



**RESEPSI *SUBSCRIBER* TERHADAP GAYA KOMUNIKASI
KONTROVERSIAL WINDAH BASUDARA PADA KONTEN
GAME ROBLOX**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

REGINA SHALMA VITA

44221120005

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**RESEPSI *SUBSCRIBER* TERHADAP GAYA KOMUNIKASI
KONTROVERSIAL WINDAH BASUDARA PADA KONTEN
GAME ROBLOX**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
REGINA SHALMA VITA
44221120005
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Regina Shalma Vita
NIM : 44221120005
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Public Relations

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
“ Resepsi Subscriber Terhadap Gaya Komunikasi Kontroversial Windah Basudara
Pada Konten Game Roblox” 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, 7 Februari 2026



PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

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

Nama : Regina Shalma Vita
NIM : 44221120005
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Public Relations

Dengan judul “ Resepsi Subscriber Terhadap Gaya Komunikasi Kontroversial Windah Basudara Pada Konten Game Roblox” ,telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 10 Februari 2026, didapatkan nilai persentase sebesar 10%

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 12 Februari 2026
Administrator Turnitin



Rizki Agustin, S.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Regina Shalma Vita
NIM : 44221120005
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunika s/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Resepsi Subscriber Terhadap Gaya Komunikasi
Kontroversial Windah Basudara Pada Konten Game
Roblox

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 31 Januari 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:

Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
(Siti Muslichatul Mahmudah, S.I.Kom, M.I.Kom)
NIDN/NUPTK: 0326089202

Jakarta, 12 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas
Ilmu Komunikasi

(Prof. Dr. Ahmad Mulyana)
NIDN/NUPTK: 0318116602

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi. Skripsi ini disusun oleh penulis yang berasal dari Program Studi Komunikasi *Public Relations*, Universitas Mercu Buana, dengan judul “Resepsi Subscriber Terhadap Gaya Komunikasi Kontroversial Windah Basudara Pada Konten Game Roblox.”

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, serta doa hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Siti Muslichatul Mahmudah, S.I.Kom, M.I.Kom. Selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan, dukungan, dan arahan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan yang penuh perhatian, kritik, saran, serta ilmu yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
2. Dr. Farid Hamid, M.Si, selaku Ketua Sidang dan Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi atas waktu, arahan, dan masukan berharga selama proses bimbingan dan sidang akhir.
3. Bapak Wiyanto Hidayatullah, S.I.Kom, M.I.Kom, selaku Dosen Penguji Ahli atas saran dan masukan yang sangat berharga untuk penyempurnaan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Andi Adriansyah M. Eng, selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
5. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama peneliti menempuh pendidikan di Universitas Mercu Buana Jakarta.

7. Kedua orang tua peneliti dan adik tercinta, yang telah mendukung, mendoakan dan memberi semangat untuk penulis selama menempuh perkuliahan.
8. Kekasih penulis, yang selalu memberikan perhatian, dukungan, doa, semangat, serta kesabaran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan motivasi yang diberikan menjadi salah satu hal yang sangat berarti bagi penulis
9. Sahabat seperjuangan penulis sejak semester satu, yaitu Putri Ayu, Anggie, Tia, Laura, Tasya, Futri, Aulia, Aurel. yang selalu mendukung satu sama lain selama perkuliahan.
10. Sahabat penulis yang lainnya, yaitu Hafizha, Padlah, Manda, Ais, Atul, Bibil.
11. Teman kantor penulis, yaitu Mas Anggi, Sherly, dan Nurmala. Yang selalu mendukung penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Para informan yang telah membantu penulis dalam memenuhi data penelitian.
13. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu, yang telah membantu peneliti dalam proses menyelesaikan skripsi.
14. Tidak lupa, peneliti juga ingin menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri. Terima kasih karena sudah bertahan selama ini dan tidak pernah menyerah dalam menjalankan prosesnya. Peneliti sangat bersyukur karena dalam setiap prosesnya mendapatkan banyak pelajaran yang berharga.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi.

Jakarta, 23 Januari 2026

Regina Shalma Vita

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB**

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

Nama : Regina Shalma Vita
NIM : 44221120005
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Public Relations
Judul Tugas Akhir : Resepsi Subscriber Terhadap Gaya Komunikasi Kontroversial Windah Basudara Pada Konten Game Roblox

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.

