

## Pengaruh Konten YouTube terhadap Perilaku Trashtalking Pada Subscriber Akun @WindahBasudara

Hanna Maryam<sup>1</sup>, Oky Oxygentri<sup>2</sup>, Hendry Roris P. Sianturi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: [2110631190080@student.unsika.ac.id](mailto:2110631190080@student.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [mickey.oxygentri@fisip.unsika.ac.id](mailto:mickey.oxygentri@fisip.unsika.ac.id)<sup>2</sup>,  
[hendry.roris@fisip.unsika.ac.id](mailto:hendry.roris@fisip.unsika.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh konten YouTube Windah Basudara terhadap perilaku trashtalking pada subscriber dengan memfokuskan pada tiga sub variabel terpaan media: frekuensi, durasi, dan atensi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, melibatkan 100 responden yang merupakan pengguna aktif YouTube dan secara sadar mengikuti kanal @WindahBasudara. Analisis dilakukan menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi dan atensi berpengaruh signifikan terhadap perilaku trashtalking, dengan nilai signifikansi masing-masing 0,011 dan <0,001, sedangkan frekuensi tidak berpengaruh signifikan (sig. = 0,527). Selain itu, hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) menunjukkan bahwa ketiga sub variabel memberikan kontribusi sebesar 26,3% terhadap perilaku trashtalking, sementara 73,7% dipengaruhi oleh faktor lain. Penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas keterlibatan terhadap konten, seperti lamanya menonton dan tingkat perhatian, lebih berperan dalam membentuk perilaku trashtalking dibandingkan frekuensi paparan semata.

**Kata Kunci:** *Konten YouTube, Perilaku Trashtalking, Terpaan Media, Uses and Effect, Windah Basudara.*

### *The Influence of YouTube Content on Trashtalking Behavior Among Subscribers of the @WindahBasudara Channel*

#### Abstract

*This study aims to examine the influence of Windah Basudara's YouTube content on trashtalking behavior among subscribers by focusing on three media exposure sub-variables: frequency, duration, and attention. Using a quantitative approach with survey methods, data were collected from 100 active YouTube users who consciously watch and follow the @WindahBasudara channel. The analysis was conducted using multiple linear regression. The results show that duration and attention significantly influence trashtalking behavior, with significance values of 0.011 and <0.001, respectively, while frequency has no significant effect (sig. = 0.527). Furthermore, the coefficient of determination ( $R^2$ ) indicates that all three sub-variables contribute 26.3% to trashtalking behavior, with the remaining 73.7% influenced by other factors. These findings suggest that the quality of media engagement, particularly the amount of time spent, and level of attention given to content, plays a more important role in shaping trashtalking behavior than frequency of exposure alone.*

**Keywords:** *YouTube Content, Trashtalking Behavior, Media Exposure, Uses and Effects, Windah Basudara.*

## PENDAHULUAN

Seiring kemajuan zaman, teknologi memungkinkan kita untuk menjalin koneksi dengan banyak orang melalui media digital. Internet telah menjadi sarana komunikasi yang mempercepat dan mempermudah pertukaran informasi. Pemanfaatannya yang semakin luas memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang kehidupan. Kini, internet berperan sebagai alat penting yang membuka berbagai peluang baru serta memberikan akses terhadap informasi yang sebelumnya sulit dijangkau. Dalam berbagai bidang kehidupan, internet telah menjadi alat yang memfasilitasi transformasi dan kemajuan yang pesat (Gani, 2020).

Media sosial berbasis video yang paling sering diakses di *smartphone* adalah YouTube. Mulai dari berita, klip musik terbaru, komedi, semua ada di YouTube. Situs YouTube menyediakan berbagai informasi berupa video, termasuk di dalamnya audio. Youtube ditujukan bagi individu yang mencari informasi dalam format video. Selain itu, platform ini juga memungkinkan para pengguna untuk mengunggah konten video mereka sendiri dan membagikannya kepada audiens di seluruh dunia.

YouTube saat ini merupakan salah satu sumber hiburan utama bagi masyarakat Indonesia (Mahendra et al., 2024). Berdasarkan laporan Hootsuite dan We Are Social tahun 2024, platform ini tercatat memiliki tingkat popularitas yang sangat tinggi. YouTube memiliki beragam jenis konten hiburan termasuk *gaming*, *vlog*, musik, film pendek, hingga acara komedi dan podcast. Menurut Indriyati (Mu'andhom, 2024), sebanyak 82% pengguna YouTube menggunakan platform tersebut untuk mencari konten hiburan, seperti konten game yang memiliki penonton terbanyak di YouTube.

