara dari bulan Januari sampai Juni 2025	6
Gambar 1.6 Data Playboard Channel @WindahBasudara	7
Gambar 1.7 Data 7 Negara Pengguna Youtube Terbesar tahun 2025	9
Gambar 1.8 Data Social Blade Viewers Youtube @WindahBasudara.....	10
Gambar 1.9 Data Pengguna Game Online di Dunia tahun 2024	11
Gambar 2.1 Model Encoding & Decoding Stuart Hall 1973	38
Gambar 4.1 Profil Windah Basudara	48
Gambar 4.2 Channel Youtube @WindahBasudara	50
Gambar 4.3 Konten Game "Pikabuu Stop"	51

U N I V E R S I T A S
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Bimbingan.....	148
Lampiran 2 Transkrip dan Dokumentasi Wawancara.....	151
Lampiran 3 Lembar Pernyataan Persetujuan Informan	178
Lampiran 4 Pernyataan Similarity Check	183
Lampiran 5 Curriculum Vitae	184

