

**GAMIFIKASI *CROWDFUNDING* MELALUI KONTEN *LIVE*
STREAMING YOUTUBE WINDAH BASUDARA SEBAGAI
KOMUNIKASI PERSUASIF**



**Diajukan
Untuk Memenuhi Syarat Gelar Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Sultan Agung**

Oleh :
**Da'i Abi Yakto
(32802000023)**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS BAHASA DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Da'i Abi Yakto

NIM : 32802000023

Prodi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul

“Gamifikasi *Crowdfunding* Melalui Konten *Live Streaming* Youtube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif”

Penelitian ini merupakan penelitian ilmiah karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil atau plagiat dari hasil penelitian orang lain. Apabila pernyataan yang saya katakan terbukti salah, maka saya siap menerima sanksi yang berlaku dan menanggung segala tanggung jawab.

Demikian pernyataan yang dapat saya berikan dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan bilamana diperlukan.

Semarang, 26 Agustus 2024



Da'i Abi Yakto

3280200023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Gamifikasi *Crowdfunding* Melalui Konten *Live Streaming*
YouTube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif
Nama : Da'i Abi Yakto
NIM : 32802000023
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Telah Di Periksa Dan Dinyatakan Sah Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Menyelesaikan Pendidikan Strata 1

Semarang, 26 Agustus 2024

Dosen Pembimbing



Dian Marhaeni Kurdaningsih, S.Sos., M.I.Kom
NIK: 211108000

Menyetujui,

Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Trimanah, S.Sos., M.Si.
NIK: 2111090008

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Gamifikasi *Crowdfunding* Melalui Konten *Live Streaming*
YouTube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif
Nama : Da'i Abi Yakto
NIM : 32802000023
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan
Strata 1

Semarang, 26 Agustus 2024

Dosen Pembimbing

1. Dian Marhaeni Kurdaningsih, S.Sos., M.I.Kom.
NIK: 211108000

(.....)

Dosen Penguji :

1. Made Dwi Adnjani, S.Sos, M.Si., M.I.Kom
NIK: 211109006
2. Iky Putri Aristhya, S.I.Kom, M.I.Kom
NIK: 211121020

(.....)

(.....)

Menyetujui
Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Trimarah, S.Sos, M.Si.

NIK: 2111090008

Gamifikasi *Crowdfunding* Melalui Konten *Live Streaming* Youtube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif.

ABSTRAK

**Da'i Abi Yakto
3280200023**

Gamifikasi Konten *Live Streaming Charity* Pada YouTube Windah Basudara adalah salah satu inovasi baru dalam *Crowdfunding*. Windah Basudara mampu membuat sebuah terobosan baru dengan memanfaatkan sebuah *Live Streaming* dan Gamifikasi sebagai kampanye untuk membantu kegiatan sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan Gamifikasi *Crowdfunding* Melalui Konten *Live Streaming* Youtube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif. Penelitian ini bersifat Deskriptif Kualitatif dan menggunakan Paradigma Konstruktivisme. Dalam penelitian ini menggunakan Teori Media Baru, Konsep Gamifikasi, dan Konsep Komunikasi Persuasif. Data yang diperoleh melalui Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka.

Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen seperti Level, Lencana, Tantangan, *Leaderboard* dan *Feedback*. Elemen tersebut berperan penting dalam *Live Streaming* Windah Basudara. Kesimpulan Gamifikasi, secara signifikan meningkatkan motivasi penonton untuk berdonasi. Selain itu, kemampuan Windah dalam berkomunikasi secara persuasif, melalui komunikasi, humor dan interaksi langsung dengan penonton, turut berkontribusi pada keberhasilan kampanye penggalangan dana tersebut. Penelitian ini juga menemukan bahwa YouTube sebagai media baru dalam penggalangan dana menawarkan potensi besar untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dan memfasilitasi pengumpulan dana yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sumber data tidak diperoleh langsung dari Windah Basudara, melainkan dari timnya, yang mempengaruhi kualitas data. Kedua, metode wawancara dibatasi oleh waktu dan jadwal, sehingga beberapa aspek penting mungkin tidak dieksplorasi secara mendalam. Ketiga, kurangnya eksplorasi teori dan keterbatasan sumber referensi terkait penelitian sebelumnya mengurangi kekayaan hasil penelitian ini. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan konsep Gamifikasi diberbagai aspek dalam kehidupan sosial. Pengembangan teori serta metode yang digunakan untuk menunjang kualitas penelitian.

Kata Kunci : Gamifikasi, *Crowdfunding*, *Live Streaming*, Komunikasi Persuasif, YouTube

Gamification of Crowdfunding Through Windah Basudara YouTube Live Streaming Content as Persuasive Communication.

ABSTRACT

**Da'i Abi Yakto
32802000023**

The gamification of charity live streaming content on YouTube by Windah Basudara is an innovative breakthrough in crowdfunding. Windah Basudara has managed to create a new approach by utilizing live streaming and gamification as a campaign to support social activities. The aim of this research is to describe the Gamification of Crowdfunding Through Live Streaming Content on YouTube by Windah Basudara as Persuasive Communication. This research is descriptive qualitative in nature and uses a constructivist paradigm. This research utilizes New Media Theory, the Concept of Gamification, and the Concept of Persuasive Communication. Data obtained through Observation, Interviews, and Literature Study.

The results of the research show that the use of elements such as Levels, Badges, Challenges, Leaderboards, and Feedback play a significant role in Windah Basudara's Live Streaming. The conclusion is that gamification significantly increases the motivation of the audience to donate. In addition, Windah's ability to communicate persuasively, through communication, humor, and direct interaction with the audience, also contributed to the success of the fundraising campaign. This research also found that YouTube, as a new medium for fundraising, offers great potential to reach a wider audience and facilitates more effective fundraising compared to conventional methods. This research has several limitations. First, the data source was not obtained directly from Windah Basudara, but rather from his team, which affects the quality of the data. Second, the interview method was limited by time and scheduling, so some important aspects may not have been explored in depth. Thirdly, the lack of exploration of theories and the limitations of reference sources related to previous research diminish the richness of the findings of this study. For future research, it is recommended to develop the concept of Gamification in various aspects of social life. The development of theories and methods used to support the quality of research.

Keywords: Gamification, Crowdfunding, Live Streaming, Persuasive Communication, YouTube

PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Da'i Abi Yakto

NIM : 32802000023

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa ~~Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi*~~ dengan judul :

GAMIFIKASI *CROWDFUNDING* MELALUI KONTEN *LIVE STREAMING* YOUTUBE
WINDAH BASUDARA SEBAGAI KOMUNIKASI PERSUASIF

dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 5 September 2024

Yang menyatakan,



10000
SERBUK PULPI BUKIT
METERAI
TEMPER
C41067ALX267491442

Da'i Abi Yakto

*Coret yang tidak perlu

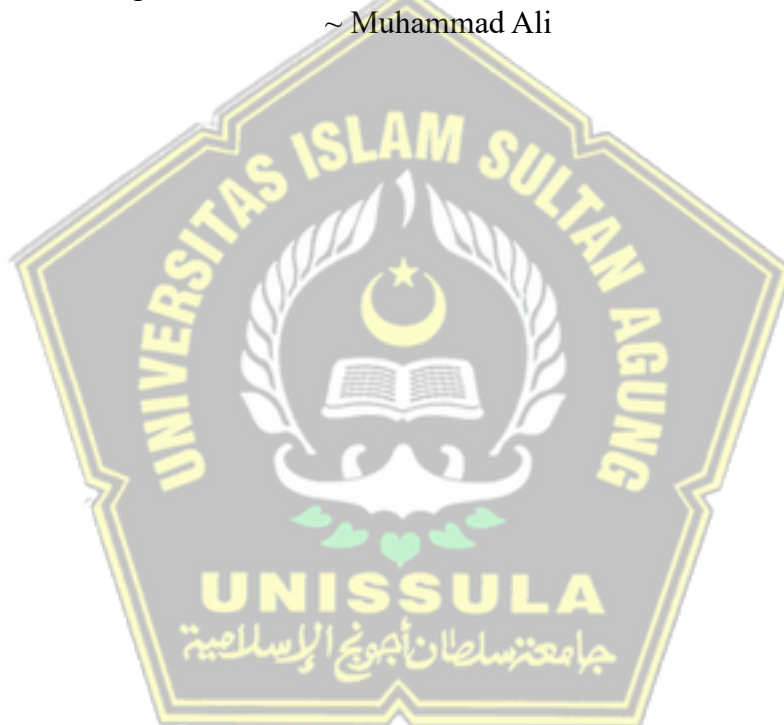
MOTTO

"Tidak ada yang lebih buruk daripada kalah tanpa mempelajarinya."

"Hanya pemain hebat yang diturunkan pada permainan yang sulit."

“Mustahil hanyalah sebuah kata besar yang dilontarkan orang-orang kecil yang merasa lebih mudah untuk hidup di dunia yang telah mereka berikan daripada mengeksplorasi kekuatan yang mereka miliki untuk mengubahnya. Mustahil bukan sebuah fakta. Itu pendapat. Mustahil bukanlah deklarasi. Itu tantangan. Mustahil adalah potensi. Mustahil bersifat sementara.” Kemustahilan itu tak ada.

~ Muhammad Ali



HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang Pertama dan Utama

Alhamdulillah rabbi alamin, segala puji dan syukur saya haturkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala nikmat, berkah, serta ridha-Nya yang menyertai saya selama menjalani penelitian ini. Saya sangat bersyukur atas segala kemudahan yang telah diberikan-Nya, karena tanpa usaha dan doa, saya tidak mungkin dapat menyelesaikan penelitian ini. Segala pencapaian ini semata-mata atas izin Allah Subhanahu Wata'ala. Tak lupa, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shalallaahu Alaihi Wassalaam.

Papa dan Mama Tercinta

Saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya. Tanpa dukungan dan restu mereka, saya tidak akan bisa mencapai tahap ini. Penelitian ini adalah hasil karya yang saya kerjakan dengan penuh dedikasi dan saya persembahkan khusus untuk Bapak dan Ibu, sebagai bentuk penghargaan atas segala pengorbanan yang telah mereka berikan kepada saya hingga saat ini. Saya berharap, apa yang telah saya capai di tahap akhir ini dapat menjadi kebanggaan bagi mereka. Sebagai anak, saya juga berkeinginan untuk suatu hari nanti bisa membalas semua kebaikan dan pengorbanan mereka. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan kebahagiaan kepada Bapak dan Ibu, baik di dunia maupun di akhirat.

Tak lupa, untuk keluarga, dosen, dan sahabat terbaik

Saya sangat berterima kasih atas semua dukungan yang telah diberikan dan dorongan semangat yang selalu menguatkan saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen yang senantiasa memberikan arahan dengan penuh kesabaran, tanpa celaan atau kritik yang menjatuhkan, serta selalu memberikan pemahaman dan pelajaran yang berharga. Tak lupa, saya juga berterima kasih kepada sahabat terbaik saya yang selalu hadir di saat-saat sulit dan memberikan energi positif sepanjang proses pengerjaan tugas ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Gamifikasi Crowdfunding Melalui Konten Live Streaming YouTube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kemudahan dalam setiap langkah penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Nabi Muhammad SAW yang menjadi teladan dan inspirasi dalam menjalani kehidupan, serta yang mengajarkan untuk selalu berusaha dan berdoa dalam mencapai tujuan.
3. Mamah tercinta, mamah Sri Nur Heni yang sangat saya cintai, terimakasih telah memberikan doa dan dukungannya tanpa henti kepada saya, bimbingan dan semangat mamah telah membuat Da'i sampai pada tahap ini.
4. Papah tercinta, papah Widiyanto yang terus memotivasi saya setiap saat, tanpa henti selalu mengingatkan untuk berbuat kebaikan dimanapun dan kapanpun, terimakasih telah menjadi contoh yang baik untuk Da'i.
5. Ibu Trimamah, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Unissula.
6. Bapak Fikri Shofin Mubarak S.E, M.I.Kom selaku Kepala Prodi Ilmu Komunikasi Unissula
7. Ibu Dian Marhaeni Kurdaningsih, S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing, saya ucapkan banyak terimakasih karena telah membimbing saya sampai

menyelesaikan ini, terimakasih atas semua ilmu yang telah ibu berikan kepada saya.

8. Seluruh Dosen dan Staff Prodi Ilmu Komunikasi yang telah membantu selama penyusunan skripsi ini.
9. Pihak informan Zayyan Beryl selaku Tim Motion Ime Fest yang telah bersedia menjadi informan.
10. Untuk teman saya Catur Prasetya yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh teman teman UKM – Esport yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
12. Untuk kucing kucing saya tercinta Mozza Gendot, Prince, dan Abu Tetot yang sudah menjadi Mood Booster saya selama mengerjakan skripsi ini.
13. Untuk Ayu Novita, sebagai teman, rival, keluarga, semuanya, terimakasih telah menemani saya dalam mengerjakan skripsi ini hingga tahap akhir.
14. Dan untuk diri saya sendiri yang sudah mampu melewati tahap akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna di masa mendatang.

Semarang 26, Agustus 2024

Da'i Abi Yakto
3280200023

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Signifikansi Penelitian.....	8
1.4.1 Signifikansi Teoritis	8
1.4.2 Signifikansi Praktis	9
1.4.3 Signifikansi Sosial	9
1.5 Kerangka Teori.....	9
1.5.1 Paradigma Penelitian.....	9
1.5.2 State Of The Art	10
1.5.3 Teori Media Baru (New Media).....	21
1.5.4 Konsep Gamifikasi	23
1.5.5 Konsep Komunikasi Persuasif	25

1.5.6	Kerangka Pemikiran.....	26
1.6	Operasionalisasi Konsep.....	26
1.6.1	Gamifikasi.....	26
1.6.2	<i>Crowdfunding</i>.....	27
1.6.3	<i>Live Streaming</i>.....	28
1.6.4	YouTube.....	29
1.7	Metode Penelitian.....	30
1.7.1	Tipe Penelitian.....	30
1.7.2	Subjek dan Objek Penelitian.....	31
1.7.3	Jenis Data.....	32
1.7.4	Sumber Data.....	32
1.7.5	Metode Pengumpulan Data.....	33
1.7.6	Unit Analisis.....	34
1.7.7	Teknik Analisis Data.....	35
1.7.8	Kualitas Data.....	36
BAB II GAMBARAN OBJEK PENELITIAN.....		35
2.1	Profil Windah Basudara.....	35
2.2	Profil YouTube.....	37
2.2.1	YouTube.....	37
2.2.2	YouTube Windah Basudara.....	38
2.3	Profil <i>Live Streaming</i> Charity.....	42
BAB III TEMUAN PENELITIAN.....		46
3.1	Identitas Informan.....	47
3.2	Temuan Hasil Wawancara.....	47
3.2.1	Kreativitas Windah Basudara Melalui <i>Live Streaming</i>.....	48
3.2.2	Gamifikasi Untuk Menarik Penonton.....	51
3.2.3	Kemudahan Berdonasi Menggunakan Aplikasi Donasi Online.....	54
3.2.4	Dialog Dengan Penonton.....	57

3.2.5	Upaya Membangun Kepercayaan Dengan Penggalangan Dana Melalui kitabisa.com.....	59
BAB IV	PEMBAHASAN.....	58
4.1	Strategi Windah Basudara Melalui <i>Live Streaming</i> untuk Penggalangan Dana.....	59
4.1.1	Interaksi Langsung dengan Penonton.....	59
4.1.2	Penggunaan Media Sosial dan Platform Lainnya.....	60
4.2	Metode Gamifikasi Untuk Menarik Penonton	61
4.2.1	Menyusun Tantangan dan Misi dalam Game	62
4.2.2	Menyediakan Konten Interaktif.....	64
4.3	Kemudahan Donasi Melalui Program Aplikasi Donasi Online	66
4.3.1	Kemudahan Akses dan Transaksi.....	66
4.4	Daya Tarik Windah Basudara	68
4.5	Strategi Windah Basudara Dalam Upaya Membangun Kepercayaan Dalam Berdonasi	71
4.5.1	Transparansi dalam Penggunaan Dana.....	71
BAB V	PENUTUP.....	75
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Keterbatasan Penelitian.....	79
5.3	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 1 LeaderBoard Donatur <i>Live Streaming</i> Charity.....	5
Gambar 3. 1 Windah Basudara bermain game Lego.....	51
Gambar 3. 2 Saweria.co	56
Gambar 3. 3 Saweria.co	58
Gambar 3. 4 Bukti Transfer kitabisa.com	60



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>State Of The Art</i>	20
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Windah Basudara adalah *Channel* yang dibuat oleh seorang pria yang memiliki nama lengkap Brando Franco Windah, pada *Channel* Windah Basudara menjadikan *game* sebagai salah satu konten utama yang ditayangkan pada *Channel* tersebut. *Channel* ini memiliki banyak pengikut dari anak kecil, remaja, dewasa bahkan hingga orang tua. Windah Basudara atau kerap disapa Brando ini sering sekali melakukan *Live Streaming*, dalam melakukan *Live Streaming* ia memainkan berbagai *games* untuk menghibur penontonnya. Dalam *Live Streaming* itu *Channel* nya cukup berkembang pesat dan mengalami perubahan yang cukup signifikan, Pada tahun 2020 ia memiliki 1 juta pelanggan pada kanal YouTubenya, channel yang ia kembangkan itu sekarang memiliki 14 juta pelanggan, channel naik pada saat tahun 2020 ketika Windah mulai memainkan game android seperti *dragon city*, *roblox*, *stumble guys* dan lain lain. dalam salah satu *Live Streaming* ia melakukan *Charity*, yaitu sebuah penggalangan dana terhadap korban bencana alam dan orang orang yang membutuhkan. Dalam *Live* itu ia memainkan berbagai *game*, spesifiknya seperti *game game* PS2 ataupun *game* Konsol lain yang diminati para penontonnya Dalam *Live Streaming* Windah Basudara merupakan pribadi yang interaktif dan mampu mengajak penonton untuk terus menonton konten kontennya. Dengan menyajikan konten konten *Live*

Streaming Windah Basudara mampu menemukan sebuah cara untuk membuat sebuah temuan baru yaitu menggunakan *Live Streaming* sebagai media penggalangan dana melalui bermain *game*.