Menurut Milenio (2023), Fenomena Youtuber Gaming di Indonesia mulai marak ditemui pada tahun 2015, pada saat itu mulai banyak Content Creator yang mulai membangun konten Gaming pada Kanal Youtube mereka, nama-nama seperti "MiawAug", "Jess no Limit", "Tara Arts", "Frost Diamond" mulai banyak terdengar di kalangan penikmat Youtube Gaming.

Tidak sedikit konten kreator gaming yang berhasil menarik perhatian besar, seperti Windah Basudara yang merupakan salah satu konten kreator gaming populer di Indonesia. Dengan memiliki total 16.6 juta *subscribers*, pengguna akun YouTube secara aktif memilih Kanal YouTube Windah Basudara sebagai kebutuhan hiburan mereka. Pada juni 2025, Windah Basudara memperoleh jumlah tayangan sebesar 71 juta *views* dengan 300 ribu *subscribers* baru (Social Blade, 2025). Kepopulerannya juga dibuktikan dengan Windah Basudara yang berhasil memenangkan penghargaan sebagai konten kreator gaming terfavorit di tahun 2022 mengalahkan sejumlah youtuber gaming populer lainnya yaitu, Frost Diamond dan Dylan Pros.

Windah Basudara memulai karirnya sebagai konten kreator Youtube sejak tahun 2018. Konten yang disajikan dalam kanal YouTube Windah Basudara berupa konten hiburan yaitu konten *game* yang berisikan beragam *game online* yang kebanyakan ia mainkan secara *live streaming* dengan berinteraksi langsung pada para penontonnya.

Fenomena ini mencerminkan pergeseran dalam pola konsumsi media. Penonton tidak lagi secara pasif menyaksikan konten; sebaliknya, mereka menjadi partisipan aktif dengan memberikan komentar, mengirim pesan di kolom obrolan langsung, atau membuat meme dari cuplikan konten streamer favorit mereka. Dalam konteks ini, streamer menjadi

figur sentral dalam membentuk keterlibatan komunitas melalui gaya komunikasi mereka yang khas dan mudah diingat (Alya Raysha Davira & Otong Setiawan Djauhari, 2025).

Windah Basudara memiliki ciri khas tersendiri dibanding youtuber gaming lainnya, yaitu gimmick atau akting yang ia gunakan di akhir video live streaming (Muzakki, 2025). Gaya komunikasi Windah Basudara dalam konten YouTube nya banyak menarik *viewers* karena mengandung *trash-talk* yang bersifat provokatif untuk membangun keterlibatan audiens. *Trash-talk* yang dilakukan oleh Windah sering kali disampaikan dengan intonasi yang tinggi, ekspresi berlebihan, dan pilihan diksi yang agresif, yang bertujuan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan audiens.

Menurut Conmy et al. (2013), *Trash-talking* merupakan suatu bentuk komunikasi verbal yang secara sadar dan disengaja oleh seorang individu untuk alasan pribadi dengan tujuan mengganggu terhadap pemain lain. Tindakan semacam ini kerap dipandang sebagai elemen hiburan atau ciri khas dari seorang *streamer*. Meskipun demikian, perilaku tersebut dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap para penonton, khususnya dalam membentuk kecenderungan untuk meniru pola perilaku serupa.

Perubahan perilaku yang terjadi pada individu tak lepas dari peran pihak pertama atau komunikator dalam membawakan pesannya (Wardana, 2023). Menurut Nurhadi & Kurniawan (Wardana, 2023), Pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan memiliki beberapa efek salah satunya adalah efek konasi atau efek behavioral, efek ini memiliki kadar yang paling tinggi, di mana dapat menyebabkan berubahnya perilaku atau sikap komunikan ketika menerima terpaan pesan dari komunikator.

