

# PERSEPSI REMAJA AKHIR DESA KEPUH KIRIMAN KAB. SIDOARJO TERHADAP GAYA KOMUNIKASI BRANDO YOUTUBE WINDAH BASUDARA

<sup>1</sup>Angga Shafarudin Zakaria, <sup>2</sup>Bagus Cahyo Shah Adhi Pradana, <sup>3</sup>Bambang Sigit Pramono

<sup>1,2,3</sup>Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

[anggashafar@gmail.com](mailto:anggashafar@gmail.com)

## *Abstract*

*Perception can be formed from human senses, including seeing, hearing, touching, feeling, and sensing. A person's experience can be the basis for the formation of perception, so that if a person has a lot of experience, the stronger the perception of that person will be. The perception of a person can make an update, which can be used as input or criticism for others. This research uses a qualitative approach with the type of research used in this research is descriptive. This research examines the teenagers of Kepuh Kiriman Village on the communication style used by Brando on the Windah Basudara Youtube channel. The results of this study found that the late teenagers of Kepuh Kiriman Village have different perceptions, some have good perceptions and some have bad perceptions of Brando's communication style. The communication style presented by Brando can cause different perceptions in each audience. This can be based on several differences such as age differences, and differences in socialization in friendships. A good perception in Brando's audience can be used as a reference to follow in Brando's footsteps as a live streamer or facial mimic or body gesture that can entertain others.*

*Keywords: Brando, Communication Style, Perception, Youtube*

## **Abstrak**

Persepsi dapat terbentuk dari indra manusia, termasuk melihat, mendengar, menyentuh, meraba, dan merasakan. Pengalaman seseorang dapat menjadi landasan dalam pembentukan persepsi, sehingga jika seseorang mendapat banyak pengalaman maka akan semakin kuat persepsi dari orang tersebut. Persepsi dari seseorang dapat menjadikan sebuah pembaruan, dimana dapat dijadikan masukan atau kritikan bagi orang lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif. Penelitian ini meneliti kepada para remaja Desa Kepuh Kiriman terhadap gaya komunikasi yang digunakan Brando pada kanal *Youtube* Windah Basudara. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa remaja akhir Desa Kepuh Kiriman ini memiliki persepsi yang berbeda, ada yang memiliki persepsi baik ada juga yang memiliki persepsi buruk terhadap gaya komunikasi Brando. Gaya komunikasi yang dibawakan oleh Brando dapat menimbulkan persepsi yang berbeda pada setiap penontonnya. Ini dapat didasari oleh beberapa perbedaan seperti perbedaan umur, dan perbedaan sosialisasi dalam pertemanan. Persepsi yang baik pada penonton Brando dapat dijadikan sebuah acuan untuk mengikuti jejak dari Brando sebagai seorang *live streamer* ataupun *mimic* wajah atau gestur tubuh yang dapat menghibur orang lain.

**Kata Kunci:** Brando, Gaya Komunikasi, Persepsi, *Youtube*

## Pendahuluan

Persepsi adalah proses menafsirkan informasi indrawi menurut Mulyana, persepsi dapat terbentuk dari indra manusia, termasuk melihat, mendengar, menyentuh, meraba, dan merasakan (Perdana, 2022). Pengalaman seseorang dapat menjadi landasan dalam pembentukan persepsi, sehingga jika seseorang mendapat banyak pengalaman maka akan semakin kuat persepsi dari orang tersebut. Persepsi dari seseorang dapat menjadikan sebuah pembaruan, dimana dapat dijadikan masukan bagi orang lain sehingga dapat dijadikan kritikan bagi orang lain. Persepsi adalah proses bagaimana seseorang memahami dan memberikan arti kepada suatu objek atau stimulus yang menggunakan indranya sehingga dapat mengemukakan pendapat, tanggapan, dan pandangan terhadap objek yang diamatinya yang nantinya akan mempengaruhi tingkah laku individu (Dwi Febriani, 2018). Persepsi dari seseorang melibatkan alat indra dan pengalaman yang dilakukan melalui tindakan, sehingga dapat menjadi suatu makna tertentu.