Jakarta, 12 Februari 2026

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


(Regina Shalma Vita)

**RESEPSI *SUBSCRIBER* TERHADAP GAYA KOMUNIKASI
KONTROVERSIAL WINDAH BASUDARA PADA KONTEN GAME
ROBLOX**

REGINA SHALMA VITA

ABSTRAK

Perkembangan media digital, khususnya platform YouTube, memberikan ruang kebebasan bagi kreator konten dalam mengekspresikan diri melalui beragam gaya komunikasi. Kebebasan tersebut kerap memunculkan gaya komunikasi yang bersifat kontroversial, seperti penggunaan bahasa vulgar, humor sarkastik, serta ekspresi emosional yang berlebihan. Salah satu kreator yang memunculkan perdebatan publik adalah Windah Basudara melalui konten permainan Roblox yang banyak dikonsumsi oleh kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis resepsi subscriber terhadap gaya komunikasi kontroversial yang ditampilkan oleh Windah Basudara dalam konten game Roblox. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif dan metode analisis resepsi, yang memandang khalayak sebagai pihak aktif dalam memaknai pesan media. Subjek penelitian merupakan subscriber YouTube Windah Basudara yang secara aktif mengonsumsi konten game Roblox. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan studi pustaka, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dengan uji keabsahan data melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa resepsi subscriber terhadap gaya komunikasi kontroversial Windah Basudara didominasi oleh posisi dominant-hegemonic reading, di mana mayoritas informan menerima gaya komunikasi tersebut sebagai bentuk spontanitas, hiburan, dan ciri khas dalam konten gaming. Selain itu, ditemukan pula posisi negotiated reading dan oppositional reading, meskipun jumlahnya relatif lebih sedikit. Dominannya penerimaan khalayak disebabkan oleh kedekatan emosional antara subscriber dengan kreator serta kebiasaan konsumsi konten digital yang telah membentuk toleransi terhadap gaya komunikasi tersebut. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian analisis resepsi dan komunikasi digital, khususnya dalam konteks budaya media baru, sementara secara praktis penelitian ini memberikan refleksi bagi kreator konten untuk tetap mempertimbangkan etika komunikasi di ruang publik digital serta mendorong khalayak agar bersikap lebih kritis terhadap konten yang dikonsumsi.

Kata kunci: analisis resepsi, gaya komunikasi, kontroversial, YouTube, Windah Basudara, Roblox.

SUBSCRIBERS' RECEPTION OF WINDAH BASUDARA'S CONTROVERSIAL COMMUNICATION STYLE IN ROBLOX GAMING CONTENT

REGINA SHALMA VITA

ABSTRACT

The development of digital media, particularly the YouTube platform, has provided content creators with greater freedom to express themselves through various communication styles. This freedom often gives rise to controversial communication practices, such as the use of vulgar language, sarcastic humor, and excessive emotional expressions. One creator who has generated public debate is Windah Basudara through his Roblox gaming content, which is widely consumed by adolescents. This study aims to identify and analyze subscribers' reception of Windah Basudara's controversial communication style in Roblox gaming content. The research adopts a constructivist paradigm with a qualitative approach and reception analysis method, viewing audiences as active participants in interpreting media messages. The research subjects consist of YouTube subscribers of Windah Basudara who actively consume Roblox gaming content. Data were collected through in-depth interviews and literature review, while data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, with data validity ensured through source triangulation. The findings indicate that subscribers' reception of Windah Basudara's controversial communication style is predominantly characterized by a dominant-hegemonic reading, in which most informants perceive the communication style as a form of spontaneity, entertainment, and a distinctive feature of gaming content. Negotiated and oppositional readings were also identified, although in relatively smaller numbers. The dominance of audience acceptance is influenced by emotional closeness between subscribers and the creator, as well as habitual digital content consumption that has fostered tolerance toward such communication styles. Academically, this study is expected to enrich reception analysis and digital communication studies, particularly within the context of new media culture. Practically, the findings offer reflection for content creators to continue considering communication ethics in digital public spaces and encourage audiences to adopt a more critical attitude toward the content they consume.

Keywords: reception analysis, communication style, controversy, YouTube, Windah Basudara, Roblox.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL TA.....	0
HALAMAN JUDUL TA	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK	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 GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian	15
1.3 Tujuan Penelitian	15
1.4 Manfaat Penelitian.....	16
1.4.1 Manfaat Akademis	16
1.4.2 Manfaat Praktis	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Penelitian Terdahulu	17
2.2 Kajian Teoritis	29
2.2.1. Komunikasi.....	29
2.2.2. Gaya komunikasi	30
2.2.3. Makna Kontroversial	35