Menurut laporan dari DataBooks, pada awal tahun 2023, jumlah pengguna YouTube di Indonesia mencapai puncaknya dengan mencapai angka 139 juta pengguna. Fenomena ini menandai popularitas yang terus meningkat dari platform berbagi video ini di tengah masyarakat Indonesia. YouTube telah menjadi tidak hanya sekadar platform hiburan, tetapi juga merupakan sumber tontonan utama bagi kalangan anak-anak hingga dewasa. Beragam konten yang ditawarkan, mulai dari video pendidikan, hiburan, hingga tutorial, telah berhasil menarik perhatian berbagai kalangan. Tak hanya itu, peran penting konten *Live Streaming* juga telah memberikan kontribusi signifikan terhadap kesuksesan YouTube di Indonesia. *Live Streaming* tidak hanya memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna, tetapi juga membuka peluang baru bagi para kreator konten untuk berinteraksi secara langsung dengan audiens mereka. Kombinasi antara konten yang beragam dan pengalaman *Live Streaming* telah menjadikan YouTube sebagai platform unggulan di Indonesia, mencerminkan transformasi signifikan dalam konsumsi media digital di negara ini.

Pengertian Streaming adalah sebuah teknologi menampilkan video yang berlangsung dengan melalui media jaringan internet. Sedangkan pengertian *Live Streaming* sendiri merupakan sebuah tayangan langsung yang disiarkan kepada banyak orang dalam yang bertepatan dengan kejadian aslinya secara

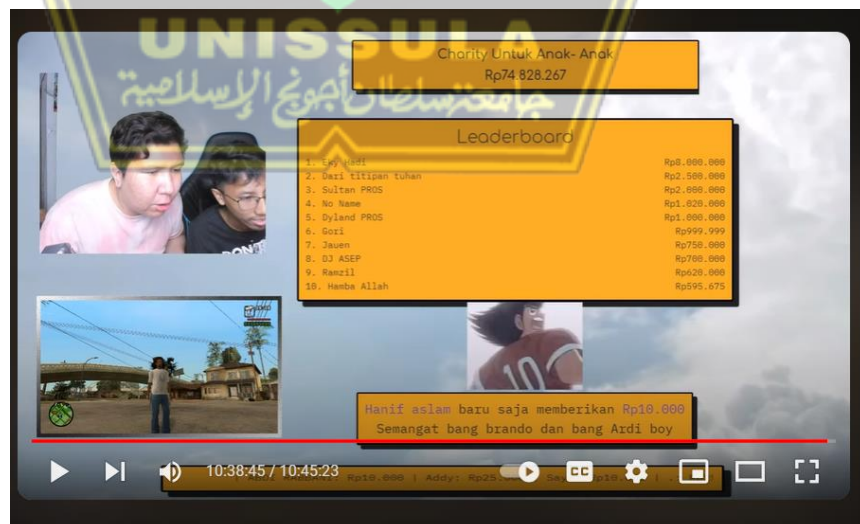
bersamaan melalui media jaringan baik yang terhubung dengan kabel atau wireless (Bonald, T., dkk, 2008). Dalam *Live Streaming* nya Windah Basudara biasanya bermain *game* bersama teman temannya mulai dari 1 – 24 jam dalam satu kali live, dalam *Live Streaming* itu Windah Basudara bisa mengumpulkan puluhan bahkan sampai ratusan juta dari donasi yang dikumpulkan dari partisipasi para penontonnya. Dengan berkomunikasi aktif, hal itu membuat para penonton tertarik untuk berdonasi, setiap donasi yang diberikan selama *Live Streaming* itu akan memiliki kemungkinan dibaca yang lebih tinggi oleh Windah Basudara. Dengan dibacanya chat itu penonton akan lebih tertarik untuk berdonasi. Dalam melakukan *Live Streaming* Windah Basudara memasukan unsur Gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan mekanisme permainan dan desain pengalaman untuk melibatkan dan memotivasi orang secara digital untuk mencapai tujuan mereka (Gartner : 2002). Melalui definisi yang Gartner jelaskan bahwasannya Gamifikasi bertujuan untuk memungkinkan seseorang berfokus mencapai tujuan mereka, dalam hal ini Gartner berpendapat bahwa Gamifikasi bisa menjadi untuk penyelarasan sebuah tujuan. Gamifikasi adalah penggunaan elemen elemen yang terdapat dalam *game* dan teknik desain dalam *game* untuk menyelesaikan masalah dalam konteks non *game*.

Dengan menggunakan media *game* sebagai sarana *Live Streaming Charity* Windah Basudara mampu meraup banyak penonton. Menurut laporan terbaru dari We Are Social, Indonesia menegaskan posisinya sebagai salah satu pusat hiburan digital utama di dunia dengan prestasi menjadi negara dengan jumlah

pemain video *game* terbanyak ketiga. Dalam survei yang dilakukan, data menunjukkan bahwa pada Januari 2022, sekitar 94,5% dari pengguna internet di rentang usia 16-64 tahun di Indonesia aktif terlibat dalam kegiatan bermain video *game*. Pertumbuhan pesat ini tidak hanya mencerminkan kecenderungan masyarakat Indonesia dalam mengadopsi teknologi hiburan digital, tetapi juga menggambarkan bagaimana industri video *game* telah menjadi bagian integral dari gaya hidup sehari-hari. Fenomena ini memberikan gambaran yang menarik tentang bagaimana video *game* telah melampaui sekadar bentuk hiburan semata, menjadi semacam wadah ekspresi kreatif, interaksi sosial, dan pengalaman digital yang mendalam. Keberhasilan Indonesia dalam mencapai peringkat ketiga dalam jumlah pemain video *game* global juga menandakan peluang besar bagi industri kreatif dan ekonomi digital di dalam negeri.

Dengan jumlah pengguna internet yang semakin meningkat, potensi pertumbuhan sektor video *game* di Indonesia menjadi semakin menjanjikan, tidak hanya dari segi konsumen tetapi juga sebagai panggung bagi para pengembang lokal untuk mengukir prestasi di pasar global. Dengan banyaknya pengguna video *game* ini Windah Basudara Dengan seiring berjalannya waktu dan zaman Gamifikasi menunjukkan bahwa pendekatan dengan Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dalam lingkungan belajar. Nick pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) ditahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*).

Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik *game* untuk memberikan solusi praktikal dengan cara menggunakan membangun ketertarikan terhadap kelompok tertentu. Dalam memasukan unsur Gamifikasi konten *Live Streaming Charity* sebagai komunikasi persuasif YouTube Windah Basudara dalam menggalang dana sosial, Windah Basudara dapat memotivasi para penontonnya nya melalui konten *Live Streaming* nya. Dengan adanya motivasi dari Windah Basudara yang merupakan seorang YouTube r *game* bisa melakukan sebuah kebaikan untuk masyarakat yang membutuhkan melalui hobinya. Dalam *Live Streaming* nya Windah Basudara memasukan salah satu unsur Gamifikasi yaitu sistem Leaderboard, Leaderboard sendiri merupakan sebuah bentuk penghargaan terhadap sebuah capaian yang berhasil dilakukan karena telah melakukan suatu hal. Konteks Leaderboard dalam *Live Streaming Charity* Windah Basudara akan menampilkan nama nama donatur dengan menyertakan peringkat.



Gambar 1. 1 1 LeaderBoard Donatur Live Streaming Charity

Dalam melakukan *Charity* Windah Basudara tak lepas dari komunikasi dan interaksi langsung dengan para penontonnya, dalam hal ini ia melakukan komunikasi persuasif dengan para penontonnya. Komunikasi persuasi menurut Larson yaitu adanya kesempatan yang sama untuk saling mempengaruhi, memberi tahu audiens tentang tujuan persuasi, dan mempertimbangkan kehadiran audiens. Menurut Burgoon dan Huffner, komunikasi persuasi dapat dijelaskan sebagai suatu proses yang bertujuan memengaruhi pemikiran dan pandangan orang lain, dengan harapan agar mereka dapat menyesuaikan pendapat dan keinginan komunikator. Dalam perspektif ini, komunikasi persuasi juga melibatkan upaya untuk mengajak dan membujuk orang lain tanpa adanya unsur paksaan, dengan tujuan mengubah sikap, keyakinan, dan pandangan sesuai dengan keinginan komunikator. Fokus utama dari komunikasi persuasi adalah mencapai perubahan sukarela dalam pemikiran dan perilaku penerima pesan, sehingga mereka merasa termotivasi untuk mengadopsi pandangan atau pendapat yang diinginkan oleh komunikator. Dalam penelitian ini akan mengkaji Gamifikasi sebagai komunikasi persuasif pada *Live Streaming* pada *Channel* Windah Basudara. Secara spesifik penelitian ini akan menjelaskan mengenai *Channel* Windah Basudara dalam melakukan *Live Streaming* dapat memotivasi para penontonnya untuk partisipasi secara aktif.

Dalam penelitian ini dengan memasukan unsur Gamifikasi *Channel* YouTube Windah Basudara mampu memanfaatkan kondisi ini untuk membuat suatu inovasi baru dalam *Live Streaming* YouTube yang spesifik

adalah bermain *game* untuk melakukan *Charity*. Hal ini menjadi sarana baru untuk melakukan sebuah kebaikan melalui media *Live Streaming*. Dengan menjadikan *game* sebagai sarana baru dalam hal penggalangan dana sosial hal ini membuat sebuah ketertarikan baru kepada masyarakat. Pendekatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan tingkat keterlibatan penonton, tetapi juga menciptakan komunitas yang kuat dan berdaya dukung dalam mendukung berbagai proyek sosial yang dijalankan oleh Windah Basudara. Melalui kombinasi antara gamifikasi dan kegiatan sosial, saluran YouTube Windah Basudara menjadi lebih dari sekadar platform hiburan, melainkan juga sarana yang efektif untuk mengumpulkan dana dan menciptakan dampak positif dalam masyarakat.

Windah Basudara telah memperlihatkan keterampilan luar biasa dalam komunikasi persuasif melalui *Live Streaming*-nya, khususnya dalam konteks menggalang dana sosial. Dengan pendekatan yang sangat interaktif, Windah mampu membangun koneksi emosional dengan penontonnya. Windah Basudara tidak hanya fokus bermain *game* saja, tetapi juga secara kreatif melibatkan penonton dalam proses penggalangan dana. Melalui cerita inspiratif, gamifikasi, dan respons langsung terhadap komentar penonton, Windah menciptakan lingkungan yang ramah dan mendorong partisipasi. Setiap donasi dari penonton diapresiasi secara pribadi oleh Windah, menciptakan pengalaman yang lebih pribadi dan bermakna bagi para dermawan. Dengan kecerdasan komunikatifnya, Windah Basudara berhasil menginspirasi penontonnya untuk tidak hanya menjadi pemirsa pasif, tetapi

juga berperan aktif dalam mendukung misi sosialnya melalui kontribusi finansial. Melalui *Live Streaming* yang persuasif ini, Windah Basudara membuktikan bahwa komunikasi yang interaktif dan penuh semangat dapat menjadi kunci dalam menggerakkan hati para penonton untuk berdonasi demi tujuan sosial yang mulia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian adalah Bagaimana Gamifikasi *Crowdfunding* Melalui Konten *Live Streaming* YouTube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Gamifikasi *Crowdfunding* Melalui Konten *Live Streaming* YouTube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif ?

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman teoritis mengenai Gamifikasi, Komunikasi Persuasif, dan penggunaan platform media sosial seperti YouTube dalam konteks penggalangan dana sosial.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis tentang cara mengoptimalkan konten *Live Streaming Charity* di YouTube, termasuk elemen-elemen gamifikasi yang paling efektif.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Penelitian ini diharapkan melalui gamifikasi dalam *Live Streaming Charity*, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu sosial tertentu dan mendorong partisipasi dalam kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan kemanusiaan.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah sudut pandang atau cara peneliti melihat realitas. Ini mencakup pandangan tentang realitas, pendekatan dalam memahami fenomena, metode yang digunakan selama proses penelitian, dan cara interpretasi terhadap temuan yang ditemukan. Dalam konteks perancangan penelitian, pemilihan paradigma mencerminkan pilihan dasar keyakinan yang akan menjadi landasan dan panduan utama dalam jalannya penelitian. Paradigma penelitian memiliki peran penting dalam menentukan masalah penelitian yang akan diteliti dan jenis penjelasan yang dapat diterima. Patton (1980) menyatakan bahwa sebuah paradigma adalah pandangan dunia, perspektif umum, suatu cara untuk menyederhanakan kompleksitas dunia nyata.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Paradigma Konstruktivis. Paradigma yang memandang bahwa kenyataan adalah hasil konstruksi dari hasil bentukan manusia itu sendiri. Kenyataan bersifat ganda, dapat dibentuk, dan merupakan suatu keutuhan. Menurut Patton, peneliti konstruktivis fokus pada kajian berbagai realitas yang dibentuk oleh individu dan dampak dari konstruksi tersebut terhadap interaksi mereka dengan orang lain. Dalam pendekatan konstruktivis, setiap individu dianggap memiliki pengalaman yang unik. Oleh karena itu, penelitian yang menggunakan strategi ini mendukung gagasan bahwa pandangan setiap individu terhadap dunia dianggap sah, dan penting untuk menghargai beragam perspektif yang ada (Patton, 2002:96-97). Pada kajian Konstruktivis ini menempatkan posisi peneliti setara dengan subjeknya dan sebisa mungkin masuk, berusaha memahami dan mengkonstruksikan sesuatu yang menjadi pemahaman si subjek yang akan diteliti.

1.5.2 *State Of The Art*

Untuk mendukung data dan referensi penelitian ini, berikut adalah penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan pada penelitian kali ini, penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan penulis.

NO	Judul dan Pengarang	Bentuk Publikasi	Hasil Penelitian	Metode Penelitian

1.	<p>Penerimaan Citra Windah Basudara oleh Penonton pada Konten <i>Charity</i> di YouTube oleh Daniel Sefrandov, Jandy Edipson Luik, & Astri Yogatama</p>	<p>Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya</p>	<p>Dari penelitian ini, bahwa pandangan para informan yang telah diwawancara terhadap citra Windah Basudara dalam konten <i>Charity</i> di YouTube dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Beberapa informan menyambut citra tersebut dengan cara yang lebih mendominasi dan bernegosiasi, menunjukkan variasi dalam penafsiran dan penerimaan citra Windah Basudara. Penghargaan diberikan terhadap citra Windah</p>	<p>Metode yang digunakan untuk dalam penelitian ini adalah metode analisis resepsi</p>
----	---	--	---	--

			<p>Basudara yang dianggap sebagai sosok yang sopan, jujur, dan bertanggung jawab terhadap donasi dalam konten <i>Charity</i>. Figur besar Windah Basudara juga dianggap berpengaruh positif, memberikan penilaian positif terhadap kegiatan <i>Charity</i> yang dilakukannya. Selain itu, informan memberikan apresiasi terhadap interaksi dan sikap berterima kasih Windah Basudara dalam konten</p>	
--	--	--	---	--

			<p><i>Charity</i>, dianggap sebagai aspek penting dalam menjaga keterlibatan dan hubungan dengan penonton. Beberapa informan juga merasa termotivasi untuk melakukan kegiatan <i>Charity</i> setelah menonton konten Windah Basudara. Namun, ada juga kritik yang diungkapkan, seperti beberapa informan yang hanya menonton konten <i>Charity</i> untuk aspek hiburan dan kurang tertarik pada kegiatan <i>Charity</i>. Kritik juga</p>	
--	--	--	--	--

			<p>ditujukan pada pemilihan <i>game</i> yang dianggap kurang menarik, berpotensi mempengaruhi tingkat partisipasi dan donasi.</p> <p>Pembawaan diri Windah Basudara di luar konten <i>Charity</i> juga menjadi faktor penting, dengan beberapa informan lebih menyukai perilaku yang dianggap positif daripada perilaku yang dianggap "toxic". Dengan temuan ini, dapat diperoleh pemahaman lebih mendalam tentang</p>	
--	--	--	--	--

			faktor-faktor yang memengaruhi persepsi penonton terhadap konten <i>Charity</i> dan citra seorang YouTuber.	
2.	Gamifikasi (<i>Gamification</i>) Konsep dan Penerapan	Journal of Information Technology and Computer Science	Beberapa pendekatan dan konsep berpikir dalam dunia <i>game</i> mencakup <i>real game</i> , simulasi, <i>game</i> edukasi, dan gamifikasi. Meskipun <i>game</i> dan gamifikasi memiliki perbedaan konsep, namun gamifikasi mengadopsi pola pikir <i>game</i> untuk mengatasi permasalahan di luar konteks <i>game</i> . Terkadang, terjadi	Kajian Pustaka