Setiap orang memiliki gaya komunikasi masing-masing ketika berkomunikasi dengan orang lain, dapat berupa menyenangkan, kalem, ataupun *toxic*. Dengan adanya gaya komunikasi sendiri dapat mengetahui seseorang dengan cepat siapa yang menjadi komunikatornya, ataupun dengan cara pembuatan istilah sendiri terhadap sesuatu, contohnya Brando yang menjuluki penontonnya “Bocil Kematian”. Brando Franco Windah merupakan *Youtuber game*, banyak game yang sudah dimainkan melalui *live streaming* yang dilakukan pada kanal *Youtubanya*. Windah Basudara adalah sebuah *channel* dari Brando untuk melakukan *live streaming* khususnya dalam hal game yang bertujuan untuk menghibur para remaja. *Channel* tersebut memiliki *subscriber* (pengikut) 12,6 juta (per tanggal 26 maret 2024), dengan banyaknya *subscriber* tersebut maka cara berkomunikasi Brando dapat berperan penting terhadap persepsi yang timbul oleh penontonnya.

*Youtube* merupakan, salah satu media penyebaran informasi yang banyak diminati oleh masyarakat di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri sudah banyak orang yang menjadikan *Youtube* sebagai tempat untuk mencari nafkah yaitu menjadi seorang *Youtuber* atau *content creator*. Seorang *Youtuber* memiliki *channel* yang di dalamnya terdapat konten-konten yang berbeda seperti vlog, tutorial, memasak, review, prank dan sebagainya. Tentunya konten yang telah dipilih oleh seorang *Youtuber* harus memiliki ciri khas dan kreatifitas tersendiri (Adrianto et al., 2023).

Remaja akhir memiliki banyak pengalaman dari gaya komunikasi seseorang khususnya pada penelitian ini adalah Brando, sehingga remaja akhir menjadi pilihan sebagai narasumber pada penelitian ini. Dengan terbentuknya pemikiran yang luas sebagai remaja akhir, maka hal ini dapat dijadikan pilihan yang tepat pada penelitian ini. Ciri-ciri dari remaja akhir yaitu telah menunjukkan kestabilan emosi dan lebih tenang perasaannya. Remaja yang memberikan reaksi emosi secara stabil, tidak berubah-ubah dari satu emosi atau suasana hati ke suasana hati yang lain dikatakan telah mencapai kematangan emosi (Hurlock dalam Nurihsan dan Agustin, 2011). Sehingga remaja akhir sangat cocok untuk digunakan untuk mengeksplorasi persepsi, karena dengan kematangan emosi dan lebih tenang akan menimbulkan persepsi yang akurat.

Pada penelitian ini berfokus pada penjelasan gaya komunikasi verbal dan non-verbal, Komunikasi verbal sering digunakan manusia dalam berinteraksi satu sama lain, dengan

menggunakan komunikasi verbal maka manusia dapat menyalurkan perasaan, gagasan, dan pikiran. Komunikasi lisan juga memegang peranan penting dalam berkomunikasi, karena mengandung makna denotatif. Komunikasi non verbal juga dapat digunakan dalam sebuah percakapan, sebagai ungkapan yang dapat menyalurkan pikiran, secara tidak langsung komunikasi non verbal dapat digunakan untuk memberitahu kepada lawan bicara apa yang sedang dirasakan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gaya komunikasi dari Brando apakah remaja akhir setelah menonton *live streamingnya* mendapatkan gaya komunikasi yang baik atau buruk, sehingga dapat menghindari mengikuti gaya komunikasi yang buruk. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi remaja akhir Desa Kepuh Kiriman Kec. Waru Kab. Sidoarjo terhadap gaya komunikasi Brando.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami persepsi daripada remaja akhir Desa Kepuh Kiriman. Menurut Sugiyono (2016:213) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif. Menurut Purba et al., (2021) Penelitian deskriptif adalah pengumpulan data untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan tentang status terakhir subjek penelitian, yang merupakan metode penelitian faktual tentang status sekelompok orang, suatu objek, suatu keadaan, sistem pemikiran atau peristiwa dalam saat ini.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Mereduksi data memiliki arti merangkum data. Data yang diperoleh peneliti akan disajikan dengan lebih ringkas untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data yang diperoleh, baik data primer yang didapat dari wawancara ataupun data sekunder yang didapatkan dari komentar para penonton. Pada penelitian kualitatif data disajikan dengan menguraikan secara naratif dari data yang diperoleh. Pada penelitian ini menggunakan jenis deskriptif sehingga penyajian data akan dilakukan dengan menjelaskan secara rinci, Penarikan kesimpulan dapat dilakukan berdasarkan apa yang telah didapatkan dari data yang ada, dan penelitian ini dilakukan berdasarkan temuan terbaru yang belum ada sebelumnya.