2.2.4. Media Baru	35
2.2.5. Konten.....	38
2.2.6. Khalayak Aktif.....	39
2.2.7. Encoding Decoding.....	40
2.2.8. Teori Resepsi.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 Paradigma Penelitian	44
3.2 Metode Penelitian.....	44
3.3 Subjek Penelitian.....	46
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.4.1. Data Primer	49
3.4.2. Data Sekunder.....	50
3.5 Teknik Analisis Data.....	50
3.6 Teknik Keabsahan Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	54
4.1.1 Profile Diri Windah Basudara.....	54
4.1.2 Profile Informan.....	55
4.2 Hasil Penelitian.....	58
4.2.1 Interpretasi Khalayak Terkait Faktor Pembentuk Gaya Komunikasi Windah Basudara Pada Konten Game Roblox	58
4.2.2 Interpretasi Khalayak Terkait Jenis Gaya Komunikasi Windah Basudara Pada Konten Game Roblox.....	105
4.3. Pembahasan	125
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	138
5.1. Kesimpulan.....	138
5.2. Saran	139
5.2.1 Saran Akademis	139
5.2.2 Saran Praktis	140
DAFTAR PUSTAKA.....	141
LAMPIRAN.....	145

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan home page YouTube channel Windah Basudara	2
Gambar 1. 2 Konten YouTube channel Windah Basudara.....	3
Gambar 1. 3 Artikel tentang Windah Basudara.....	4
Gambar 1. 4 Cuplikan video TikTok terkait kontroversi pernyataan Windah Basudara.....	5
Gambar 1. 5 Tampilan kolom komentar pada video TikTok mengenai potongan cuplikan Windah Basudara	6
Gambar 1. 6 Cuplikan komentar oleh akun @SlapslesplopGimang pada video Windah Basudara	7
Gambar 1. 7 Cuplikan komentar oleh akun @zulandaananda4413 pada video Windah Basudara	8
Gambar 1. 8 Unggahan akun X @ujihoneyy mengenai Windah Basudara	10
Gambar 1. 9 unggahan akun X @KnightFriend6 mengenai Windah Basudara.....	11
Gambar 2. 1 Model Komunikasi Encoding–Decoding.....	41
Gambar 3. 1 Tampilan <i>home page</i> YouTube channel Windah Basudara	47
Gambar 3. 2 Artikel “Bagaimana Langkah-Langkah Analisis Kualitatif Menurut Miles dan Huberman?”	53
Gambar 4. 1 Foto Windah Basudara	54
Gambar 4. 2 Tampilan home page YouTube channel Windah Basudara	55
Gambar 4. 3 Konten YouTube channel Windah Basudara.....	60
Gambar 4. 4 Konten YouTube channel Windah Basudara.....	60
Gambar 4. 5 Konten YouTube channel Windah Basudara.....	61
Gambar 4. 6 Konten YouTube channel Windah Basudara.....	62
Gambar 4. 7 Konten YouTube channel Windah Basudara.....	62
Gambar 4. 8 Konten YouTube channel Windah Basudara.....	63
Gambar 4. 9 Konten YouTube channel Windah Basudara.....	106
Gambar 4. 10 Konten YouTube channel Windah Basudara.....	106
Gambar 4. 11 Konten YouTube channel Windah Basudara	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	21
Tabel 4. 1 Resepsi Informan Terkait Kondisi Fisik Windah Basudara Pada Saat Bermain Game Roblox Dengan Judul “AKU BERANIKAN DIRI MENDAKI GUNUNG YANG KATANYA PALING SULIT... Mount Yagatow"	68
Tabel 4. 2 Resepsi Informan Terkait Peran Windah Basudara Pada Saat Bermain Game Roblox Dengan Judul “AKU BERANIKAN DIRI MENDAKI GUNUNG YANG KATANYA PALING SULIT... Mount Yagatow" ...	73
Tabel 4. 3 Resepsi Informan Terkait Konteks Sejarah Windah Basudara Pada Saat Bermain Game Roblox	79
Tabel 4. 4 Resepsi Informan Terkait Kronologi Windah Basudara Pada Saat Bermain Game Roblox	85
Tabel 4. 5 Resepsi Informan Terkait Bahasa Windah Basudara Pada Saat Bermain Game Roblox.....	91
Tabel 4. 6 Resepsi Informan Terkait Hubungan Windah Basudara Pada Saat Bermain Game Roblox	97
Tabel 4. 7 Resepsi Informan Terkait Kendala Windah Basudara Pada Saat Bermain Game Roblox.....	102
Tabel 4. 8 Resepsi Informan Terkait Komunikasi Asertif Pada Gaya Komunikasi Windah Basudara Saat Bermain Game Roblox.....	111
Tabel 4. 9 Resepsi Informan Terkait Komunikasi Pasif Pada Gaya Komunikasi Windah Basudara Saat Bermain Game Roblox.....	116
Tabel 4. 10 Resepsi Informan Terkait Komunikasi Agresif Pada Gaya Komunikasi Windah Basudara Saat Bermain Game Roblox.....	124
Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Data Posisi Resepsi Informan.....	127
Tabel 4. 12 Ringkasan Pola Resepsi Informan Berdasarkan Latar Belakang Infroman	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Wawancara	145
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	147
Lampiran 3 Curriculum Vitae (CV)	175