			<p>kebingungan antara <i>game</i> edukasi dan gamifikasi berbasis edukasi, meskipun keduanya sama-sama mengadopsi pola pikir <i>game</i>, namun menggunakan pendekatan, mekanisme, dan tujuan yang berbeda. Gamifikasi merupakan suatu pendekatan yang menggunakan elemen-elemen <i>game</i> untuk memecahkan masalah di luar konteks <i>game</i>, dengan tujuan meningkatkan kinerja sistem melalui peningkatan</p>	
--	--	--	--	--

			<p>motivasi. Seiring perkembangannya, gamifikasi terhubung dengan berbagai bidang ilmu, dan perpaduan multidisiplin yang terlibat memberikan ruang kreativitas serta memperluas ide dan solusi. Tiga elemen penting, yaitu Mechanics, Dynamics, dan Aesthetics, saling terkait dan menjadi aksi serta reaksi dari sistem yang gamifikasi. Kerangka kerja MDA menjadi dasar bagi berbagai kerangka kerja gamifikasi lainnya.</p>	
--	--	--	---	--

			<p>Meskipun diharapkan bahwa sistem gamifikasi dapat memberikan efek positif dalam jangka waktu lama, beberapa literatur menyimpulkan sebaliknya. Oleh karena itu, ini menjadi tantangan bagi penelitian di masa depan dalam ilmu gamifikasi yang perlu terus dikembangkan.</p>	
--	--	--	---	--

3.	<p>Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Menyosialisasikan pernikahan tanpa pacaran melalui instagram oleh Fahimah Jihan Sholiha</p>	<p>Skripsi Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta</p>	<p>Dalam penelitian ini penulis/peneliti mengkaji pada akun @jofisah.id memberikan berbagai konten dan konten khusus berupa program jofisah talk yang bertujuan memberikan kedekatan dengan pengikutnya. Dalam penelitian membahas strategi komunikasi persuasif di dalam teori Melvin L. DeFleur dan Sandra J. Ball Roceach yang memiliki 3 pendekatan strategi, Strategi Psikodinamika, Strategi Sosiokultural, dan Strategi Meaning Construction. Jofisah mampu memanfaatkan faktor lingkungan agar</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif <i>Field Research</i></p>
----	--	---	--	---

			membuat pengikutnya menjadi lebih baik, dengan melalui tagline ia mampu memanipulasi makna dengan mendekati pengikutnya.	
--	--	--	--	--

Tabel 1. 1 State Of The Art

Untuk mendukung data dan referensi penelitian ini, berikut adalah penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan pada penelitian kali ini, penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan penulis.

Kebaruan dalam konteks penelitian dapat diartikan sebagai adanya unsur baru, baik itu dalam bentuk ide, konsep, metode, atau temuan, yang memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan pengetahuan di suatu bidang. Kebaruan menjadi tolok ukur penting dalam mengevaluasi nilai dan relevansi suatu karya penelitian, karena kontribusi inovatif tersebut dapat memperluas wawasan dan mengarah pada kemajuan ilmiah yang lebih lanjut.

Dari ketiga *State Of The Art* yang, kebaruan dari penelitian pertama sebelumnya adalah penelitian membahas bagaimana citra Windah

Basudara dapat diterima oleh para penonton. Dalam penelitian ini kebaruannya menjelaskan bagaimana Windah Basudara dapat memanfaatkan citra tersebut untuk dapat mempengaruhi dalam hal positif.

Kebaruan dari penelitian kedua adalah penelitian sebelumnya meneliti bagaimana penerapan dalam elemen elemen gamifikasi digunakan. Kebaruan dalam penelitian adalah adanya penerapan konsep dan unsur gamifikasi yang digunakan untuk *Live Streaming Charity*.

Kebaruan dari penelitian ketiga adalah penelitian sebelumnya melalui media Instagram. Kebaruan pada penelitian ini menggunakan media YouTube yang didalam YouTube itu berfokus pada konten *Live Streaming*.

1.5.3 Teori Media Baru (*New Media*)

Teori media baru, yang dikembangkan oleh Pierre Levy, membahas evolusi media dengan fokus pada dua pandangan utama. Pertama, pandangan interaksi sosial, yang mengklasifikasikan media berdasarkan tingkat kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Menurut Levy, *World Wide Web* (WWW) dianggap sebagai lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel, dan dinamis. Media baru memungkinkan manusia untuk mengembangkan orientasi baru terhadap pengetahuan. Dalam konteks ini, media baru menciptakan ruang untuk interaksi yang lebih terbuka dan berorientasi pada pengetahuan yang bersifat dinamis dan kolaboratif. Seiring dengan itu, teori media baru memberikan pemahaman

mendalam tentang bagaimana teknologi informasi dan komunikasi modern memengaruhi cara manusia berinteraksi, memperoleh pengetahuan, dan membentuk pandangan dunia mereka.

Hal yang paling menonjol dari media baru adalah kemampuannya dalam menghubungkan antarpenggunanya dan meningkatkan komunikasi secara dialogis (McQuail, 2011). Menurut Ron Rice, media baru dapat didefinisikan sebagai teknologi komunikasi yang mengintegrasikan penggunaan komputer baik itu komputer mainframe, PC, maupun notebook untuk memungkinkan interaksi antar pengguna dan akses terhadap informasi yang diinginkan. Teknologi ini tidak hanya mencakup perangkat keras, tetapi juga perangkat lunak dan jaringan yang menghubungkan pengguna. Media baru menciptakan platform di mana individu dapat berkomunikasi satu sama lain secara langsung, berbagi konten, dan memperoleh informasi secara efisien dan interaktif. Fenomena ini mencerminkan evolusi dari media tradisional yang bersifat satu arah menuju media yang lebih dinamis dan partisipatif, memungkinkan kolaborasi dan keterlibatan yang lebih besar di antara penggunanya.

Media baru menurut R, Cahyo Wibowo merupakan alat komunikasi yang memungkinkan interaksi, pertukaran pendapat, dan penyebaran informasi serta berita melalui jaringan internet. Informasi yang disampaikan melalui media baru selalu mutakhir dan disajikan dengan cepat, membuat proses penyebaran informasi lebih efisien dan ringkas bagi masyarakat umum. Media baru atau New Media berbeda secara

signifikan dari media konvensional seperti radio, televisi, media cetak, dan media massa lainnya. Sementara media konvensional cenderung bersifat satu arah dan memiliki keterbatasan dalam hal kecepatan dan interaktivitas, media baru menawarkan platform yang lebih dinamis dan partisipatif, memungkinkan komunikasi dua arah dan kolaborasi real-time antara pengguna. Transformasi ini menunjukkan pergeseran paradigma dalam cara informasi diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh masyarakat.

1.5.4 Konsep Gamifikasi

Gamifikasi adalah sebuah pendekatan dengan menggunakan komponen game untuk menyelesaikan sebuah masalah non game yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Ide dasar dibalik gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi dari sebuah aktifitas. Gamifikasi melibatkan penerapan elemen game untuk meningkatkan motivasi dalam konteks non-game. Dengan menggunakan fitur-fitur permainan, gamifikasi membuat aktivitas lebih menarik dan memotivasi individu untuk berpartisipasi. Dalam pendidikan, gamifikasi dapat memperbaiki motivasi belajar dengan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif. Di bidang bisnis, gamifikasi dapat meningkatkan kinerja karyawan dengan menerapkan sistem intranet yang mendukung komunikasi dan kolaborasi, atau dengan mengatur kompetisi penjualan serta papan skor secara real-time untuk memotivasi staf dan meningkatkan pendapatan. Dalam konteks

penggalangan dana Gamifikasi mendasari bahwa sebuah mampu dimanfaatkan untuk sebuah kegiatan sosial dan mampu dimanfaatkan untuk hal lain selain hanya untuk dimainkan.

Game dapat memberikan tiga keuntungan utama dalam bidang psikologi, yaitu keterampilan, emosional, dan sosial, yang secara keseluruhan dapat meningkatkan motivasi pemain dalam mempelajari sesuatu. Pertama, dari segi keterampilan, game sering dirancang untuk mengembangkan berbagai kemampuan kognitif dan motorik, seperti pemecahan masalah dan koordinasi tangan-mata, melalui tantangan dan tingkat kesulitan yang bervariasi. Kedua, secara emosional, pengalaman dalam game seperti rasa pencapaian, kepuasan, dan pengelolaan stress dapat memotivasi pemain secara internal, meningkatkan keterlibatan dan ketahanan mereka. Ketiga, aspek sosial dari game, yang mencakup interaksi langsung dengan pemain lain atau melalui komunitas online, dapat memperkuat rasa kepemilikan, kolaborasi, dan dukungan sosial. Kombinasi dari ketiga elemen ini menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi pemain untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan penguasaan keterampilan baru.

Dalam Buku Jane McGonigal (2011), *"Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World"* dalam konteks gamifikasi McGonigal menjelaskan bagaimana game memanfaatkan prinsip-prinsip desain yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepuasan. Game menciptakan pengalaman yang

memotivasi pemain melalui pencapaian, umpan balik positif, dan tantangan yang berarti. Dia mengidentifikasi elemen-elemen kunci dalam game yang membuat mereka menarik dan memotivasi. McGonigal menyoroti kekuatan game dalam membangun komunitas dan kolaborasi. Gamifikasi sering menciptakan elemen komunitas dengan fitur-fitur seperti papan peringkat atau kompetisi, yang mendorong kolaborasi dan interaksi antara pengguna.

1.5.5 Konsep Komunikasi Persuasif

Persuasif adalah upaya untuk mengubah sikap dan meyakinkan orang lain melalui penggunaan beberapa pesan dari komunikasi dengan tujuan mempengaruhi dan mengubah sikap, sikap, atau perilaku individu atau kelompok lain. Komunikasi persuasif berfokus pada karakteristik komunikator dan pendengar. Tiga prinsip membentuk definisi komunikasi persuasif. Yang pertama adalah bahwa komunikasi persuasif adalah proses yang sangat dinamis karena banyak elemen yang berhubungan. Komunikasi, pesan, saluran, efek, umpan balik, dan elemen lainnya adalah bagian dari komponen ini. Kedua, jenis komunikasi persuasi ini dapat ditemukan dan diamati dalam berbagai jenis acara atau bidang. Ketiga, persuasi ada dalam komunikasi sehari-hari.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2005) mengatakan kata persuasif berarti membujuk secara halus (supaya yakin). Namun, menurut Suryanto (2015),

komunikasi persuasif adalah proses komunikasi yang bertujuan untuk mengubah atau memengaruhi perilaku, kepercayaan, atau sikap orang lain sehingga mereka dapat bertindak sesuai dengan keinginan komunikator. Persuasif bersifat membujuk atau mempengaruhi secara halus untuk meyakinkan orang lain; dalam kamus besar Bahasa Indonesia, ini didefinisikan sebagai memberi ajakan kepada orang lain dengan cara memaparkan alasan dan dapat meyakinkan orang lain.

1.5.6 Kerangka Pemikiran



1.6 Operasionalisasi Konsep

1.6.1 Gamifikasi

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen dan prinsip-prinsip yang biasanya terkait dengan permainan (*game*) ke dalam konteks non-permainan dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi orang dalam suatu aktivitas atau proses. Tujuan utama dari gamifikasi adalah menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan,

memberikan insentif, dan mendorong orang untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu. Dengan memanfaatkan aspek-aspek yang biasanya terkait dengan permainan, gamifikasi dapat membantu meningkatkan keterlibatan, produktivitas, dan pembelajaran dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, bisnis, kesehatan, dan lainnya.

Gamifikasi adalah menggunakan unsur-unsur mekanik yang ada dalam sebuah *game* untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangun sebuah ketertarikan (*engagement*). Gamifikasi didefinisikan sebagai konsep yang menggunakan *game* untuk memotivasi sebuah tindakan individu dan membantu memecahkan sebuah permasalahan. Gamifikasi mengaplikasikan unsur-unsur yang terdapat dalam *game* dengan tujuan memotivasi dan meningkatkan keterlibatan penggunaannya.

1.6.2 *Crowdfunding*

Crowdfunding merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara terbuka melalui Internet untuk mengumpulkan sumber daya keuangan, baik dalam bentuk donasi tanpa imbalan maupun dengan menawarkan hadiah tertentu atau hak suara untuk tujuan spesifik (Hemer, 2011). Selain itu, crowdfunding dapat diartikan sebagai metode pendanaan berbasis Internet yang memungkinkan sebuah inisiatif terealisasi melalui kontribusi dana dari sekelompok besar orang dalam jangka waktu yang terbatas (Hossain & Oparaocha, 2017).

Istilah crowdfunding sendiri berasal dari konsep crowdsourcing, yang merujuk pada proses mengalihdayakan pekerjaan kepada "kerumunan orang" atau komunitas online, yang memanfaatkan aset, sumber daya, pengetahuan, atau keahlian mereka (Hemer, 2011). Crowdsourcing didefinisikan sebagai upaya untuk memanfaatkan solusi kreatif dari jaringan individu yang tersebar (Gerber, Hui, & Kuo, 2012). Kleemann et al. (dalam Belleflamme, Lambert, & Schwienbacher, 2013) menyatakan bahwa crowdsourcing terjadi ketika perusahaan yang berorientasi laba mengalihdayakan tugas-tugas penting dalam pembuatan atau penjualan produk mereka kepada publik melalui panggilan terbuka di Internet.

1.6.3 *Live Streaming*

Live Streaming adalah suatu proses penyiaran atau transmisi langsung suatu konten multimedia, seperti video atau audio, melalui internet. Dalam *Live Streaming*, konten tersebut dapat disaksikan secara real-time oleh pemirsa tanpa perlu menunggu proses pengunduhan selesai. Seseorang dapat menyaksikan acara atau kejadian yang sedang berlangsung secara instan, bahkan jika berada di lokasi yang berbeda. Proses ini memungkinkan interaksi langsung antara penyiar dan pemirsa melalui fitur komentar atau obrolan, menciptakan pengalaman interaktif. *Live Streaming* digunakan dalam berbagai konteks, termasuk siaran acara olahraga, konser musik, presentasi bisnis, dan berbagai kegiatan lainnya.

Keunggulan utama *Live Streaming* adalah kemampuannya untuk menyampaikan konten secara instan dan menyediakan pengalaman interaktif yang mendekati situasi langsung.

Live Streaming adalah media yang memungkinkan perekaman dan penyiaran konten suara dan gambar secara langsung. Dalam prosesnya, transmisi ini menggunakan satu atau lebih teknologi komunikasi, menciptakan pengalaman bagi penonton seolah-olah mereka turut hadir secara langsung (C. C. Chen & Lin, 2018). Dalam perkembangan dunia *Live Streaming* banyak digunakan untuk menyiarkan *games* dan *e - sport*. Dengan peminat yang banyak dan dengan mudahnya akses *Live Streaming* ini sangat efektif untuk menyiarkan sebuah tayangan.

1.6.4 YouTube

YouTube adalah platform berbagi video daring yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan berinteraksi dengan video-video secara gratis. Platform ini menyediakan berbagai jenis konten, termasuk video musik, vlog pribadi, tutorial, review produk, dan banyak lagi. Pengguna dapat membuat saluran (channel) pribadi di YouTube untuk mengorganisir dan membagikan kontennya. Menurut Dr. Rulli Nasrullah menyebut YouTube sebagai media sosial daring yang menggunakan video sebagai kontennya. Pada platform ini, individu dapat berbagi berbagai informasi dengan cara membuat saluran atau channel. Pemilik saluran ini adalah anggota masyarakat yang memiliki akun di

YouTube . Dalam setiap saluran, pengguna memiliki kemampuan untuk mengunggah video dengan berbagai kategori. Proses unggah video ini dapat dibandingkan dengan penyiaran program televisi yang disajikan dalam bentuk media sosial.

YouTube adalah suatu situs web yang memberikan fasilitas kepada pengguna untuk berbagi video yang dimilikinya atau hanya menikmati berbagai klip video yang diunggah oleh berbagai pihak. Jenis video yang dapat diunggah ke platform ini sangat bervariasi, mencakup misalnya klip musik dari para musisi, tutorial berbagai aktivitas, dan masih banyak lagi. (Gede Lingga, 2019:264).

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Menurut Creswell (1998) Penelitian kualitatif merupakan suatu tahapan dalam proses penelitian dan pemahaman yang didasarkan diri pada metodologi untuk menyelidiki fenomena sosial dan masalah manusia. Dalam pendekatan ini, peneliti menciptakan suatu gambaran yang kompleks, menganalisis kata-kata, memeriksa laporan terinci dari perspektif responden, serta melakukan studi pada konteks situasi yang alami. Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena atau gejala sosial dari sudut pandang yang mendalam. Penelitian ini bersifat deskriptif, tidak berfokus pada pengukuran kuantitatif atau statistik, melainkan lebih

menitikberatkan pada pemahaman konteks, makna, dan interpretasi yang diberikan oleh partisipan penelitian.

Tipe penelitian yang peneliti ambil dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010:04) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan sebuah data deskriptif berupa tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Berdasarkan pada kasus yang diteliti peneliti, kualitatif ini dipilih karena penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi pada realitas yang terjadi pada kehidupan sosial masyarakat.