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah adanya perbedaan mengenai persepsi daripada remaja akhir terhadap gaya komunikasi yang dibawakan Brando. Adanya perbedaan dari persepsi ini dapat didasari oleh perbedaan umur dan sosialisasi pertemanan sehingga dapat menciptakan persepsi yang berbeda. Dari hasil penelitian ini dapat dibahas dengan mencocokkan dengan teori yang digunakan, penelitian ini menggunakan teori interaksional simbolik dan pendukungnya yaitu persepsi, dari teori interaksional simbolik membahas mengenai komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal, pada persepsi membahas mengenai faktor internal dan faktor eksternal, berikut adalah pembahasan mengenai penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti yang telah dilakukan mendapatkan jawaban bahwa, teori interaksional simbolik dapat berperan penting dalam penyampaian pesan terhadap komunikator dengan komunikan. Komunikator memberikan pesan melalui simbol-simbol

tertentu yang dapat dipahami oleh komunikannya, simbol-simbol ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu simbol dari komunikasi verbal dan simbol dari komunikasi non-verbal, simbol yang digunakan Brando dalam komunikasi verbal adalah adanya intonasi dan ekspresi suara yang digunakan Brando dalam penyampaian pesan seperti dengan cara berteriak untuk menunjukkan bahwa Brando kaget ataupun ketakutan yang membuat penontonnya juga ikut merasakan yang dirasakan oleh Brando, tidak hanya itu, penggunaan simbol dari komunikasi verbal Brando tergolong bervariasi, Brando dapat menunjukkan bahwa ia kebingungan akan suatu hal dan meminta pendapat dari penontonnya dengan menggunakan fitur voting atau polling. Dengan adanya variasi dalam penggunaan simbol dari komunikasi verbal yang digunakan Brando dapat memperkuat pesan yang disampaikan Brando kepada penontonnya. Adapun narasumber yang berpendapat bahwa simbol-simbol termasuk penggunaan intonasi dan ekspresi suara dari Brando ini terlalu berlebihan sehingga narasumber merasa kurang nyaman untuk menontonnya, meskipun hanya sekedar *gimmick* yang ditujukan untuk menghibur tetapi tidak perlu sampai *over* dalam penyampaian pesannya terlebih dengan penggunaan kata yang kurang baik. Meskipun begitu teori interaksional simbolik pada komunikasi verbal yang digunakan Brando dapat berperan penting dalam menjelaskan hasil dari wawancara.

