

Analisis Isi Gaya Komunikasi Adaptif Youtuber pada Konten Horror Game Indonesia

Rahma Ummu Faiza *, Rini Rinawati

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

rahmaufaizaa@gmail.com, rini.rinawati@unisba.ac.id

Abstract. The development of YouTube as a new media platform has increased the popularity of digital entertainment content, particularly horror gaming videos favored by younger audiences for their emotional intensity and interactive nature. The appeal of such content lies not only in gameplay but also in how creators communicate and engage viewers. This study aims to examine the representation and adaptive use of the six communication styles proposed by Tubbs and Moss in the YouTube video *Nightmare Side: The Game* on Windah Basudara's channel. Employing a constructivist paradigm, this research adopts a qualitative approach through content analysis of verbal and nonverbal communication. Data were collected via non-participant observation and documentation, then analyzed using Miles and Huberman's interactive model. The findings reveal that all six communication styles controlling, equalitarian, structuring, dynamic, relinquishing, and withdrawal are applied contextually and interchangeably, following the flow of gameplay and audience interaction. Verbal expressions and nonverbal cues jointly construct an immersive and participatory viewing experience. In conclusion, the study demonstrates that adaptive communication styles function as a strategic tool for enhancing audience engagement within horror gaming content on YouTube.

Keywords: *Communication Styles, Youtube, Horror Games.*

Abstrak. Perkembangan YouTube sebagai media baru mendorong meningkatnya konsumsi konten hiburan digital, khususnya permainan horor yang diminati generasi muda karena intensitas emosi dan sifat interaktifnya. Daya tarik konten tersebut tidak hanya terletak pada alur permainan, tetapi juga pada gaya komunikasi kreator dalam membangun kedekatan dengan audiens. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi dan penggunaan adaptif enam gaya komunikasi menurut Tubbs dan Moss dalam video *Nightmare Side: The Game* pada kanal YouTube Windah Basudara. Penelitian menggunakan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan kualitatif melalui analisis isi terhadap komunikasi verbal dan nonverbal dalam satu video unggahan. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipatif dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keenam gaya komunikasi controlling, equalitarian, structuring, dynamic, relinquishing, dan withdrawal muncul secara situasional dan saling melengkapi sesuai dinamika permainan serta interaksi audiens. Komunikasi verbal dan nonverbal berperan penting dalam membangun pengalaman menonton yang imersif dan partisipatif. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa penggunaan gaya komunikasi yang adaptif menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterlibatan audiens pada konten game horor di YouTube.

Kata Kunci: *Gaya Komunikasi, YouTube, Game Horor.*

A. Pendahuluan

Perkembangan media baru telah mengubah pola konsumsi audiens terhadap konten hiburan digital, khususnya pada platform YouTube. Tidak hanya berfungsi sebagai media distribusi informasi, YouTube juga menjadi ruang interaksi dua arah yang memungkinkan kreator dan audiens terlibat secara simultan melalui fitur komentar, live chat, dan reaksi emosional. Dalam konteks ini, konten gaming tidak lagi sekadar menampilkan permainan, tetapi turut menghadirkan proses komunikasi yang kompleks antara kreator dan penonton.

Perkembangan YouTube mendorong munculnya konten hiburan digital yang dikonsumsi luas oleh generasi muda, salah satunya konten permainan horor. Daya tarik konten ini tidak hanya terletak pada gameplay, tetapi juga pada reaksi dan gaya komunikasi kreator dalam mengekspresikan emosi serta berinteraksi dengan audiens. Tingginya jumlah penonton dan interaksi menunjukkan bahwa gaya komunikasi kreator berperan penting dalam membentuk pengalaman menonton yang partisipatif dan meningkatkan keterlibatan audiens di era media baru (Abidin, 2020).

Platform YouTube, tidak hanya berfungsi sebagai media distribusi informasi, YouTube juga menjadi ruang interaksi dua arah yang memungkinkan kreator dan audiens terlibat secara simultan melalui fitur komentar, live chat, dan reaksi emosional. Dalam konteks ini, konten gaming tidak lagi sekadar menampilkan permainan, tetapi turut menghadirkan proses komunikasi yang kompleks antara kreator dan penonton.