1.7.2 Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Muhammad Idrus (2009), subjek penelitian merupakan elemen yang berupa benda, atau individu maupun organisme sebagai sumber informasi yang diperlukan peneliti untuk mendapatkan informasi dan data mengenai penelitian. Subjek penelitian ini memiliki beberapa kriteria, seperti informan dalam penelitian ini merupakan orang yang berkaitan dengan Windah Basudara, adapun informan dalam penelitian ini adalah admin dari discord Motion Ime Windah Basudara

2. Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2021:23) adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal objektif, valid dan reliabel tentang suatu hal.. Adapun objek dalam penelitian ini adalah konten *Live Streaming* pada *Channel* Windah Basudara.

1.7.3 Jenis Data

Jenis data adalah sekumpulan karakter dapat berupa angka atau deskripsi yang dikumpulkan peneliti serta di olah untuk tujuan penelitian. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif. Menurut Sugiyono (2015) data kualitatif adalah sekumpulan informasi yang berbentuk kata, skema, ataupun gambar. Data yang dalam penyajian menggunakan kata kata verbal yang bukan berbentuk angka. Data yang dimasukan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

1.7.4 Sumber Data

Sumber data yang peneliti peroleh dalam mengerjakan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang dikumpulkan sebagai sumber dari penelitian ini, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Berikut pemaparan singkat mengenai sumber data :

- a. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada si pengumpul data. (Sugiyono, 2017;193). Dalam

penelitian ini sumber data primer adalah Informan dari tim admin Discord Motion Ime Windah Basudara

- b. Data sekunder adalah data yang dimana sumber tidak langsung memberikan data kepada peneliti, artinya data diperoleh dari media perantara, seperti buku ataupun kajian yang telah dipublikasikan. Data sekunder dalam penelitian ini adalah jurnal ilmiah, skripsi dan hal lain yang terkait dengan kasus peneliti.

1.7.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian. Metode pengumpulan data ini dibutuhkan dalam sebuah penelitian guna tercapainya tujuan penelitian. Berikut adalah metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini :

- a. Wawancara :

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian kepada narasumber yang sudah ditentukan (Syafri Hanif Sahir,2018). Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan pihak terkait yang berhubungan dengan penelitian. Wawancara yang dilakukan digunakan senantiasa untuk mengumpulkan informasi guna menunjang penelitian.

b. Observasi :

Menurut (Hardani, 2020:124) observasi adalah teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi tidak langsung, dalam prosesnya peneliti mengidentifikasi melalui foto, video dan dokumen yang terkait pada kasus penelitian.

c. Studi Pustaka :

Studi pustaka merupakan sebuah metode pengumpulan data dimana peneliti mengolah data dari penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya. Dalam hal ini kesamaan mengenai latar belakang, masalah, serta subjek objek yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai referensi dari beberapa sumber studi pustaka seperti jurnal, artikel, buku dan skripsi terdahulu

1.7.6 Unit Analisis

Unit analisis merupakan sebuah satuan yang menjadi fokus penelitian dan dapat berupa individu, kelompok, objek, atau situasi sosial tertentu, seperti aktivitas individu atau kelompok, yang dianggap sebagai subjek Unit analisis merupakan entitas yang menjadi fokus penelitian dan dapat berupa individu, kelompok, objek, atau situasi sosial tertentu, seperti aktivitas individu atau kelompok, yang dianggap sebagai subjek

Menurut Hamidi (2005:75-76) unit analisis adalah satuan yang diteliti bisa berupa individu, kelompok, benda, atau peristiwa sosial. Unit analisis

dalam suatu penelitian adalah suatu satuan tertentu yang menjadi subjek penelitian. Dalam kata lain, unit analisis dapat diartikan sebagai sesuatu yang terkait dengan fokus atau komponen yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini unit analisis adalah Konten Windah Basudara pada media YouTube.

1.7.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kunci penting yang digunakan oleh seorang peneliti dalam mengolah data menjadi informasi yang relevan dan bermakna. Sejumlah metode analisis digunakan, termasuk observasi, survei, dan pendekatan lainnya. Melalui observasi, peneliti dapat secara sistematis memperoleh data dengan mengamati fenomena atau kejadian yang terjadi secara langsung. Survei melibatkan pengumpulan data melalui pertanyaan yang diberikan kepada responden, hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi mendalam dengan berinteraksi langsung dengan subjek penelitian. Teknik analisis data ini memberikan dasar untuk merinci, mengategorikan, dan menyusun data sehingga dapat diinterpretasikan dengan lebih baik. Keseluruhan, penggunaan teknik analisis data membantu memastikan bahwa penelitian menghasilkan informasi yang dapat diandalkan dan berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik yang diteliti.

1.7.8 Kualitas Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber data. Triangulasi merupakan suatu pendekatan multi metode yang diadopsi oleh peneliti dalam proses pengumpulan dan analisis data. Pada hakikatnya, konsep ini menganut prinsip bahwa penggunaan lebih dari satu metode penelitian dapat memberikan keunggulan tambahan dalam memastikan kevalidan dan keandalan temuan penelitian. Saat mengumpulkan data, peneliti menggunakan berbagai teknik atau sumber, seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen, sehingga memperoleh perspektif yang lebih kaya dan komprehensif terhadap fenomena yang diteliti. Selanjutnya, pada tahap analisis data, triangulasi memungkinkan peneliti untuk membandingkan dan memvalidasi hasil dari berbagai sumber data, mengurangi potensi bias, dan meningkatkan kepercayaan pada temuan penelitian. Dengan memanfaatkan pendekatan multi metode ini, peneliti dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan holistik terhadap topik penelitian, menghasilkan temuan yang lebih kuat dan dapat diandalkan.

BAB II

GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

Pada bab ini menggambarkan mengenai penjelasan objek dan subjek penelitian, terkait dengan judul pada penelitian yaitu Gamifikasi *Crowdfunding* Melalui Konten *Live Streaming* YouTube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif. Dengan objek penelitian konten Windah Basudara pada media YouTube dan subjek konten *Live Streaming Charity* pada *Channel* Windah Basudara.

2.1 Profil Windah Basudara

Brando Franco Windah dikenal secara profesional sebagai Windah Basudara atau biasa disapa dengan Brando. Dia adalah seorang kreator konten dari Indonesia yang terkenal berkat siaran langsung permainan video di YouTube. Brando telah membangun reputasi tidak hanya melalui keahliannya dalam bermain game, tetapi juga melalui kemampuannya menciptakan istilah-istilah unik yang menjadi populer di kalangan penggemarnya. Salah satu istilah yang terkenal adalah "Bocil Kematian" yang digunakan Brando untuk menggambarkan para pengikutnya. Windah Basudara terjun dalam dunia YouTube sejak 29 Desember 2018.

Brando Franco Windah lahir di Manado Sulawesi Utara pada 14 Maret 1992, Brando merupakan anak kedua dari 4 bersaudara. Dia memiliki 3 saudara, 2 perempuan dan 1 laki laki. Kakak pertamanya Bernama Florence, lalu kedua adiknya caroline dan Vincent. Pada saat masih kanak kanak keluarganya pindah ke Jakarta untuk bekerja, akhirnya brando bersekolah dan dibesarkan di Jakarta.

Brando menempuh sekolah dasar di SD Santo Vincentius, lalu sekolah menengah pertama di SMP Marsudirini dan sekolah menengah atas di SMA Santo Bellarminus. Pada saat Brando sedang menempuh Pendidikan di SMA, ia sering sekali dibully oleh teman temannya karena postur tubuh Brando yang terlihat kurus dan bungkuk, hal itu kerap menjadi bahan ejekan teman temannya kepada Brando. Karena tidak tahan dengan hinaan dan bully an dari teman temannya Brando memutuskan berhenti bersekolah dan menjadi seorang penjaga atau operator dari usaha ayahnya yaitu warnet (warung internet). Saat menjadi operator warung internet orang tuanya terus meyakinkan Brando untuk tetap melanjutkan Pendidikannya hingga lulus, akhirnya Brando memutuskan untuk mengambil homeschooling yang dijalankan oleh kak seto.

Setelah menyelesaikan *homeschooling* nya Brando memutuskan ia melanjutkan kuliah di *The London School of Public Relation (LSPR)*, Brando mengambil S1 Hubungan Internasional, namun hal Brando harus berhenti karena masalah ekonomi. Setelah berhenti berkuliah Brando memulai dengan bekerja sebagai pelayan di salah satu kafe di Jakarta, karena upah yang rendah Brando memutuskan pindah ke sebuah restoran bernama *Bluegrass* di Jakarta Selatan, di restoran tersebut komunikasi dan keterampilan Brando meningkat secara pesat. Setelah selama 3 bulan Brando bekerja di di *Bluegrass* ia ditawarkan pekerjaan di salah satu hotel Bintang lima terkenal di Jakarta *The Westin Jakarta*. Saat bekerja di *Westin* Brando mendapatkan gaji yang cukup besar yaitu sekitar 10.000.000 rupiah. Setelah kurang lebih dua tahun Brando memutuskan untuk mengundurkan diri karena tak kunjung mendapat promosi dan tidak ingin karirnya hanya bertahan

disitu. Dengan mengikuti saat itu Brando memutuskan untuk terjun dalam dunia YouTube, setelah melihat para YouTuber gaming sukses dikala itu seperti Miawaug, Reza Oktovian, Aci Gamespot dan para YouTuber gaming sukses dikala itu. Dengan membulatkan tekad Brando pada 2019 mulai membuat video pertamanya.

2.2 Profil YouTube

2.2.1 YouTube

YouTube adalah platform berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk menonton, mengunggah, berbagi, dan berinteraksi dengan video. Didirikan pada tahun 2005 oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, YouTube kemudian diakuisisi oleh Google pada tahun 2006. Platform ini telah berkembang menjadi salah satu situs web paling populer di dunia, menyediakan beragam konten mulai dari video musik, vlog pribadi, tutorial, ulasan produk, film pendek, hingga konten pendidikan. Menurut Baskoro (2013), YouTube adalah platform media digital yang memungkinkan pengguna untuk mengunduh, mengunggah, dan membagikan video ke seluruh dunia.

Sebagai platform menonton video, YouTube menawarkan berbagai fitur interaktif. Pengguna dapat memberikan komentar, menyukai atau tidak menyukai video, dan berlangganan ke channel untuk mendapatkan notifikasi tentang video baru. YouTube juga menyediakan alat bagi pembuat konten untuk mengelola dan menganalisis kinerja video mereka melalui YouTube Studio. Fitur monetisasi, seperti AdSense, membership channel, dan Super

Chat, memungkinkan pembuat konten menghasilkan pendapatan dari video mereka.

YouTube telah berkembang menjadi platform multifungsi yang tidak hanya untuk berbagi video tetapi juga sebagai media untuk menghasilkan pendapatan dan melakukan kegiatan amal melalui *Live Streaming*. Sebagai sebuah "new media," YouTube telah mengubah cara orang berinteraksi dengan konten video dan menyediakan berbagai cara bagi kreator konten untuk memonetisasi karya mereka serta mendukung berbagai kegiatan sosial. YouTube juga telah menjadi platform yang kuat untuk kegiatan amal. Melalui fitur YouTube Giving, kreator konten dapat mengumpulkan dana untuk berbagai organisasi amal langsung dari video atau *Live Streaming* mereka. Penonton dapat menyumbang langsung melalui tombol donasi yang muncul di layar, memudahkan proses donasi dan meningkatkan partisipasi penonton dalam kegiatan amal. Kreator konten sering kali mengadakan acara *Live Streaming* khusus untuk menggalang dana bagi tujuan tertentu. Mereka dapat berkolaborasi dengan organisasi amal, dan berbagi cerita tentang dampak positif dari sumbangan. Ini tidak hanya membantu mengumpulkan dana tetapi juga meningkatkan kesadaran tentang isu-isu social yang sedang terjadi

2.2.2 YouTube Windah Basudara

Setelah memutuskan untuk mengundurkan diri dari pekerjaan sebagai pelayan di hotel, Brando memutuskan untuk memulai lagi karirnya sebagai seorang YouTuber. Brando bergabung di YouTube sejak 29 Desember 2018. Channel Windah Basudara diambil dari kata Windah yang berarti nama

keluarganya dan basudara yang memiliki arti saudara dalam Bahasa Manado. Channel Windah Basudara awalnya dibuat Brando dengan mengikut sertakan 2 saudaranya, Caroline Windah dan Florence Windah, namun karena keduanya harus masih berfokus pada pendidikannya akhirnya Brando mengurus channel tersebut (Windah Basudara) seorang diri.

Dalam dunia YouTube Brando lebih memfokuskan kontennya pada konten konten Gaming. Video pertama Brando di upload pada tanggal 7 Januari 2019 dengan judul “Mau Jadi YouTuber *Gaming*?! *Unboxing* alat – alat YouTuber *Gaming*!”, pada konten tersebut Brando memperkenalkan *Set Up* nya untuk memulai karirnya dalam dunia YouTube Gaming. Lalu ia mengupload video tentang *Video Games* pertama kali yaitu pada 12 Januari 2019 yang berjudul “Main Monster Hunter World Lagi Yuk! (Avatar: Legend of Behemoth)” di video itu pertama kalinya Brando mengunggah konten bermain gamesnya. Brando cukup rajin dalam mengunggah konten, Brando setidaknya dapat mengunggah 2 – 4 video dalam seminggu.

Dalam menjalankan YouTube nya Brando cenderung lebih sering melakukan *Live Streaming* dibandingkan mengunggah konten seperti biasa. Pada tanggal 15 Maret 2019 Brando melakukan *Live Streaming* perdananya dengan judul “Dua Noob Latihan Bareng – Pubg *Mobile* Indonesia”. Dalam melakukan *Live Streaming* Brando mengulas banyak Games dari berbagai *genre* seperti *Role Play Games*, *action*, *racing*, *adventure*, dan masih banyak lagi. Dalam channel nya Brando lebih mengembangkan pada arah *Live Streaming* dibandingkan dengan meng-upload konten video biasa. Saat

melakukan *Live Streaming* Brando kerap kali melakukan sebuah Gimmick pada penontonnya. Gimmick yang dilakukan oleh Brando menjadi sebuah daya tarik tersendiri oleh para penonton karena dianggap sesuatu yang unik dan menghibur.

Seiring dengan perjalanan waktu, kanal Windah Basudara terus mengalami pertumbuhan dan peningkatan yang signifikan. Momen peningkatan jumlah penonton dan *subscribers* Brando mencapai puncaknya pada tahun 2020. Pada tahun tersebut, Brando menghadirkan serangkaian permainan dari konsol *PlayStation 2*, memicu nostalgia di kalangan penontonnya. Pencapaian luar biasa juga diraih pada tahun 2020 ketika kanal Windah Basudara berhasil meraih 1 juta pelanggan baru. Ragam permainan yang Brando mainkan, mulai dari permainan konsol hingga permainan mobile, menjadi daya tarik utama bagi para penonton yang terus setia mengikuti kanal Windah Basudara. Tidak hanya sebagai platform hiburan semata, kanal ini juga berfungsi sebagai medium bagi penonton untuk merasakan kembali nostalgia masa lalu serta mengeksplorasi berbagai jenis permainan yang disajikan dengan gaya unik Brando.

Dalam melakukan *Live Streaming*, Brando menonjolkan dirinya dengan menghadirkan sebuah ciri khas yang dikenal sebagai "gimmick". Gimmick ini merupakan strategi atau tindakan yang dilakukan oleh seorang penyiar dalam *Live Streaming* untuk menarik perhatian penonton dan menciptakan pengalaman yang unik. Salah satu ciri khas dari gimmick yang digunakan oleh Brando adalah dramatisasi kecil yang dia lakukan selama siaran untuk

menghibur audiens. Dalam praktiknya, Brando sering kali menggunakan teknik ini dengan menirukan karakter-karakter dari permainan video yang sedang ia mainkan. Dalam konteks komunikasi dan media, gimmick ini dapat dilihat sebagai bagian dari strategi personal branding yang bertujuan untuk membedakan dirinya dari penyiar lainnya dan membangun hubungan yang lebih erat dengan penontonnya. Melalui penerapan gimmick ini, Brando tidak hanya menciptakan hiburan bagi penontonnya, tetapi juga memperkuat identitasnya sebagai seorang pemain yang kreatif dan menghibur dalam industri *Live Streaming*.

Seiring berkembangnya waktu *subscribers* kanal YouTube Windah Basudara terus mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Ditahun 2020 tepatnya pada bulan juli kanal YouTube Windah Basudara resmi mencapai 1 juta subs, pada saat itu kanal Windah Basudara sangat hangat dibicarakan. Dengan memainkan berbagai macam variasi game Brando mampu menciptakan sebuah arus positif pada kanal YouTube nya. Dalam perkembangan YouTube nya Brando memiliki ciri khas yang membuatnya diminati oleh para pengguna YouTube, beberapa ciri khasnya terletak pada candaan yang sering ia lontarkan kepada para penontonya, seperti candaan cita cita yang sering ia lakukan ke penontonya, candaan cita cita adalah dimana Brando menawarkan sebuah cita cita berlatar pada game yang sedang ia mainkan, sebagai contoh ia memainkan game Bus simulator, lalu ia menanyakan siapa yang bercita cita menjadi supir bus. hal tersebut menjadikan Brando salah satu YouTuber yang sangat interaktif kepada penontonya. Pada

tahun 2024 subscribers kanal YouTube Windah Basudara telah mencapai 13.2 juta subs yang artinya perkembangan tersebut sangat cepat.