Penelitian ini didasari oleh teori *Uses and Effect*, yang merupakan kombinasi dari pendekatan *uses and gratifications* dan efek media. Teori ini menyoroiti bagaimana individu secara aktif memilih media tertentu untuk memenuhi kebutuhan spesifik (*uses*), namun pada akhirnya tetap berpotensi mengalami dampak tertentu dari media tersebut (*effect*). Asumsi dasar dari Teori *Uses and Effect* menekankan bahwa penggunaan media dapat menimbulkan berbagai dampak pada individu. Inti dari teori ini terletak pada hasil yang ditimbulkan dari proses komunikasi massa serta hubungannya dengan bagaimana media digunakan (Priana Putra et al., 2021).

Dalam konteks ini, penonton tidak hanya memilih untuk menonton konten YouTube untuk hiburan, informasi, atau pelarian dari kejenuhan, tetapi secara tidak sadar dapat menyerap nilai, gaya komunikasi, dan perilaku dari tokoh-tokoh dalam video yang mereka konsumsi. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat memengaruhi perubahan perilaku komunikan, salah satunya adalah pesan yang mengandung unsur *trash-talk* (Wardana, 2023).

Peneliti kerap menemukan anggota komunitas Fans Windah Basudara berbicara agresif dan kasar terhadap lawan bicara. Sama halnya dengan Windah Basudara yang kerap kali menyebut unsur-unsur *trash-talking* seperti menghina lawan bicara dengan sebutan "tolol", "goblok", dan "bego". Menurut Kou (Wardana, 2023), Perilaku *trash-talk* dapat mengeksplorasi elemen kontekstual yang dapat membantu dalam menghambat perilaku *toxic*, dan sebaliknya dapat mengubah orang lain menjadi *toxic* pula.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya perilaku *trash-talking* akibat mengonsumsi konten dari akun YouTube milik Windah Basudara. Penulis menyadari bahwa lingkungan sekitar terdampak oleh gaya komunikasi yang dibawa oleh Windah Basudara saat melakukan *Live Streaming* pada akun YouTube nya. Menurut David dalam

(Olda, 2023) Youtube menjadi salah satu media sosial yang dapat mempengaruhi pemerolehan bahasa apalagi pada masa sekarang ini.

## METODE

Penelitian adalah studi terhadap suatu fenomena tertentu yang dilakukan secara sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Proses penelitian ini dilandasi oleh teori serta hipotesis mengenai pengaruh yang diasumsikan antara fenomena yang diteliti. Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik yang menganggap bahwa realitas atau fenomena dapat diklasifikasikan, diukur, dan dihubungkan secara kausal (Amruddin, 2022). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan fokus pada rumusan masalah yang dinyatakan melalui sejumlah pernyataan yang mengacu pada variabel bebas.

Variabel menurut Darmawan, (2013) didefinisikan sebagai konsep atau konstruk yang memiliki variasi nilai di antara sekelompok objek. Variabel bebas (X) yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah tayangan konten pada akun YouTube Windah Basudara. Variabel X tersebut terdiri dari tiga subvariabel, yaitu frekuensi (X1), durasi (X2), dan atensi (X3). Selain itu, penelitian ini juga mencakup variabel terikat (Y), yakni perilaku *trashtalking* pada remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis interaksi antara variabel-variabel tersebut, sejalan dengan tujuan umum penelitian kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Selaras dengan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari konten YouTube Windah Basudara terhadap perilaku *trashtalking* yang ditunjukkan oleh para subscriber kanal @WindahBasudara. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 100 responden yang telah dipilih berdasarkan kriteria tertentu.

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.453	.938		21.816	<.001
	Frekuensi	.035	.055	.058	.635	.527
	Durasi	.140	.054	.241	2.601	.011
	Atensi	.181	.047	.364	3.868	<.001

a. Dependent Variable: PerilakuTrashtalking

Gambar 1. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda  
(Sumber: Olahan Peneliti)

Hasil regresi linear berganda menyatakan bahwa sub variabel durasi (X2) dan sub variabel atensi (X3) memiliki nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,011 dan <0,001 yang berarti terdapat pengaruh signifikan terhadap perilaku *trashtalking* pada *subscriber* kanal @WindahBasudara. Sebaliknya, sub variabel frekuensi tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap perilaku *trashtalking* pada *subscriber* kanal @WindahBasudara. Sub variabel durasi dan atensi terbukti memberikan pengaruh yang signifikan. Artinya, semakin

lama dan semakin besar perhatian yang diberikan responden terhadap konten Windah Basudara, semakin tinggi kecenderungan mereka untuk menunjukkan perilaku *trashtalking*. Sebaliknya, sub variabel frekuensi tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan, sehingga frekuensi menonton saja tidak cukup untuk memengaruhi perilaku tersebut. Hasil ini menegaskan bahwa keterlibatan terhadap konten lebih berperan dalam membentuk perilaku *trashtalking* dibandingkan dengan seberapa sering seseorang mengakses konten tersebut.