Dari teori interaksional simbolik yang membahas mengenai komunikasi non-verbal juga dapat memberikan pesan yang disampaikan Brando dengan baik, salah satu narasumber mengatakan bahwa mimic wajah ataupun gestur tubuh yang dibawakan oleh Brando sendiri sangat bervariasi sehingga penontonnya tidak merasa bosan dengan hal itu, gerakan-gerakan yang digunakan Brando bertujuan untuk menghibur para penontonnya dengan adanya wawancara dengan narasumber yang mengatakan bahwa ketika Brando bermain game horor, ada momen dimana Brando akan merasa ketakutan dan menunjukkan ekspresi yang lucu bagi penontonnya sehingga pesan yang disampainya pun dapat diterima dengan baik oleh penonton. Adapun narasumber yang mengatakan bahwa mimic wajah atau gestur tubuh dari Brando ini terlalu berlebihan sehingga dapat menggunakan *effort* yang berlebih untuk melakukannya dan mimic wajah yang digunakannya pun terbilang biasa, tidak hanya itu, narasumber lain mengatakan adanya gestur atau gerakan tubuh yang tidak baik atau *gimmick* yang berlebihan sehingga membuat penonton merasa tidak nyaman. Pada pertanyaan kedua pun sama halnya dengan pertanyaan pertama, pada pertanyaan kedua terdapat narasumber yang mengatakan bahwa adanya gerakan tertentu yang dilakukan oleh Brando untuk mengakhiri *live streamingnya*. Seperti yang dikatakan oleh narasumber, Brando memiliki gerakan tubuh yang variatif, pada pertanyaan kedua ini gerakan yang dibawakan oleh Brando adalah *gimmick* dengan menusukkan suatu benda pada tubuhnya, gerakan tangan yang memutar musik *outro* dan berjoget untuk mengakhiri *live streaming* yang disiarkan, serta gerakan tiba-tiba keluar dari frame kamera dan Brando mematikan *live streamingnya*. Meskipun dengan adanya *gimmick* yang berlebih akan memberikan gambaran buruk bagi penontonnya sehingga membuat penonton merasa kurang nyaman. Pada teori interaksional simbolik dengan membahas mengenai komunikasi non-verbal ini dapat menjadi sangat berbantuan, dengan adanya teori ini dapat memberikan penjelasan mengenai hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti.

Persepsi pada faktor internal pada penelitian ini membahas mengenai minat yang muncul untuk menjadi *live streamer* setelah menonton *live streaming* dari Brando, ada dua narasumber yang menunjukkan bahwa tidak adanya niat untuk menjadi *live streamer* seperti Brando, dua

narasumber ini menjelaskan bahwa menonton Brando hanya bertujuan sebagai sarana hiburan saja. Tiga narasumber lainnya menunjukkan adanya minat untuk menjadi seseorang seperti Brando dengan kesuksesannya Brando dapat membawa peran penting pada persepsi seseorang khususnya pada faktor internal yang timbul dari niat seseorang, salah satu narasumber tersebut ada yang sudah mencoba melakukan *live streaming* meskipun penontonnya masih sedikit, tetapi itu bukan menjadi sebuah masalah asalkan niat dan tekad yang sudah timbul pada diri narasumber, sedangkan narasumber lainnya memiliki pemikiran yang cukup kritis, ia ingin menjadi seperti Brando tetapi harus memikirkan juga sisi negatif yang ditimbulkan dengan menjadi *live streamer* terlebih jika sudah dapat berinteraksi dengan banyak orang. Dengan adanya persepsi pada faktor internal ini menunjukkan bahwa penelitian ini cukup membantu untuk membuktikan bahwa penelitian ini benar peran persepsi dari faktor internal dapat merubah persepsi seseorang.

Pada persepsi dengan faktor eksternal ini juga memiliki peran penting mengenai gaya komunikasi yang digunakan Brando. Salah satu narasumber mengatakan bahwa ia dan sosialisasi pertemanannya mengetahui dan menyukai Brando sehingga ia meniru apa yang dilakukan oleh Brando yaitu menjadi *live streamer*, narasumber lain mengatakan bahwa hanya mengetahui sekedar perkataan dari Brando “Bocil Kematian” yang mana artinya Brando dapat merubah persepsi orang lain dari adanya kata tersebut sehingga seseorang dapat mengetahui kalimat tersebut. Tidak lepas dari persepsi buruk mengenai gaya komunikasi dari Brando dimana salah satu narasumber mengatakan bahwa temannya kurang suka ketika Brando terlalu berlebihan ketika penyampaian pesan, dan salah satu narasumber juga mengatakan kurang setuju akan generilisasi yang dilakukan Brando kepada penontonnya, dikarenakan Brando menyamaratakan bahwa penontonnya adalah anak kecil atau bocah sehingga narasumber kurang nyaman ketika dibilang sebagai anak kecil.