2.3 Profil *Live Streaming* Charity

Pada kanal YouTube Windah Basudara, Brando juga terkenal karena sering melakukan sebuah Charity atau Gerakan galang dana. Galang dana tersebut berawal dari keresahan Brando terhadap pandemi Covid – 19 pada tahun 2020. *Live Streaming* charity pertamanya dimulai pada 5 April 2020 yang berjudul “Charity 24 Jam *Live Streaming* - Generasi Gamers Jadul Melawan Corona SESI 1”. Pada charity tersebut Brando memainkan game game jadul yang ada pada konsol Play Station 1. Dalam *Live Streaming* tersebut Brando memainkan berbagai macam games untuk mendapatkan donasi, donasi tersebut Brando salurkan pada Yayasan kitabisa.com .

Dalam perjalanan *Live Streaming* Brando selalu mengadakan Charity setiap saat ada sebuah kejadian atau situasi yang terjadi. Seperti pada saat terjadi banjir di Jawa Barat pada 2021, Brando saat itu langsung melakukan Charity guna membantu korban banjir di Jawa Barat saat itu. Charity yang Brando lakukan karena dorongan hati untuk membantu sesama. Dalam penerapan *Live Streaming* Charity Brando menggunakan pengumpulan dananya melalui saweria. Saweria adalah sebuah layanan yang dihadirkan guna membantu konten dalam segi finansial melalui kegiatan *Live Streaming*.

Windah Basudara telah melakukan beberapa *Live Streaming* charity yang berhasil menarik perhatian dan partisipasi luas dari komunitasnya.

Berikut adalah beberapa *Live Streaming* charity yang pernah dilakukan pada kanal YouTube Windah Basudara :

1. Donasi untuk Korban Bencana Alam

Pada tanggal 20 Januari 2020, Windah Basudara sering mengadakan *Live Streaming* charity untuk membantu korban bencana alam di Indonesia, seperti gempa bumi, banjir, dan letusan gunung berapi. Salah satu contohnya adalah ketika dia melakukan *Live Streaming* untuk menggalang dana bagi korban gempa bumi di Sulawesi Barat pada awal tahun 2021. Melalui *Live Streaming* ini, ia berhasil mengumpulkan dana yang cukup besar untuk membantu para korban.

2. Donasi untuk Yayasan Kanker Anak

Windah juga pernah melakukan *Live Streaming* charity untuk mendukung yayasan yang membantu anak-anak penderita kanker. Dalam sesi *Live Streaming* ini, ia mendorong para penontonnya untuk berdonasi sambil bermain game dan memberikan informasi tentang pentingnya mendukung perawatan dan pengobatan anak-anak yang menderita kanker.

3. Donasi untuk Pembangunan Sekolah dan Fasilitas Pendidikan

Windah Basudara juga aktif dalam menggalang dana untuk pembangunan sekolah dan fasilitas pendidikan di daerah-daerah terpencil. Ia menyadari pentingnya pendidikan bagi masa depan anak-anak dan menggunakan platformnya untuk mengajak penggemarnya berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

4. Donasi untuk Panti Asuhan dan Kaum Dhuafa

Selain itu, Brando juga kerap melakukan *Live Streaming* charity untuk membantu panti asuhan dan kaum dhuafa. Dalam *Live Streaming* ini, ia biasanya bermain game sambil mengajak para penontonnya untuk berdonasi. Dana yang terkumpul kemudian disalurkan ke panti asuhan dan digunakan untuk membantu mereka yang kurang beruntung.

5. Donasi untuk Penanganan Pandemi COVID-19

Selama pandemi COVID-19, Windah Basudara juga turut serta dalam menggalang dana untuk penanganan pandemi. Ia melakukan *Live Streaming* untuk mengumpulkan donasi yang kemudian disalurkan untuk pembelian alat pelindung diri (APD), masker, dan kebutuhan medis lainnya bagi tenaga kesehatan serta masyarakat yang terdampak pandemi.

Live Streaming charity oleh Windah Basudara adalah contoh efektif dari komunikasi persuasif melalui media digital. Dengan menggabungkan kredibilitas, ikatan emosional, dan komunikasi yang menghibur, serta memanfaatkan interaksi real-time dan Gamifikasi, Brando mampu menggalang dukungan luas dan mengumpulkan donasi yang bisa sangat efektif. Model ini dapat diadaptasi oleh konten kreator lain untuk tujuan amal dan kegiatan sosial lainnya, menunjukkan potensi besar media digital dalam memfasilitasi perubahan sosial yang positif.

Dengan memanfaatkan media game Windah Basudara mampu memanfaatkan hal tersebut menjadi sebuah alat untuk melakukan Gerakan sosial. Dengan menggunakan komunikasi persuasif Windah Basudara mampu menciptakan sebuah suasana dimana para penontonnya mengalami *real-time*

interaction meskipun hanya melalui perantara pesan langsung dari YouTube. *Live Streaming* Charity Windah Basudara menjadikan inspirasi banyak konten creator untuk melakukan hal yang sama. Melalui video game Windah Basudara mampu menciptakan sebuah inovasi baru yaitu penggalangan dana.



BAB III

TEMUAN PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan mendapatkan informasi dari observasi yang peneliti lakukan dan informasi yang diperoleh melalui hasil dari wawancara yang sudah dilakukan dengan narasumber terkait. Pemaparan terkait penelitian ini menggunakan cara deksriptif kualitatif berdasarkan pada observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan informan yang mana merupakan Tim sekaligus admin dari Motion ime milik Windah Basudara. Penelitian ini dilakukan berdasarkan tujuan yang tertera pada penelitian, yaitu untuk mengetahui bagaimana Gamifikasi konten *Live Streaming Charity* sebagai komunikasi persuasif untuk penggalangan dana sosial melalui YouTube Windah Basudara.

Dalam bab ini peneliti memaparkan data dan hasil yang telah dikumpulkan berdasarkan jawaban informan yang telah dikumpulkan peneliti melalui wawancara secara langsung mengenai Gamifikasi konten *Live Streaming Charity* sebagai komunikasi persuasif untuk penggalangan dana sosial melalui YouTube Windah Basudara. Melalui penelitian ini peneliti memaparkan data berupa data primer hasil penelitian disertai dengan analisis data dari wawancara yang telah dilakukan. Data primer ini diperoleh peneliti setelah pengamatan dan wawancara yang mendalam dengan narasumber. Dalam wawancara pertanyaan yang disampaikan kepada informan mencakup bagaimana mereka memandang Gamifikasi konten *Live Streaming Charity* sebagai komunikasi persuasif untuk

penggalangan dana sosial melalui YouTube Windah Basudara. Dalam penelitian ini informasi yang diperoleh dari informan murni tanpa terpengaruh dari pihak lain.

3.1 Identitas Informan

Dalam penelitian ini setiap informan yang diwawancarai harus memenuhi kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti. Informan penelitian ini adalah Tim Motion Ime Windah Basudara. Peneliti melakukan wawancara guna untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan kebutuhan penelitian. Berikut ini adalah profil dari narasumber :

1. Nama Lengkap : Zayyan Beryl
- Asal Daerah : Kudus
- Profesi : Mahasiswa
- Waktu Wawancara : 13.15 WIB
- Tempat Wawancara : Discord

3.2 Temuan Hasil Wawancara

Sesuai dengan tujuan penelitian, setelah melakukan rangkain wawancara dengan informan. Peneliti dapat mendapatkan sesuai apa yang diperlukan dalam penelitian, melalui wawancara yang dilakukan dengan informan peneliti menemukan beberapa temuan data yang dapat menunjang hasil penelitian, setelah dilakukannya wawancara terdapat beberapa hasil dari Gamifikasi konten *Live Streaming* Charity sebagai komunikasi persuasif untuk penggalangan dana sosial melalui YouTube Windah Basudara yaitu :

3.2.1 Kreativitas Windah Basudara Melalui *Live Streaming*

Dalam perkembangan dunia pada saat *Live Streaming* konten video sudah menjadi konsumsi sehari-hari masyarakat pengguna jejaring social internet. Seperti yang telah dialami seluruh pengguna internet, *Live Streaming* dapat menyiarkan sebuah tayangan secara *Real-time* atau secara langsung yang membuat hal itu pasti sangat mudah untuk di akses oleh pengguna internet. Dalam perkembangan dunia saat ini, *Live Streaming* konten video telah menjadi konsumsi sehari-hari bagi masyarakat pengguna jejaring sosial internet. Seiring dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya akses internet, *Live Streaming* telah menjadi bagian integral dari kehidupan digital banyak orang. Pengguna internet dari berbagai kalangan dan usia sekarang dapat dengan mudah mengakses dan menikmati berbagai jenis konten yang disiarkan secara langsung, mulai dari acara hiburan, edukasi, hingga informasi terkini. Keunggulan utama dari *Live Streaming* adalah kemampuannya untuk menyiarkan tayangan secara real-time atau langsung, yang memberikan pengalaman yang lebih imersif dan interaktif bagi penonton. Melalui platform-platform seperti YouTube, Twitch, Instagram, dan Facebook, individu maupun organisasi dapat menjangkau audiens global dalam hitungan detik. Fitur ini memungkinkan pengguna internet untuk merasakan momen-momen penting secara langsung, tanpa harus menunggu tayangan ulang atau rekaman.

Dalam penelitian ini *Live Streaming* digunakan sebagai strategi untuk mempermudah penggalangan dana yang dilakukan oleh Windah Basudara

pada kanal Channel YouTube nya. Cara *Live Streaming* Windah Basudara karena ia merupakan seorang YouTuber gaming yang terkenal dengan ciri khasnya yaitu *Live Streaming*. *Live Streaming* ia lakukan karena itu adalah hal yang sangat mudah untuk dilakukan dan dengan menggunakan media YouTube sebagai *Live Streaming* semua kalangan yang memakai YouTube bisa melihat konten yang sedang jalankan.

Dalam penelitian ini peneliti sudah mendapatkan temuan data mengenai bagaimana sebuah *Live Streaming* bisa berdampak besar bagi minat seseorang untuk melakukan sebuah donasi dalam acara penggalangan dana. Respon informan dalam menanggapi penerapan *Live Streaming* sebagai cara untuk melakukan penggalangan dana memiliki respon yang cenderung positif. Informan pertama selaku Tim dari Windah Basudara Zayyan Beryl, jika sebuah penggalangan dana dilakukan dengan *Live Streaming* YouTube itu akan sangat efektif karena target pasar dan jangkauan yang sangat luas mampu untuk menunjang kesuksesan penggalangan dana yang dilakukan. Dengan adanya akses internet yang luas, orang dari berbagai daerah, termasuk daerah terpencil, dapat mengikuti acara *Live Streaming* charity.

c.

Informan mengatakan bahwasanya penggalangan dana menggunakan metode *Live Streaming* adalah sebuah cara baru yang sangat efektif, menilai dari banyaknya pengguna YouTube yang ada di Indonesia. Informan pertama juga mengatakan Salah satu keunggulan utama *Live Streaming* adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan penonton secara real-time. Ini

memungkinkan penyelenggara acara untuk merespon pertanyaan, memberikan update langsung, dan menciptakan rasa keterlibatan yang lebih dalam. Penonton merasa menjadi bagian dari acara tersebut dan lebih termotivasi untuk berdonasi karena merasa terlibat secara langsung. Melalui interaksi yang intens dan keterlibatan emosional penonton, penggalangan dana melalui *Live Streaming* dapat mencapai hasil yang signifikan. Penonton merasa lebih terhubung dengan tujuan amal karena mereka melihat proses pengumpulan dana secara langsung dan merasakan dampaknya. Selain itu, Windah Basudara juga sering kali memberikan penghargaan atau *shout-out* kepada donatur, yang semakin mendorong partisipasi aktif dari komunitasnya. Secara keseluruhan, *Live Streaming* telah menjadi salah satu inovasi terpenting dalam dunia digital, membawa perubahan besar dalam cara kita berkomunikasi, belajar, dan bersosialisasi. Dengan terus berkembangnya teknologi dan meningkatnya penetrasi internet, penggunaan *Live Streaming* diprediksi akan meluas dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern, termasuk dalam upaya penggalangan dana amal yang lebih kreatif dan efektif seperti yang dilakukan oleh Windah Basudara.

Dengan dilakukannya penggalangan dana melalui *Live Streaming* ini para penonton mempunyai keleluasaan untuk berdonasi, Platform *Live Streaming* sering kali dilengkapi dengan alat yang memudahkan proses donasi. Dengan tombol donasi yang mudah diakses dan berbagai opsi pembayaran, audiens dapat berdonasi dengan cepat dan tanpa hambatan.

3.2.2 Gamifikasi Untuk Menarik Penonton

Pengguna *Video Games* pada zaman sekarang sudah sangatlah banyak,. *Video game* adalah jenis permainan elektronik yang menampilkan teks atau gambar, melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan dan pemain, dengan bantuan perangkat keras yang digunakan untuk memproses permainan tersebut. Perangkat lunak game menghasilkan output berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui berbagai media, seperti televisi, komputer, atau ponsel. Hal tersebut mengindikasikan *value market Video Games* di Indonesia sangatlah besar melihat banyaknya pemain *Video Games* yang ada di Indonesia. Game berfokus pada pencapaian tertentu dan melibatkan pelaku aktif (pemain) serta pelaku pasif (NPC). Melalui *video game* Windah Basudara melakukan sebuah *Live Streaming* penggalangan dana yang dilakukan pada kanal YouTube nya.



Gambar 3. 1 Windah Basudara bermain game Lego

Video Games dalam *Live Streaming* charity pada channel Windah Basudara memiliki dampak yang sangat signifikan. Dengan adanya penggunaan Video Games sebagai sebuah tontonan dalam melakukan charity, ini akan menjadi daya tarik tersendiri. Menurut informan, memainkan Video Games sebagai sarana melakukan *Live Streaming* Charity adalah hal baru dan merupakan inovasi yang sangat bagus. Hal ini karena dengan adanya games, para penonton akan merasa lebih terhibur dan nyaman menonton *Live Streaming* yang dilakukan. Selain itu, popularitas Video Games di kalangan anak muda dan orang dewasa telah mengalami peningkatan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Fenomena ini tidak hanya memanfaatkan kecenderungan umum terhadap hiburan digital, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif bagi penonton. Ketika Windah Basudara memainkan game-game populer dan menantang, penonton merasa terlibat dalam setiap aksi dan keputusan yang diambil oleh sang streamer. Interaksi langsung melalui chat dan fitur donasi real-time menambah dimensi baru dalam pengalaman menonton, di mana penonton tidak hanya menjadi penonton pasif tetapi juga ikut serta secara aktif dalam kegiatan yang sedang berlangsung.

Ketika seorang streamer seperti Windah Basudara memainkan game favorit banyak orang, penonton tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan amal tersebut. Keterlibatan emosional yang tercipta saat menonton permainan yang menegangkan atau lucu dapat meningkatkan rasa kepedulian dan

solidaritas terhadap tujuan amal yang diusung. dengan semakin banyaknya anak muda yang terlibat dalam dunia gaming, penggunaan Video Games sebagai sarana charity dapat menjadi cara yang efektif untuk menjangkau dan melibatkan generasi muda dalam kegiatan sosial. Anak muda yang mungkin sebelumnya tidak terlalu tertarik pada kegiatan amal tradisional dapat merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi ketika kegiatan tersebut dikaitkan dengan hobi dan minat mereka. Ini menciptakan peluang untuk membentuk generasi yang lebih peduli dan aktif dalam berbagai kegiatan sosial.

Live Streaming charity menggunakan Video Games juga memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih intens antara streamer dan penonton. Fitur-fitur seperti chat langsung dan donasi real-time memungkinkan penonton untuk memberikan dukungan mereka secara langsung dan melihat dampaknya secara langsung pula. Interaksi semacam ini tidak hanya meningkatkan jumlah donasi yang terkumpul, tetapi juga mempererat hubungan antara streamer dan komunitasnya. Inovasi ini juga membuka peluang bagi kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti pengembang game dan perusahaan teknologi, untuk menciptakan acara amal yang lebih menarik dan berdampak besar.

Dengan dukungan teknologi yang terus berkembang, acara *charity* berbasis Video Games dapat diadakan dengan skala yang lebih besar dan mencapai audiens yang lebih luas. Dengan demikian, penggunaan Video Games dalam *Live Streaming charity* tidak hanya membawa hiburan, tetapi

juga menciptakan peluang besar untuk melakukan kebaikan secara kolektif. Inisiatif seperti ini menunjukkan bagaimana teknologi dan hiburan dapat berkolaborasi untuk mencapai tujuan sosial yang positif, menginspirasi banyak orang untuk terlibat dan memberikan kontribusi mereka bagi masyarakat. Lalu informan mengatakan upaya Windah Basudara dalam menggunakan *Video Games* untuk media *Live Streaming* adalah sebuah upaya untuk menguatkan daya tarik, dengan memainkan sebuah *Video Games* otomatis para pemain *Video Games* akan lebih tertarik untuk menonton. Informan juga mengatakan bahwasanya Windah Basudara melihat potensi pasar games di Indonesia sangatlah tinggi, hal tersebut menjadi sebuah strategi yang sangat bagus untuk digunakan, pasar *Video Games* di Indonesia sangat besar hal itu membuat *Live Streaming* charity menggunakan *Video Games* bisa mendapatkan audiens yang massif.