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.453	.938		21.816	<.001
	Frekuensi	.035	.055	.058	.635	.527
	Durasi	.140	.054	.241	2.601	.011
	Atensi	.181	.047	.364	3.868	<.001

a. Dependent Variable: PerilakuTrashtalking

Gambar 2. Hasil Uji Parsial (t)  
(Sumber: Olahan Peneliti)

Berdasarkan hasil analisis uji parsial (uji t), dapat disimpulkan bahwa dari tiga sub variabel yang diteliti, yaitu frekuensi, durasi, dan atensi, hanya dua sub variabel yang secara signifikan memengaruhi perilaku *trashtalking* pada subscriber kanal YouTube @WindahBasudara. Sub variabel frekuensi (X1) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,527, yang berarti jauh lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik, seberapa sering seseorang menonton konten Windah Basudara tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecenderungan mereka untuk melakukan *trashtalking*. Dengan kata lain, intensitas menonton saja, tanpa mempertimbangkan kedalaman perhatian atau lamanya waktu yang dihabiskan, tidak cukup untuk membentuk atau mengubah perilaku audiens.

Sementara itu, sub variabel durasi (X2) menunjukkan hasil yang berbeda, di mana nilai signifikansi sebesar 0,011 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa lama waktu yang dihabiskan untuk menonton konten Windah Basudara secara parsial berpengaruh signifikan terhadap perilaku *trashtalking*. Artinya, semakin lama seseorang menonton konten tersebut, semakin besar kemungkinan mereka menyerap gaya komunikasi, termasuk unsur *trashtalking* yang mungkin ditampilkan dalam video. Hal ini selaras dengan pandangan dalam teori *uses and effect* yang menyatakan bahwa dampak media tidak hanya dipengaruhi oleh seberapa sering seseorang terpapar, tetapi juga oleh intensitas dan kualitas keterlibatan audiens terhadap media tersebut.

Kemudian hasil pada sub variabel atensi (X3), yang menunjukkan nilai signifikansi <0,001. Nilai ini menunjukkan bahwa perhatian yang diberikan audiens terhadap konten memiliki pengaruh paling signifikan terhadap perilaku *trashtalking*. Artinya, semakin fokus dan terlibat secara mental seorang *subscriber* saat menyaksikan konten Windah Basudara, semakin besar kecenderungan mereka untuk meniru atau menginternalisasi perilaku yang ditampilkan, termasuk perilaku *trashtalking*. Ini mengindikasikan bahwa perhatian atau fokus saat menonton memainkan peran penting dalam proses pembentukan sikap dan perilaku audiens.

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6.816	3	2.272	11.394	<,001 <sup>b</sup>
	Residual	19.144	96	.199		
	Total	25.961	99			

a. Dependent Variable: PerilakuTrashtalking

b. Predictors: (Constant), Atensi, Frekuensi, Durasi

*Gambar 3. Hasil Uji Simultan (F)  
(Sumber: Olahan Peneliti)*

Berdasarkan hasil pengujian secara simultan melalui uji F, penentuan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung dan F tabel. Nilai F tabel diperoleh dengan melihat derajat kebebasan (df) yaitu  $df_1 = 3$  dan  $df_2 = 97$ , sehingga didapatkan F tabel sebesar 2,699. Hasil analisis SPSS menunjukkan bahwa F hitung sebesar 11,394, yang berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $11,394 > 2,699$ ). Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $<0,001$ , yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, keputusan yang diambil adalah menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan yang signifikan dari ketiga sub variabel X, yaitu frekuensi, durasi, dan atensi pada konten video YouTube @WindahBasudara terhadap variabel Y, yakni perilaku *trashtalking*.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.512 <sup>a</sup>	.263	.240	.447

a. Predictors: (Constant), Atensi, Frekuensi, Durasi

*Gambar 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi  
(Sumber: Olahan Peneliti)*