Popularitas konten horor berkaitan dengan karakteristik Generasi Z yang menyukai konten berintensitas emosional tinggi dan interaktif. Ketertarikan ini tercermin dalam keberhasilan film komedi-horor *Agak Laen* yang meraih jutaan penonton (Satrio, 2024) serta temuan bahwa generasi muda Indonesia cenderung menyukai genre komedi dan horor dalam film nasional (Riswandi and Permadi 2024). Preferensi tersebut turut memengaruhi konsumsi konten horor di YouTube, baik dalam bentuk gameplay maupun storytelling.

Dalam media baru, gaya komunikasi menjadi faktor pembeda antar kreator dan berperan penting dalam membangun persona serta kedekatan emosional dengan audiens. Hal ini terlihat pada konten *Nightmare Side: The Game* di kanal YouTube Windah Basudara yang menampilkan gaya komunikasi ekspresif, dramatis, dan humoris, sehingga gameplay horor yang menegangkan berubah menjadi hiburan yang menarik dan mampu menjaga keterlibatan audiens (Abidin, 2020).

Gaya komunikasi adaptif melalui perpaduan ekspresi verbal dan nonverbal, seperti reaksi spontan, humor, dan gestur ekspresif, membangun pengalaman menonton yang khas dan interaktif. Fenomena ini mencerminkan perubahan pola komunikasi di era media baru, di mana audiens berperan aktif melalui interaksi dua arah, serta menunjukkan bahwa konten horor YouTube tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga membentuk praktik komunikasi digital baru (Abidin, 2020).

Transformasi komunikasi di era media baru menempatkan kreator konten tidak lagi sekadar sebagai penyampai pesan, melainkan sebagai aktor utama dalam membangun pengalaman komunikasi yang bersifat performatif dan partisipatif. Dalam konteks YouTube, kreator tampil sebagai komunikator yang secara simultan berperan sebagai narator, performer, dan fasilitator interaksi audiens. Peran ganda ini menuntut kemampuan komunikasi yang adaptif, terutama dalam konten berbasis live streaming atau gameplay yang menampilkan respons spontan dan interaksi real-time. Oleh karena itu, komunikasi dalam konten YouTube tidak dapat dipahami hanya sebagai proses penyampaian informasi, tetapi sebagai praktik sosial yang melibatkan konstruksi makna secara kolektif antara kreator dan audiens.

Karakteristik YouTube sebagai media audiovisual turut memperkuat pentingnya komunikasi nonverbal dalam proses interaksi digital. Ekspresi wajah, gestur tubuh, intonasi suara, serta jeda komunikasi menjadi elemen penting yang membentuk persepsi audiens terhadap autentisitas dan kedekatan komunikator. Dalam konten permainan horor, elemen nonverbal bahkan berfungsi sebagai pemicu emosi yang mampu memperkuat atmosfer tegang, takut, maupun humor yang muncul secara bersamaan. Dengan demikian, komunikasi verbal dan nonverbal tidak dapat dipisahkan, melainkan saling melengkapi dalam membangun pengalaman menonton yang imersif di platform YouTube.

Fenomena ini semakin relevan ketika dikaitkan dengan preferensi audiens generasi muda yang cenderung menyukai konten interaktif dan berintensitas emosional tinggi. Generasi Z tidak hanya mengonsumsi konten sebagai hiburan pasif, tetapi juga mengharapkan adanya keterlibatan emosional dan ruang partisipasi dalam proses komunikasi. Dalam konteks tersebut, gaya komunikasi kreator menjadi faktor pembeda yang menentukan apakah audiens merasa terhubung, terlibat, dan bersedia