3.2.3 Kemudahan Berdonasi Menggunakan Aplikasi Donasi Online

Dalam *Live Streaming* penggalangan dana Windah Basudara menggunakan sebuah program donasi online yaitu melalui platform seperti saweria, dengan adanya media tersebut para penonton mampu berdonasi dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut memungkinkan target pasar yang ingin dicapai akan lebih luas. Dalam hal ini bagaimana pertimbangan dengan menggunakan aplikasi donasi memiliki banyak sekali keuntungan.

Ketersediaan aplikasi di berbagai platform seperti iOS, Android, dan web memastikan bahwa pengguna dapat mengakses aplikasi dari berbagai

jenis perangkat, termasuk smartphone, tablet, dan komputer. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melakukan donasi dengan mudah dari mana saja, kapan saja, tanpa perlu bergantung pada akses komputer. Selain itu, aplikasi mobile memungkinkan pengguna untuk melakukan donasi dengan cepat dan praktis saat sedang bepergian. Menurut Informan hal tersebut menjadi sebuah benefit dimana seluruh pengguna internet bisa mengakses fitur tersebut. aplikasi donasi online menawarkan berbagai opsi pembayaran yang memudahkan pengguna untuk berdonasi.

Metode pembayaran lokal dan internasional, seperti transfer bank, kartu kredit, dan e-wallet, memungkinkan pengguna memilih metode yang paling nyaman bagi mereka. Fitur pembayaran otomatis atau donasi berulang juga memudahkan pengguna untuk berdonasi secara teratur tanpa harus melakukan proses manual setiap kali. Dengan adanya penggunaan aplikasi donasi online tersebut memiliki konektivitas yang sangat luas dengan platform media sosial yang lain seperti Instagram, tiktok, X dan lain lain, adanya konektivitas dengan platform media sosial memungkinkan donasi menjadi lebih mudah dibagikan oleh pengguna kepada jaringan mereka. Ketika pengguna mendukung suatu campaign dalam hal ini adalah penggalangan dana, mereka dapat membagikannya melalui platform seperti Facebook, X, Instagram, dan WhatsApp dengan sekali klik. Kemudahan ini tidak hanya memperluas jangkauan kampanye tetapi juga meningkatkan kemungkinan kampanye tersebut menjadi viral. Dengan banyak orang yang

melihat dan berbagi kampanye, potensi jumlah donatur dapat meningkat secara signifikan.

Dalam *Live Streaming Charity* yang dilakukan Windah Basudara menggunakan sebuah aplikasi donasi online Saweria, Saweria mendukung berbagai metode pembayaran, termasuk transfer bank, e-wallet (seperti OVO, GoPay, dan Dana), serta kartu kredit. Keberagaman metode pembayaran ini memudahkan penonton dari berbagai latar belakang untuk memberikan donasi sesuai dengan preferensi mereka. Hal ini penting karena tidak semua penonton memiliki akses ke metode pembayaran yang sama.



Gambar 3. 2 Saweria.co

Dengan menggunakan Saweria, Windah Basudara dapat memberikan transparansi kepada para donaturnya. Setiap donasi yang masuk dapat terlihat secara real-time selama livestreaming, dan penonton dapat melihat jumlah total donasi yang telah terkumpul. Transparansi ini membantu membangun kepercayaan antara Windah dan para donaturnya, karena mereka dapat melihat langsung bagaimana kontribusi mereka dihargai dan digunakan. Saweria menggunakan teknologi keamanan terbaru untuk memastikan bahwa semua transaksi donasi aman dan terlindungi. Informasi pribadi dan keuangan donatur dilindungi dengan enkripsi, sehingga penonton tidak perlu khawatir tentang keamanan data mereka saat melakukan donasi.

3.2.4 Dialog Dengan Penonton

Selama melakukan penggalangan dana melalui *Live Streaming* Windah Basudara melakukan interaksi penuh dengan para penontonnya, baik yang hanya menonton ataupun yang berdonasi. Windah Basudara beserta rekam timnya seringkali me *reaction* pesan pesan yang dikirimkan oleh para penonton. Dalam *Live Streaming* Windah Basudara memberikan sebuah persuasif melalui sebuah ajakan untuk berdonasi dan berpartisipasi aktif dalam penggalangan dana.



Gambar 3. 3 Saweria.co

Selama *Live Streaming*, Windah Basudara secara aktif menyebutkan nama-nama donatur dan jumlah donasi mereka secara real-time. Ini memberikan pengakuan publik yang langsung kepada para penonton yang telah berkontribusi. Dengan menyebutkan nama dan jumlah, Windah menunjukkan penghargaan secara personal dan membuat donatur merasa dihargai atas dukungan mereka. Windah tidak hanya menyebutkan nama donatur, tetapi juga memberikan ucapan terima kasih yang hangat dan personal. Ia sering kali menambahkan kata-kata penghargaan atau komentar positif yang mencerminkan sikap tulus terhadap kontribusi donatur. Ini menciptakan hubungan emosional yang lebih dalam antara Windah dan penontonya.

Untuk memperkuat dampak shout-out, Windah sering menggunakan grafis atau visual yang menampilkan nama donatur dan jumlah kontribusi mereka. Ini tidak hanya membuat shout-out lebih mencolok tetapi juga memastikan bahwa setiap kontribusi terlihat jelas secara visual selama siaran

berlangsung. Dalam beberapa kesempatan Windah Basudara memanfaatkan fitur polling atau voting yang tersedia di platform *Live Streaming* untuk melibatkan penonton dalam pengambilan keputusan. Misalnya, penonton dapat memilih game apa yang akan dimainkan atau menentukan arah tertentu dari gameplay. Ini meningkatkan keterlibatan penonton dengan memberi mereka kontrol atas elemen tertentu dari siaran.

Dalam beberapa kesempatan Windah Basudara dan tim mengadakan sesi tanya jawab (Q&A) di mana penonton dapat mengajukan pertanyaan tentang topik apa pun, baik itu tentang game, kegiatan amal, atau kehidupan pribadi Windah. Selama sesi ini, Windah menjawab pertanyaan secara langsung, menambah interaksi personal dan memberikan kesempatan bagi penonton untuk mengenal lebih dekat.

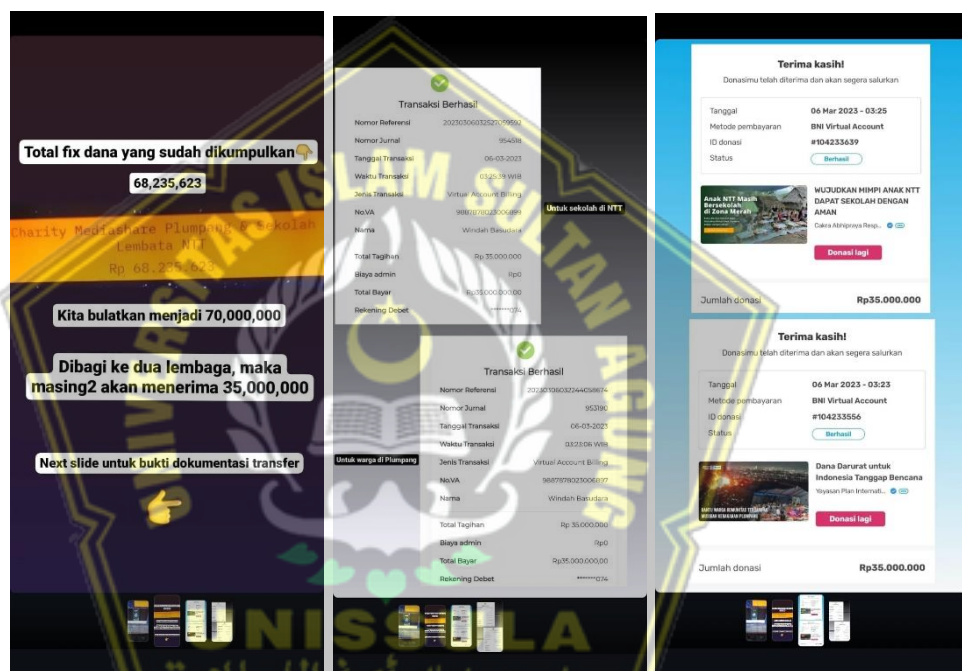
3.2.5 Upaya Membangun Kepercayaan Dengan Penggalangan Dana

Melalui kitabisa.com

Live Streaming Windah Basudara mempunyai tingkat kepercayaan yang cukup tinggi. Dalam penggalangan dana tersebut Windah Basudara menyalurkan hasil donasi yang telah dilakukan melalui Yayasan kitabisa.com. Yayasan kitabisa.com adalah sebuah web penggalangan dana terpercaya yang ada di Indonesia. Dalam penggalangan dana tersebut Windah Basudara memiliki Yayasan bernama Kita Bisa, Yayasan yang berfokus pada kegiatan kemanusiaan dan bantu sosial.

Yayasan Kitabisa.com dikenal luas sebagai platform yang memfasilitasi berbagai jenis penggalangan dana, mulai dari bantuan medis, pendidikan,

hingga bantuan bencana. Reputasi Kitabisa.com sebagai platform yang transparan dan akuntabel telah membuat banyak orang merasa nyaman dan percaya untuk menyumbangkan dana mereka melalui situs ini. Dengan menggunakan Kitabisa.com, Windah Basudara memastikan bahwa setiap rupiah yang didonasikan oleh penonton akan sampai kepada pihak yang membutuhkan dengan tepat dan transparan.



Gambar 3. 4 Bukti Transfer kitabisa.com

Dalam *Live Streaming* nya Windah Basudara selalu mencantumkan hasil dari donasi *Livestream* yang diperoleh, hal tersebut membangun sebuah kepercayaan yang terbentuk pada penonton Windah Basudara. Kepercayaan ini dibangun melalui berbagai langkah yang diambil oleh Windah Basudara dan timnya untuk menjaga transparansi. Setiap kali mengadakan *Live Streaming* charity, Windah Basudara selalu memberikan update real-time

mengenai jumlah donasi yang telah terkumpul. Selain itu, setelah acara berakhir, ia juga memberikan laporan lengkap mengenai penggunaan dana tersebut, termasuk bukti transfer ke Kitabisa.com dan dokumentasi penerimaan dana oleh pihak penerima manfaat.

Untuk memastikan bahwa penonton merasa yakin dengan cara dana digunakan, Windah Basudara secara rutin memberikan laporan terperinci mengenai hasil penggalangan dana. Laporan ini mencakup informasi tentang total donasi yang terkumpul, serta bukti transfer dan dokumentasi dari Kitabisa.com mengenai penyaluran dana kepada penerima manfaat. Update ini sering disampaikan secara langsung selama *Live Streaming* atau melalui media sosial. Dalam akhir *Live Streaming Charity* ini, setiap donasi yang masuk langsung tercatat dan ditampilkan secara langsung. Ini memungkinkan penonton untuk melihat secara langsung bagaimana dana terkumpul dan seberapa jauh target telah tercapai. Transparansi ini memberi kejelasan kepada donatur mengenai jumlah dana yang telah terkumpul mengapresiasi mereka yang telah berkontribusi.

Windah Basudara, menyertakan rincian tentang bagaimana dana yang terkumpul akan digunakan. Ini bisa mencakup biaya operasional, distribusi bantuan, atau tujuan khusus dari kampanye tersebut. Dengan menyediakan detail tentang alokasi dana, Windah memastikan bahwa donatur memahami dengan jelas bagaimana kontribusi mereka akan digunakan dan dapat memastikan bahwa dana digunakan secara efisien dan efektif.

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab ini, Dalam upaya mengoptimalkan penggalangan dana melalui platform digital, Windah Basudara telah menerapkan berbagai strategi inovatif yang memanfaatkan *Live Streaming* dan gamifikasi. *Live Streaming*, sebagai salah satu bentuk konten digital yang interaktif, telah memungkinkan Windah Basudara untuk berinteraksi secara real-time dengan penontonnya. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan engagement, tetapi juga membangun komunitas yang solid di antara penontonnya.

Lebih jauh lagi, penggunaan gamifikasi dalam konten *Live Streaming* menjadi strategi kunci dalam menarik dan mempertahankan perhatian penonton. Gamifikasi, yang melibatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi, terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi penonton. Dengan mengintegrasikan gamifikasi ke dalam sesi *Live Streaming*, Windah Basudara tidak hanya mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan menghibur bagi penontonnya, tetapi juga mendorong mereka untuk berkontribusi lebih aktif dalam kegiatan penggalangan dana.

Bab ini akan membahas secara rinci strategi-strategi yang diterapkan oleh Windah Basudara dalam memanfaatkan *Live Streaming* dan gamifikasi sebagai alat penggalangan dana. Pembahasan akan mencakup berbagai elemen yang terlibat dalam proses tersebut, seperti teknik interaksi dengan penonton, jenis-jenis gamifikasi yang digunakan, serta dampak dari strategi ini terhadap

efektivitas penggalangan dana. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana teknologi dan kreativitas dapat diintegrasikan untuk mencapai tujuan sosial dan kemanusiaan melalui platform digital.

4.1 Strategi Windah Basudara Melalui *Live Streaming* untuk Penggalangan

Dana

Dalam penggalangan dana Windah Basudara memilih menggunakan media *Live Streaming*, dengan penggunaan *Live Streaming* tentunya menjadi sebuah strategi baru dalam penggalangan dana. Dalam upaya penggalangan dana, Windah telah mengembangkan berbagai strategi yang efektif untuk memaksimalkan partisipasi dan kontribusi dari audiensnya. Dalam upaya penggunaan media *Live Streaming* sebagai media penggalangan dana sebagai berikut :

4.1.1 Interaksi Langsung dengan Penonton

Salah satu strategi utama yang digunakan oleh Windah Basudara adalah interaksi langsung dengan penontonnya selama *Live Streaming*. Windah sering membaca dan menanggapi chat dari penonton secara real-time. Interaksi ini tidak hanya membuat penonton merasa lebih dekat dan terlibat, tetapi juga meningkatkan loyalitas mereka terhadap channel Windah. Dalam konteks penggalangan dana, interaksi langsung ini penting untuk Mendorong Partisipasi Aktif: Dengan menanggapi pesan dan donasi secara langsung, Windah membuat penonton merasa dihargai, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk terus berpartisipasi dan berdonasi.

Dengan adanya penggalangan donasi melalui *Live Streaming* Windah juga harus memperlihatkan sebuah transparansi dana terkumpul, Update real-time mengenai total dana yang terkumpul dan tujuan penggunaan dana membuat proses penggalangan dana menjadi lebih transparan, sehingga meningkatkan kepercayaan penonton. Hal yang paling menonjol dari media baru adalah kemampuannya dalam menghubungkan antarpenggunanya dan meningkatkan komunikasi secara dialogis (McQuail, 2011).

4.1.2 Penggunaan Media Sosial dan Platform Lainnya

Selain *Live Streaming*, Windah Basudara juga memanfaatkan media sosial dan platform lainnya untuk mempromosikan penggalangan dana. Dengan memposting update dan mengajak penonton untuk bergabung di *Live Streaming* melalui Instagram, dan platform lainnya, Windah dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan meningkatkan partisipasi dalam penggalangan dana. Memperluas Jangkauan Dengan menggunakan berbagai platform, Windah dapat menjangkau lebih banyak orang, termasuk mereka yang mungkin tidak aktif mengikuti *Live Streaming* tetapi tetap ingin berpartisipasi dalam penggalangan dana. Penggunaan media sosial memungkinkan Windah untuk terus berinteraksi dengan penontonnya di luar sesi *Live Streaming*, menjaga keterlibatan dan minat mereka terhadap kegiatan penggalangan dana.

Dengan adanya Fitur Stories dan Reels, Windah memanfaatkan fitur Stories dan Reels di platform seperti Instagram dan Facebook untuk memberikan update cepat dan menarik mengenai penggalangan dana. Fitur

ini memungkinkan Windah untuk menyampaikan informasi dengan cara yang visual dan dinamis, yang dapat menarik perhatian audiens dan meningkatkan keterlibatan mereka secara lebih langsung. Adanya interaksi Melalui Live Chat dan Q&A, selain memposting update, Windah sering menggunakan fitur live chat dan sesi tanya jawab (Q&A) di media sosial untuk berinteraksi langsung dengan penonton. Fitur ini memberikan kesempatan bagi penonton untuk bertanya tentang penggalangan dana, menyampaikan dukungan, atau mendapatkan informasi lebih lanjut, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi. duplikasi dan penyebaran matri dari internet bisa mencapai jangkauan yang sangat luas, satu orang khalayak bisa mengunduh kemudian menyebarkannya pada orang-orang dalam jaringan pertemanan atau jaringan kerjanya. Menurut Denis McQuail, karakteristik media baru adanya saling keterhubungan, akses ke khalayak individu sebagai penerima dan pengirim pesan, interaktivitas, kegunaan yang beragam sebagai karakter terbuka, dan ketersediaan di mana-mana.