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ), diketahui bahwa sub variabel frekuensi, durasi, dan atensi secara simultan memberikan kontribusi sebesar 26,3% terhadap perilaku *trashtalking*. Dengan demikian, terdapat 73,7% pengaruh lainnya yang berasal dari faktor-faktor di luar variabel yang dikaji dalam penelitian ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa dari tiga sub variabel yang merepresentasikan paparan terhadap konten YouTube Windah Basudara, yaitu frekuensi (X1), durasi (X2), dan atensi (X3), hanya dua sub variabel yang secara parsial terbukti berpengaruh signifikan terhadap perilaku *trashtalking* pada subscriber kanal tersebut. Sub variabel frekuensi menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,527 yang lebih besar dari nilai batas signifikansi 0,05, sehingga secara statistik tidak memiliki pengaruh signifikan. Artinya, seberapa sering seseorang menonton konten tidak secara langsung berkaitan dengan kecenderungan mereka untuk menampilkan perilaku *trashtalking*. Di sisi lain, sub variabel durasi dan atensi masing-masing menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,011 dan  $<0,001$ ,

yang berarti keduanya memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku *trashtalking*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin lama seseorang menonton konten dan semakin besar perhatian yang mereka berikan, semakin tinggi pula kemungkinan mereka meniru atau terdorong untuk melakukan *trashtalking*.

Hasil ini sejalan dengan teori *uses and effect* yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Teori ini menjelaskan bahwa khalayak tidak secara pasif menerima isi media, melainkan secara aktif memilih dan menggunakan media tertentu untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosialnya. Dalam konteks penelitian ini, *subscriber* Windah Basudara kemungkinan besar menonton kontennya bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk membangun kedekatan atau bahkan meniru gaya komunikasi dari sang kreator. Ketika keterlibatan yang ditunjukkan melalui durasi dan atensi semakin tinggi, maka efek dari isi media terhadap perilaku pun menjadi lebih kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alya Raysha Davira, & Otong Setiawan Djauhari. (2025). Language Style Analysis of YouTube Streamer Windah Basudara in The Classroom Gameplay. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 1300–1310. <https://doi.org/10.63822/gchsqa40>
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Conmy, B., Tenenbaum, G., Eklund, R., Roehrig, A., & Filho, E. (2013). Trash talk in a competitive setting: Impact on self-efficacy and affect. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(5). <https://doi.org/10.1111/jasp.12064>
- Darmawan, R. (2013). *Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis*. 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>
- Hakim, R. M., & Fatoni, A. (2020). Pengaruh Terpaan Media Sosial YouTube dan Interaksi Antarsosial terhadap Perilaku Imitasi Remaja Putri (Studi Kasus Video Clip Blackpink-Ddu Du Ddu Du). *Scriptura*, 10(1), 15–23. <https://doi.org/10.9744/scriptura.10.1.15-23>
- Mahendra, A. O., Dananjaya, I., Komunikasi, S. I., & Gunadarma, U. (2024). *Pengaruh Terpaan, Efektivitas dan Kualitas Konten terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Pada Youtube Windah Basudara*. 4, 96–108.
- Milenio, D. N. (2023). *Analisis Resepsi Terhadap Konten Gacha pada Channel Youtube "windah Basudara"*. Universitas Islam Indonesia.
- Mu'andhom, N. M. (2024). *Analisis Pemenuhan Kebutuhan Informasi Dan Kebutuhan Hiburan Pada Subscriber Terhadap Konten Youtube Windah Basudara "Subnautica" Episode 1*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Social Blade. (2025). *Top 100 YouTube gaming channels in Indonesia sorted by subscribers*. Socialblade. Retrieved June 29, 2025.
- Olda, E. S. (2023). Pengaruh Aplikasi Youtube Terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Pada Anak Usia 8 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3, 7453–7460. <https://ejurnal.universitadszkia.ac.id/index>
- Priana Putra, I. D. G. A., Yuliani, N. M., & Purnamawati, M. S. P. (2021). Pengaruh Terpaan Tayangan Dharma Wacana Bali Tv Terhadap Pemahaman Umat Mengenai Ajaran Agama Hindu Di Bali Selatan. *ANUBHAVA: Jurnal Ilmu Komunikasi Hindu*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.25078/anubhava.v1i1.2222>
- Wardana, C. S. (2023). *Trash-talk dan Perubahan Perilaku Komunikasi*.