## **Penutup**

Referensi para remaja akan hal baru yang didapatkan dari stimulus yang masuk dari indra manusia dan ditambahkan pengalaman yang ada akan menghasilkan sebuah persepsi terhadap sesuatu. Persepsi yang baik pada penonton Brando dapat dijadikan sebuah acuan untuk mengikuti jejak dari Brando sebagai seorang *live streamer* ataupun mimik wajah atau gestur tubuh yang dapat menghibur orang lain. Persepsi yang negatif pada penelitian ini yaitu adanya suatu hal yang berlebihan dari Brando, dapat berupa *gimmick* tertentu atau kata-kata yang kurang pantas atau berbicara toxic.

Sebagaimana gaya komunikasi yang dibawakan oleh Brando, gaya komunikasi yang dibawakan oleh Brando menjadi tepat sarannya ketika penyampaiannya dilakukan dengan jelas akan menghasilkan persepsi baik dari para remaja. Persepsi yang baik ini akan menimbulkan gaya komunikasi yang dapat diikuti oleh remaja tersebut baik dari sisi verbal maupun non-verbal. Seperti yang dijelaskan pada teori interaksional simbolik yang menyatakan bahwa pesan dapat disampaikan melalui simbol-simbol tertentu sesuai kesepakatan masyarakat, begitu juga dengan Brando yang memiliki simbol tertentu seperti sisi verbalnya yang mengeneralisasi semua penontonnya dengan panggilan “bocil” dan dari sisi non-verbalnya terdapat suatu gerakan tertentu untuk menandakan bahwa *live streamingnya* akan segera berakhir seperti *gimmick* menusuk diri sendiri dengan mainan tertentu. Sehingga

adanya persepsi baik dapat menjadikan sebuah pengalaman baru yang dapat diikuti dari para remaja.

### **Saran**

Setelah melakukan penelitian, terdapat rekomendasi yang peneliti berikan, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas penelitian ini dengan adanya teori yang berbeda, elemen yang diangkat juga berbeda, sehingga dapat memperluas penelitian tentang persepsi. Bagi remaja akhir Desa Kepuh Kiriman RT 11 RW 09, Diharapkan penelitian ini dapat mengurangi gaya komunikasi yang buruk yang dilakukan oleh *live streamer* dan membantu para remaja akhir untuk mengetahui bagaimana gaya komunikasi yang harus dilakukan ketika ingin menjadi *live streamer*. Diharapkan untuk pembuat konten *Youtube* untuk menjaga tutur kata dalam pembuatan kontennya, untuk menghindari penonton terutama para remaja sehingga dapat mencegah mengikuti tutur kata yang buruk yang dapat diterapkan pada kehidupannya.

### **Daftar Pustaka**

- A Purba, R. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan kita menulis. ISBN: 978-623-342-447-9.
- Adrianto, J., Sazali, H., & Rasyid, A. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Sosial Youtube Sebagai Media Content Video Creative (Studi Kasus Deskriptif Kualitatif Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2018). *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 3(2), 498. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i2.880>
- Dwi Febriani, R. (2018). PERSEPSI PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS TERHADAP PENDIDIKAN LANJUTAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1).
- Nurihsan, J.A & Agustin, M. (2011). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja: Tinjauan Psikologi, Pendidikan, dan Bimbingan*. Bandung: PT. Refika Aditama. E-ISBN: 9786238423576.
- Perdana, R. A. (2022). Representasi Nasionalisme dan Implementasi Profil Pelajar Pancasila pada Film “Susi Susanti - Love All” dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 339–351. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7079>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta. ISBN: 979-8433-71-8.