4.2 Metode Gamifikasi Untuk Menarik Penonton

Gamifikasi adalah salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi penonton selama sesi *Live Streaming*. Windah Basudara, sebagai seorang gamer, sering memanfaatkan elemen gamifikasi dengan memainkan game untuk menarik penonton dan mendukung penggalangan dana. Berikut adalah beberapa aspek penting dari strategi gamifikasi yang digunakan :

4.2.1 Menyusun Tantangan dan Misi dalam Game

Windah Basudara akan membuat sebuah keterlibatan diantara penonton, penonton merasa lebih terlibat ketika ada tantangan yang harus diselesaikan. Mereka cenderung lebih bersemangat untuk menonton dan berdonasi ketika melihat Windah berusaha menyelesaikan tantangan tersebut. Mendorong Partisipasi Aktif dengan mengajak penonton untuk memberikan tantangan atau memilih misi, Windah membuat penonton merasa lebih terlibat secara langsung dalam sesi *Live Streaming*. Ini mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan keterikatan penonton. Sistem Poin dan Peringkat, Penerapan sistem poin dalam *Live Streaming* dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dengan memberikan penghargaan berbasis poin untuk aktivitas seperti komentar, donasi, atau partisipasi dalam aktivitas tertentu. Poin yang terkumpul dapat digunakan untuk meraih peringkat atau mendapatkan insentif, seperti akses eksklusif atau pengakuan khusus, sehingga memperkuat motivasi intrinsik penonton. Dalam tersebut tak lepas dari elemen gamifikasi seperti :

1. Level dan Pencapaian: Integrasi sistem level dalam *Live Streaming* dapat mendorong penonton untuk terlibat lebih dalam dengan menetapkan misi atau tantangan yang harus diselesaikan untuk mencapai level tertentu. Pencapaian level ini tidak hanya memberi penonton rasa kemajuan, tetapi juga meningkatkan rasa pencapaian, yang pada gilirannya dapat memperkuat motivasi dan keterlibatan mereka dalam konten yang disajikan.

2. Lencana dan Penghargaan: Implementasi lencana sebagai bentuk penghargaan bagi penonton yang mencapai kontribusi tertentu, seperti jumlah donasi atau tingkat aktivitas, dapat meningkatkan motivasi dan rasa keterlibatan. Lencana ini berfungsi sebagai simbol status atau pencapaian, yang memberikan pengakuan dan memperkuat keterlibatan sosial dalam komunitas *Live Streaming*.
3. Tantangan dan Misi: Penyelenggaraan tantangan atau misi selama sesi *Live Streaming* dapat merangsang partisipasi aktif penonton dengan memberikan tugas yang harus diselesaikan untuk memperoleh hadiah atau pengakuan. Elemen kompetitif dan tujuan yang ditetapkan dalam tantangan ini dapat menciptakan dinamika motivasi yang meningkatkan keterlibatan penonton dalam acara streaming.
4. Leaderboard dan Papan Skor: Penggunaan leaderboard atau papan skor yang menampilkan peringkat penonton berdasarkan kontribusi mereka—seperti donasi atau tingkat keterlibatan—dapat memotivasi partisipasi melalui elemen kompetisi. Papan skor ini menciptakan dorongan tambahan bagi penonton untuk meningkatkan kontribusi mereka guna meraih posisi yang lebih tinggi dalam peringkat.
5. Feedback dan Umpan Balik Real-Time: Penyediaan umpan balik langsung dari streamer terhadap kontribusi penonton, seperti pemberian shout-out kepada donatur atau pengakuan atas keterlibatan aktif, dapat meningkatkan motivasi penonton. Interaksi real-time ini memperkuat rasa keterhubungan dan penghargaan, yang berfungsi

untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi dalam *Live Streaming*.

Windah Basudara juga menggunakan strategi dengan memainkan game-game tertentu yang memiliki daya tarik tinggi di kalangan penonton. Game-game ini biasanya populer di komunitas gaming dan memiliki basis penggemar yang besar. Menarik audiens yang lebih luas, Dengan memainkan game yang populer, Windah mampu menarik audiens yang lebih luas. Penonton yang merupakan penggemar game tersebut akan lebih tertarik untuk menonton sesi *Live Streaming*. Windah melihat peluang dimana sebuah Hype dan Tren yang sedang terjadi di kalangan penikmat games di Indonesia, Windah sering kali memainkan game-game yang sedang trending atau baru dirilis. Dengan mengikuti tren ini, ia mampu menarik perhatian penonton yang ingin melihat gameplay dari game terbaru. Game populer biasanya memiliki komunitas yang aktif dan interaktif. Dengan memainkan game ini, Windah dapat meningkatkan interaksi dengan penonton yang sering memberikan saran, tips, atau sekadar berdiskusi mengenai game tersebut. Menurut Yukai Chou, gamifikasi merupakan sebuah rancangan yang menepatkan titik berat pada motivasi manusia kedalam prosesnya. Gamifikasi, adalah sebuah keterampilan menerapkan kesenangan, serta elemen-elemen menarik yang ditemukan pada game kedalam keseharian, maupun aktivitas produktif.

4.2.2 Menyediakan Konten Interaktif

Windah juga memanfaatkan fitur interaktif dalam platform *Live Streaming* untuk meningkatkan keterlibatan penonton. Misalnya, ia sering

menggunakan polling atau voting untuk menentukan langkah atau keputusan dalam game. Memberikan Kendali kepada Penonton Dengan memberikan kendali kepada penonton melalui polling atau voting, Windah membuat mereka merasa lebih terlibat dan berpengaruh dalam jalannya sesi *Live Streaming*. Meningkatkan Interaksi Real-Time Fitur interaktif memungkinkan interaksi real-time yang lebih dinamis antara Windah dan penonton, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan menarik. Windah sering menggunakan narasi dan cerita dalam game untuk menarik perhatian penonton. Dengan membangun cerita yang menarik dan melibatkan penonton dalam perkembangan cerita tersebut, Windah menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan emosional. Aspek ini penting untuk menarik perhatian penonton, narasi yang kuat dan cerita yang menarik dapat memikat penonton dan membuat mereka tetap terlibat sepanjang sesi *Live Streaming*. Dengan memainkan game yang disukai para penonton, hal itu mampu meningkatkan keterlibatan emosional, cerita yang baik dapat membangun keterlibatan emosional yang lebih dalam antara penonton dan konten yang disajikan, meningkatkan loyalitas dan partisipasi mereka. Didefinisikan oleh Jane McGonigal (2015) dalam bukunya *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* "Gamifikasi melibatkan penggunaan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman yang positif dan menarik yang dapat meningkatkan hasil dunia nyata dan memecahkan masalah dunia nyata."

4.3 Kemudahan Donasi Melalui Program Aplikasi Donasi Online

Inovasi dan Kemudahan Berdonasi dengan Aplikasi Donasi Online Aplikasi donasi online seperti Saweria telah memperkenalkan inovasi signifikan dalam cara penggalangan dana dilakukan. Windah Basudara memanfaatkan teknologi ini untuk mempermudah proses donasi dan meningkatkan partisipasi dari audiensnya. Berikut adalah beberapa aspek inovasi dan kemudahan yang ditawarkan oleh aplikasi donasi online dalam konteks penggalangan dana:

4.3.1 Kemudahan Akses dan Transaksi

Aplikasi donasi online menawarkan kemudahan akses dan transaksi yang tidak dapat dicapai dengan metode donasi tradisional. Beberapa fitur utama meliputi donasi dalam sekali klik, Aplikasi donasi online memungkinkan donatur untuk memberikan kontribusi dengan hanya beberapa klik, mengurangi hambatan yang mungkin ada dalam metode donasi yang lebih konvensional. Fitur ini mempermudah donatur untuk berkontribusi secara cepat dan efisien. Donatur dapat mengakses aplikasi donasi online dari berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, atau komputer. Ini memberikan fleksibilitas kepada donatur untuk berdonasi kapan saja dan di mana saja, tanpa batasan waktu atau lokasi. Aplikasi donasi online membawa inovasi dalam cara dana dikumpulkan dan dikelola.

Penggalangan dana secara online melalui Aplikasi donasi online sering memungkinkan pembuatan kampanye penggalangan dana dengan tujuan dan target yang spesifik. Windah dapat membuat kampanye yang terperinci dengan deskripsi, gambar, dan video yang menjelaskan tujuan penggalangan dana,

sehingga memberikan transparansi kepada donator. Beberapa aplikasi menawarkan opsi untuk donasi berkala atau langganan, memungkinkan donatur untuk memberikan kontribusi secara rutin. Fitur ini membantu Windah dalam menciptakan aliran dana yang stabil dan berkelanjutan. Integrasi aplikasi donasi online dengan platform streaming dan media sosial memberikan inovasi dalam cara Windah Basudara mengelola penggalangan dana. Windah mengintegrasikan link donasi langsung dan widget donasi dalam sesi *Live Streaming*. Ini memungkinkan penonton untuk berdonasi dengan mudah tanpa meninggalkan sesi streaming, meningkatkan konversi dari penonton menjadi donatur. Update dan Notifikasi Real-Time, Aplikasi donasi online sering menyediakan update dan notifikasi real-time mengenai jumlah donasi yang terkumpul. Windah memanfaatkan fitur ini untuk memberikan transparansi dan meningkatkan keterlibatan penonton dengan menunjukkan dampak langsung dari kontribusi mereka.

Aplikasi donasi online sering menawarkan pengalaman pengguna yang disesuaikan untuk meningkatkan kepuasan dan efektivitas donasi, Pengaplikasian yang mudah, Desain antarmuka yang mudah digunakan dan intuitif memudahkan donatur dalam menavigasi aplikasi dan menyelesaikan transaksi. Windah memastikan bahwa aplikasi yang digunakan memiliki antarmuka yang ramah pengguna untuk mengurangi hambatan dalam proses donasi. Apresiasi dari Windah Basudara, Beberapa aplikasi menawarkan opsi personalisasi seperti pesan terima kasih yang dipersonalisasi atau sertifikat digital. Windah memanfaatkan fitur ini untuk memberikan apresiasi kepada

donatur, yang tidak hanya meningkatkan kepuasan tetapi juga mendorong partisipasi lebih lanjut. Dalam penggunaannya, aplikasi donasi online menyediakan alat analisis dan pelaporan yang membantu Windah dalam mengelola dan mengoptimalkan penggalangan dana, Windah dapat mengakses laporan terperinci mengenai donasi yang masuk, termasuk informasi tentang jumlah, waktu, dan donatur. Data ini membantu dalam merencanakan strategi promosi dan penggalangan dana yang lebih efektif. Menurut (Denis McQuail, 2011) selain itu, kemajuan teknologi telah mengambil berbagai bentuk, seperti transformasi buku menjadi e-book, transaksi online melalui aplikasi e-commerce, dan transformasi digital dari televisi dan radio. Ini membuatnya lebih mudah digunakan untuk konten dan media.

4.4 Daya Tarik Windah Basudara

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nafis Dwi Hermawan dan Jokhanan Kristiyono (2023) Windah memberikan waktu kepada penonton untuk absen, dan penonton mengetik nama mereka di komentar. Selain itu, Brando menyebutkan nama yang ditulis oleh orang-orang yang menonton. Saat Brando mengalami kesulitan saat bermain game, dia bertanya kepada penonton, dan penonton memberinya jawaban. Salah satu metode komunikasi dua arah adalah sistem voting yang digunakan Brando. Dengan pola komunikasi yang digunakan oleh kanal YouTube Windah Basudara, penonton dan Brando sangat tertarik untuk berkomunikasi satu sama lain. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa proses komunikasi memiliki banyak dimensi. Dalam melakukan penggalangan dana melalui *Live Streaming* melalui YouTube ini Windah

Basudara memiliki peran yang sangat penting. Dalam jalannya *Live Streaming* Windah Basudara mampu untuk membuat para penonton mengikuti perkataannya. Komunikasi persuasif yang Windah Basudara sampaikan selama berjalannya *Live Streaming* memiliki dampak yang sangat besar. Persuasi juga dipahami sebagai usaha merubah sikap melalui penggunaan pesan dan berfokus pada karakteristik komunikator dan pendengar. Windah Basudara menerapkan tujuan komunikasi persuasi, tujuan persuasi adalah menggerakkan audiens untuk melakukan tindakan spesifik. Hal ini bisa berupa membeli produk, mendukung suatu kampanye, menyumbangkan dana, atau mengubah perilaku mereka sesuai dengan pesan yang disampaikan.

Selaku pemilik *Live Streaming* Charity Windah Basudara memiliki ciri khas tersendiri, komunikasi yang Windah Basudara lakukan mampu membuat penonton terhibur dan merasa “ada” dalam menonton *Live Streaming* nya, Windah Basudara akan membaca setiap donasi yang masuk dari para penonton, hmembuat para penonton merasa ingin diperhatikan hal itu memacu penonton tersebut untuk berdonasi secara langsung. Informan mengatakan pengalaman secara langsung saat menonton *Live Streaming* Windah Basudara itu, Komunikasi Persuasif Windah Basudara sangat mampu mempengaruhi orang untuk ikut berdonasi.

Windah Basudara memanfaatkan humor sebagai alat penting dalam komunikasi persuasif untuk menggalang dana melalui *Live Streaming* di YouTube . Humor ini tidak hanya membuat kontennya lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana yang mendukung tindakan

donasi. Dengan menyisipkan humor, Windah berhasil mencairkan suasana yang mungkin tegang atau serius. Ketika penonton merasa lebih rileks dan nyaman, mereka lebih terbuka terhadap pesan yang disampaikan dan lebih termotivasi untuk berdonasi. Humor juga menarik perhatian penonton dalam lautan konten yang tersedia di YouTube, membuat mereka cenderung untuk tetap tinggal dan menonton lebih lama. Semakin lama penonton menonton, semakin besar peluang mereka untuk tergerak berkontribusi.

Komunikasi kepada penonton yang dilakukan oleh Windah Basudara dapat mempengaruhi karena dialah adalah orang yang mereka idolakan, Windah Basudara memiliki pengaruh yang besar terhadap penggemarnya. Ketika dia mengajak mereka untuk berdonasi, penggemar lebih cenderung mengikuti karena mereka mempercayai dan menghormati pendapat serta tindakan Windah. Sebagai seorang idola, Windah Basudara telah membangun kepercayaan dan respek di kalangan penontonnya. Kepercayaan ini membuat penonton yakin bahwa mereka akan digunakan untuk tujuan yang baik dan tepat. Windah seringkali menunjukkan contoh positif dalam berbagai hal, termasuk dalam aksi-aksi amal. Ketika penggemarnya melihat idola mereka berbuat baik, mereka terdorong untuk meniru dan ikut serta dalam kegiatan donasi.

Berhasilnya komunikasi persuasif yang Windah Basudara lakukan adalah karena kepribadiannya. Dalam hal ini kepribadian lucu dan menghibur itu menjadi salah satu faktor utama suksesnya komunikasi persuasif yang Windah Basudara lakukan, Topik penggalangan dana sering kali bisa terasa berat dan

serius. Dengan humor dan gimmick, Windah mampu mengurangi rasa emosional dari musibah yang dirasakan, membuat suasana menjadi lebih ringan dan penonton lebih mudah menerima pesan donasi. konten yang lucu dan penuh gimmick cenderung lebih mudah viral. Ketika *Live Streaming* Windah dibagikan lebih banyak orang, jangkauan penggalangan dana juga meningkat, sehingga lebih banyak orang yang terdorong untuk berdonasi. Menurut Suryanto (2015) Komunikasi Persuasif sebagai proses komunikasi yang bertujuan untuk mengubah atau mempengaruhi sikap, kepercayaan, atau perilaku orang lain sehingga mereka dapat bertindak sesuai dengan harapan komunikator.

4.5 Strategi Windah Basudara Dalam Upaya Membangun Kepercayaan

Dalam Berdonasi

Kitabisa.com adalah platform online yang memungkinkan individu dan organisasi untuk menggalang dana untuk berbagai tujuan. Windah Basudara memanfaatkan Kitabisa.com sebagai salah satu alat utama dalam penggalangan dana, dan telah mengimplementasikan berbagai strategi untuk membangun kepercayaan di kalangan donator, upaya tersebut sebagai berikut :

4.5.1 Transparansi dalam Penggunaan Dana

Windah Basudara menekankan pentingnya transparansi dalam setiap kampanye penggalangan dana melalui Kitabisa.com. Strategi ini meliputi Penjelasan Rincian Anggaran yang Jelas, Windah menyediakan rincian anggaran yang terperinci mengenai alokasi dana yang terkumpul. Ini termasuk informasi tentang bagaimana dana akan digunakan dan berapa banyak yang dialokasikan

untuk setiap bagian proyek. Rincian ini dipublikasikan di halaman kampanye Kitabisa.com, memberikan kejelasan kepada donatur tentang penggunaan dana, hal ini juga diperkuat dengan bukti unggahan pada laman Instagram miliknya berupa bukti transfer kepada kitabisa.com.

Windah Basudara menerbitkan laporan berkala mengenai perkembangan kampanye dan penggunaan dana. Laporan ini meliputi update tentang pencapaian target, penggunaan dana, dan dampak dari sumbangan yang telah diterima. Dengan menyediakan informasi ini, Windah menjaga donatur tetap terinformasi dan membangun rasa percaya. Windah menyertakan foto dan video yang mendokumentasikan perkembangan proyek atau penggunaan dana. Konten visual ini membantu donatur melihat secara langsung bagaimana sumbangan mereka berkontribusi terhadap hasil yang diinginkan, Jika relevan, Windah menyertakan dokumentasi resmi seperti laporan dari lembaga atau pihak ketiga yang menilai penggunaan dana atau keberhasilan proyek. Dokumentasi ini memberikan validasi tambahan mengenai akuntabilitas dan keberhasilan kampanye.

Kolaborasi dengan pihak terkait merupakan strategi penting dalam membangun kepercayaan dan meningkatkan kredibilitas kampanye penggalangan dana di Kitabisa.com. Windah Basudara memanfaatkan kerjasama dengan berbagai pihak untuk memastikan transparansi, akuntabilitas, dan efektivitas penggunaan dana. Windah Basudara sering bekerja sama dengan organisasi yang memiliki reputasi baik untuk mendukung kampanye penggalangan dana. Kemitraan ini memberikan endorsement tambahan dan menunjukkan bahwa kampanye tersebut telah diperiksa dan disetujui oleh pihak yang terpercaya.

Lembaga atau organisasi ini sering terlibat dalam verifikasi penggunaan dana dan pelaporan hasil proyek. Kolaborasi dengan Auditor Independen, Untuk meningkatkan transparansi dan akuntabilitas, Windah dapat melibatkan auditor independen yang melakukan penilaian objektif terhadap penggunaan dana. Laporan audit yang disediakan oleh auditor ini berfungsi sebagai bukti bahwa dana telah digunakan sesuai dengan rencana dan memberikan laporannya yang terperinci tentang keuangan kampanye. Dukungan dari Tokoh Publik atau Influencer, Windah juga mendapat dukungan serta kerjasama dengan tokoh publik atau influencer yang memiliki kredibilitas di mata publik. Dukungan dari tokoh-tokoh ini tidak hanya membantu mempromosikan kampanye tetapi juga menambah kepercayaan publik terhadap proyek. Endorsement dari individu yang sudah dikenal dan dipercaya dapat memberikan legitimasi tambahan kepada kampanye. Verifikasi oleh Platform Kitabisa.com, Windah memastikan bahwa kampanye yang dijalankan mematuhi pedoman dan persyaratan yang ditetapkan oleh Kitabisa.com.

Verifikasi dan dukungan dari platform ini memberikan kepastian tambahan kepada donatur bahwa kampanye telah memenuhi standar kualitas dan integritas yang diharapkan. Pelaporan oleh Media, Dalam beberapa kasus, Windah Basudara sering diliput oleh media media besar dan kerap kali masuk ke dalam pemberitaan. Liputan media yang positif dan laporan berita mengenai kampanye memberikan visibilitas tambahan dan memperkuat kepercayaan masyarakat terhadap kredibilitas kampanye. Dengan adanya verifikasi langsung dari pihak kitabisa.com dan Windah yang mampu membangun sebuah bentuk kepercayaan

dengan penontonya. Persuasi dapat dilakukan secara emosional atau rasional. Persuasi biasanya berfokus pada afeksi atau hal-hal yang berkaitan dengan emosi seseorang. Empati dan simpati seseorang dapat memengaruhi emosi kita. Menurut Maulana dan Gumelar (2013).



BAB V

PENUTUP

YouTube hingga saat ini masih menjadi salah satu media sosial favorit bagi masyarakat di Indonesia. Hal ini dikarenakan YouTube adalah platform yang dapat memberikan informasi sekaligus hiburan yang mudah diakses melalui internet. YouTube dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, seperti mahasiswa, pelajar, dan masyarakat umum. YouTube juga memberikan fleksibilitas bagi penonton untuk berinteraksi, memberikan komentar, dan berbagi konten. Windah Basudara dalam konteks penggalangan dana sosial, sebagai salah satu konten kreator ternama, berhasil memanfaatkan Gamifikasi dalam konten *Live Streaming Charity* nya untuk menarik perhatian dan partisipasi audiens. Melalui bermain *Video Games*, penonton diajak untuk terlibat secara langsung dalam proses penggalangan dana, baik melalui donasi maupun partisipasi dalam berbagai pengambilan keputusan yang dilakukan dalam *Live Streaming*.

Dengan adanya fitur-fitur seperti chat langsung dan pengumuman donasi secara *real-time*, YouTube memungkinkan interaksi yang intens antara Windah dan penontonnya, menciptakan pengalaman yang lebih personal dan menyentuh. Selain itu, Konsep Gamifikasi dalam konten ini tidak hanya membuat proses penggalangan dana menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dari penonton, yang pada akhirnya berkontribusi pada kesuksesan kampanye amal tersebut. Dalam penutup ini,

YouTube, dengan fitur-fiturnya yang interaktif, mendukung strategi komunikasi persuasif yang efektif dalam penggalangan dana sosial. Gamifikasi konten *Live Streaming* oleh Windah Basudara menjadi contoh nyata kreativitas dan teknologi dapat digabungkan untuk mencapai tujuan sosial yang lebih besar.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan wawancara yang dilakukan peneliti, peneliti menyimpulkan bahwa Windah Basudara dalam menggunakan Gamifikasi Konten *Live Streaming Charity* telah menjadi inovasi baru, terutama di era digital saat ini. Sebagai platform yang memungkinkan interaksi *real-time*, Media YouTube memberikan kesempatan bagi para kreator konten seperti Windah Basudara untuk menghubungkan penonton dengan tujuan sosial secara langsung. Penonton dapat bergabung dalam sesi *Live Streaming* dari berbagai perangkat, baik itu smartphone, tablet, atau komputer. Hal ini meningkatkan kemudahan akses dan memungkinkan partisipasi lebih luas dari berbagai kalangan. Strategi interaksi langsung yang dilakukan oleh Windah Basudara selama *Live Streaming* terbukti efektif dalam membangun koneksi emosional dengan penonton. Dengan merespons komentar, menyebutkan nama donatur secara langsung, serta memberikan apresiasi kepada setiap kontribusi yang diberikan, Windah mampu menciptakan rasa kebersamaan dan keterlibatan tinggi di kalangan penontonnya. Interaksi ini bukan hanya sekedar komunikasi satu arah, tetapi menjadi sebuah dialog

yang intens dan personal, yang mendorong partisipasi lebih aktif dari para penonton.

Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan para penonton dapat mempercayai hingga berdonasi kepada Charity yang dilakukan Windah, hal ini dikarenakan beberapa faktor. Dengan adanya Gamifikasi memainkan peran penting dalam meningkatkan partisipasi penonton selama sesi penggalangan dana. Melalui elemen-elemen permainan *Video Games*, Windah berhasil membuat proses donasi menjadi lebih menari. Selama *Live Streaming* penggunaan *Leaderboard*, mendorong penonton untuk berlomba-lomba memberikan donasi lebih besar agar nama mereka dapat tampil di posisi teratas. Pendekatan ini berhasil mengubah donasi, yang biasanya bersifat transaksional, menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan dan penuh semangat. Selain melakukan *Live Streaming*, Windah juga secara aktif memanfaatkan media sosial lain seperti Instagram, Twitter, dan Discord untuk mempromosikan sesi penggalangan dana dan mengajak lebih banyak orang berpartisipasi. Dengan menyebarkan cuplikan video, update real-time, serta pesan-pesan personal kepada pengikutnya, Windah mampu memperluas jangkauan audiens dan menarik perhatian dari kelompok yang lebih luas. Strategi ini juga memungkinkan konten penggalangan dana menjadi viral dan menjangkau orang-orang yang sebelumnya tidak terhubung langsung dengan komunitas YouTube Windah.

Penggunaan aplikasi donasi online seperti Saweria dan GoPay mempermudah penonton dalam memberikan kontribusi secara cepat dan aman. Integrasi aplikasi donasi ini dalam sesi *Live Streaming* membuat proses donasi menjadi *seamless* dan tanpa hambatan, yang pada akhirnya meningkatkan jumlah dan frekuensi donasi yang diterima. Dengan adanya berbagai pilihan metode pembayaran yang fleksibel, Windah berhasil menjangkau berbagai segmen penonton dengan preferensi donasi yang berbeda-beda. Windah juga aktif berinteraksi dengan penonton, baik melalui chat maupun mention langsung selama *Live Streaming*. Tindakan ini bukan hanya membuat penonton merasa dihargai, tetapi juga mendorong partisipasi lebih lanjut karena adanya pengakuan langsung dari kreator yang mereka dukung. Windah Basudara dalam melakukan penggalangan dana tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi penerima donasi, tetapi juga memperkuat reputasi dan citra positifnya sebagai seorang konten kreator yang peduli terhadap isu sosial. Keberhasilan dalam mengumpulkan dana melalui *Live Streaming* menunjukkan komitmen Windah terhadap kegiatan sosial yang ada. Adanya pemanfaatan perkembangan teknologi ini menjadi sebuah Langkah serta inovasi yang positif bagi perkembangan dunia konten kreator di Indonesia. Penggunaan media seperti Games dapat menjadi sebuah daya dobrak baru dalam penggalangan dana. Strategi yang direncanakan konten kreator bisa dinilai efektif dengan menggunakan

media yang tepat, daya tarik serta entertainment yang dihadirkan, dan kepercayaan yang dibangun antara konten kreator dengan penontonnya.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Peneliti akan memaparkan kekurangan dan keterbatasan yang terjadi selama penelitian. Pertama, salah satu keterbatasan penelitian terdapat pada keterbatasan sumber data yang diperoleh. Sumber data yang diperoleh tidak langsung berasal dari Windah Basudara melainkan kepada tim Windah Basudara, sehingga hal itu mempengaruhi kualitas data yang diperoleh. Kedua metode wawancara yang digunakan memiliki kekurangan yakni, wawancara dipengaruhi oleh keterbatasan waktu dan jadwal yang mungkin membatasi eksplorasi topik secara mendalam. Ada kemungkinan bahwa beberapa aspek penting dari topik penelitian tidak dibahas secara mendetail karena keterbatasan waktu dalam wawancara. Ketiga kurangnya eksplorasi teori yang dapat memperkaya penelitian dan hasil dari penelitian itu sendiri, peneliti memiliki menemukan kesulitan sumber mengenai penelitian terkait yang dilakukan sebelumnya.

5.3 Saran

1. Untuk Windah Basudara

Dalam penelitian ini peneliti menyarankan kepada Channel YouTube Windah Basudara dapat terus mengembangkan dan memperkaya elemen Gamifikasi dalam konten *Live Streaming* charity-nya. Misalnya, dengan menambahkan tantangan baru, *reward* system yang lebih menarik,

atau bahkan kolaborasi dengan influencer lain untuk mengadakan event charity yang lebih besar dan interaktif. Windah dapat mempertimbangkan untuk melakukan interaksi lebih personal dengan penonton setia, seperti sesi Q&A eksklusif untuk donatur atau apresiasi yang lebih personal, sehingga menciptakan rasa kebersamaan yang lebih kuat dan meningkatkan loyalitas penonton. Lalu terus konsisten dengan memastikan bahwa semua dana yang terkumpul dari kegiatan charity dilaporkan dengan jelas dan transparan kepada penonton. Ini tidak hanya memperkuat kepercayaan tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi dari penonton yang menghargai keterbukaan.

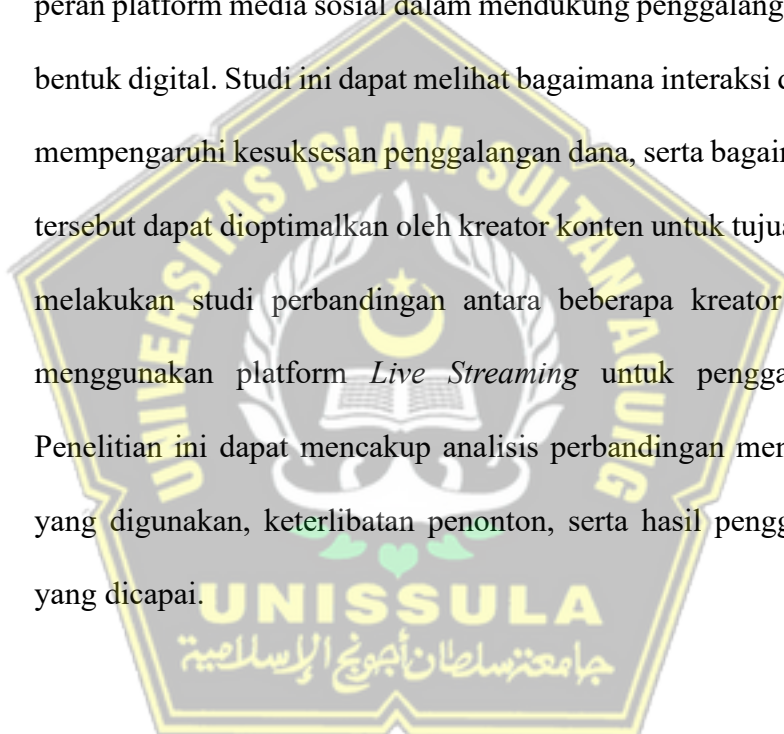
2. Untuk Konten Kreator

Peneliti menyarankan agar konten kreator lain mengadopsi elemen gamifikasi dalam acara *Live Streaming* mereka. Gamifikasi, seperti tantangan donasi atau sistem penghargaan bagi donatur, dapat meningkatkan keterlibatan penonton dan memperbesar peluang keberhasilan penggalangan dana. Belajar dari pendekatan komunikasi persuasif Windah Basudara, seperti membangun narasi yang kuat dan menggunakan cerita yang menginspirasi. Dengan demikian, kreator dapat lebih efektif dalam mendorong penonton untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial. Kreator konten perlu memastikan bahwa setiap kampanye penggalangan dana dilakukan dengan transparansi penuh. Melaporkan penggunaan dana dan hasil dari kegiatan sosial dapat membangun kepercayaan penonton dan menciptakan reputasi yang positif. Kreator

konten dapat mempertimbangkan untuk berkolaborasi dengan kreator lain atau organisasi nirlaba untuk memperluas jangkauan kampanye penggalangan dana. Kolaborasi semacam ini dapat meningkatkan dampak sosial dan menarik lebih banyak donatur.

3. Untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih luas mengenai peran platform media sosial dalam mendukung penggalangan dana dalam bentuk digital. Studi ini dapat melihat bagaimana interaksi di media sosial mempengaruhi kesuksesan penggalangan dana, serta bagaimana platform tersebut dapat dioptimalkan oleh kreator konten untuk tujuan sosial. Lalu melakukan studi perbandingan antara beberapa kreator konten yang menggunakan platform *Live Streaming* untuk penggalangan dana. Penelitian ini dapat mencakup analisis perbandingan mengenai metode yang digunakan, keterlibatan penonton, serta hasil penggalangan dana yang dicapai.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aristyavani, Inadia. (2017). *Persuasi Komunikasi dan Kebijakan Publik*. Yogyakarta: CALPULIS
- Creswell, J. W. (2012). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*.
- E.W. Maryam, R.A. Paryontri. (2020). *Buku Ajar Psikologi Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 2020*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Idrus, Muhammad. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial; Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga.
- Jane, McGonigal. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin
- Kalida M, MA. (2010). *Menggalang Dana Melalui Taaman Bacaan Masyarakat (TBM)*. Bantul: MITSAQ PUSTAKA.
- McQuail, Denis. (2011). *McQuail's mass communication theory*. London: SAGE
- Moleong, L. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- S.H. Sahir. (2022). *Metodologi Penelitian*. Medan : KBM Indonesia.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Jurnal

- Arisetiana, E., Riris P, Simamora T., Perwirawati E. (2023). *Peranan komunikasi persuasif dalam strategi marketing perumahan harmoni asri*. 1-10, 8(1).

- Chen, C. C., & Lin, Y. C. (2018). What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement. *Telematics and Informatics*, 35(1), 293-303.
- Dwi Hermawan N, Kristiyono J., (2023). Analisis Komunikasi Interaktif Brando Franco dengan Penontonnya dalam *Live Streaming* di Kanal YouTube Windah Basudara Analysis of Brando Franco's Interactive Communication with His Audience in *Live Streaming* on Windah Basudara YouTube Channel. 6(2) 11-2. <https://duniagames.co.id/>
- Gartner, (2002). Gartner Business Performance Framework and Total Value of Opportunity: Measure the Business Value of IT Initiatives. Gartner Presentation by Rudi Roegiers, USA.
- Gede Lingga Ananta Kusuma Putra. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media YouTube . Senada (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur), 2(2), 259-265. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/147>
- Hamidi. 2005. Metode Penelitian Kualitatif. Malang: UMM Press.
- Julianto, J., & Tezar, M. (2022). Pemanfaatan Sistem Informasi Pada Aplikasi Ometv Sebagai Sarana Dalam Membantu Pembelajaran, Penguasaan, Dan Pengembangan Bahasa Asing. *JURSIMA*, 10 (3), 1-8.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Kusuma Yaniaja A, Wahyudrajat H, Tashya D V., (2020). Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi.

Marisa F, Akhriza T, Lidya Maukar A, Wardhani A, Wahyu Iriananda S, Andarwati M., (2020). Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. 219-228.

Muhammad D, Ananda R., (2021). Pemanfaatan Media Baru Untuk Efektifitas Komunikasi Pembelajaran Dalam Masa Wabah Covid 19. JOINTECS. 577-581.

Patton, Michael Quinn. 2002. Qualitative Reseach and Evaluation Methods. 3rd Edition. Thousand Oaks. Sage Publications. Inc. California

Widjaja. H. A. W. (2002). Komunikasi (Komunikasi dan Hubungan Masyarakat). Jakarta: Bumi Aksara.