bertahan menonton dalam durasi panjang. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan konten gaming di YouTube tidak hanya ditentukan oleh kualitas permainan, tetapi juga oleh cara kreator mengelola komunikasi secara situasional dan adaptif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup: (1) Bagaimana representasi enam gaya komunikasi menurut Tubbs & Moss (Controlling, Equalitarian, Structuring, Dynamic, Relinquishing, dan Withdrawal) dalam isi konten video Youtube “Nightmare Side: The Game” pada channel Windah Basudara; (2) Bagaimana bentuk komunikasi verbal yang merepresentasikan masing-masing gaya komunikasi menurut Tubbs & Moss (Controlling, Equalitarian, Structuring, Dynamic, Relinquishing, dan Withdrawal) dalam isi video “Nightmare Side: The Game”; (3) Bagaimana bentuk komunikasi nonverbal yang merepresentasikan masing-masing gaya komunikasi menurut Tubbs & Moss (Controlling, Equalitarian, Structuring, Dynamic, Relinquishing, dan Withdrawal) dalam isi video “Nightmare Side: The Game”; (4) Bagaimana keenam gaya komunikasi menurut Tubbs & Moss (Controlling, Equalitarian, Structuring, Dynamic, Relinquishing, dan Withdrawal) digunakan secara adaptif sesuai dengan situasi permainan dan interaksi audiens dalam konteks media baru Youtube.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi enam gaya komunikasi menurut Tubbs & Moss dalam isi konten video Youtube “Nightmare Side: The Game” pada channel Windah Basudara, menganalisis bentuk komunikasi verbal yang merepresentasikan gaya Controlling, Equalitarian, Structuring, Dynamic, Relinquishing, dan Withdrawal dalam isi video, menganalisis bentuk komunikasi nonverbal yang merepresentasikan gaya Controlling, Equalitarian, Structuring, Dynamic, Relinquishing, dan Withdrawal dalam isi video, menganalisis bagaimana keenam gaya komunikasi tersebut digunakan secara adaptif dalam membangun interaksi dan keterlibatan audiens di platform Youtube.

Penelitian mengenai gaya komunikasi kreator gaming ini menjadi penting karena gaya komunikasi berperan dalam membentuk kedekatan emosional, loyalitas audiens, serta keberlanjutan engagement sebuah kanal YouTube. Dalam konteks industri kreatif digital, gaya komunikasi tidak hanya dipahami sebagai cara penyampaian pesan, tetapi juga sebagai strategi pembentukan identitas dan personal branding kreator di ruang publik digital. Kreator yang mampu menampilkan gaya komunikasi yang konsisten namun fleksibel cenderung lebih mudah membangun hubungan jangka panjang dengan audiensnya. Hal ini menjadi relevan dalam ekosistem YouTube yang kompetitif, di mana ribuan konten dengan genre serupa bersaing untuk memperoleh perhatian dan loyalitas penonton. Oleh karena itu, analisis terhadap gaya komunikasi adaptif kreator menjadi penting untuk memahami faktor-faktor komunikasi yang berkontribusi terhadap keberhasilan sebuah konten digital.

Selain itu, konten horor memiliki karakteristik komunikasi yang unik karena melibatkan emosi intens seperti takut, terkejut, dan tegang. Dalam situasi tersebut, gaya komunikasi kreator berperan besar dalam mengelola emosi audiens agar tetap berada dalam batas hiburan dan tidak menimbulkan ketidaknyamanan. Respons verbal dan nonverbal kreator terhadap elemen horor menjadi bagian dari pengalaman menonton yang dinikmati audiens. Dengan demikian, analisis gaya komunikasi dalam konten horor tidak hanya membahas cara berbicara, tetapi juga bagaimana emosi dikonstruksi dan dibagikan secara kolektif melalui media digital.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme untuk memahami fenomena komunikasi dalam konten YouTube, yakni realitas sosial sebagai hasil konstruksi makna melalui interaksi kreator dan audiens (Mu'andhom, 2024). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi nonpartisipatif. Metode ini dipilih karena peneliti tidak terlibat langsung dalam proses komunikasi, melainkan mengamati perilaku komunikasi subjek penelitian secara alami melalui konten video. Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena komunikasi secara holistik, kontekstual, dan interpretatif sesuai dengan karakteristik objek penelitian (Moleong 2017).

Pendekatan penelitian berupa analisis isi kualitatif untuk menelaah pesan komunikasi dalam media audiovisual secara sistematis, khususnya gaya komunikasi adaptif berdasarkan enam gaya komunikasi Tubbs & Moss (Azzahra et al., 2025). Subjek penelitian adalah video *Nightmare Side: The Game* pada kanal YouTube Windah Basudara yang diunggah 19 Agustus 2024. Pemilihan video *Nightmare Side: The Game* didasarkan pada tingginya jumlah penonton serta karakteristik konten yang menampilkan reaksi spontan, sehingga memungkinkan pengamatan gaya komunikasi secara

lebih mendalam. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipatif dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup pengumpulan, reduksi, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data dijaga melalui triangulasi (Miles & Huberman, 1994).

Dengan teknik pengumpulan data observasi nonpartisipatif, memungkinkan peneliti untuk menangkap fenomena komunikasi secara natural tanpa intervensi langsung terhadap subjek penelitian. Dengan mengamati isi video secara berulang, peneliti dapat mengidentifikasi pola komunikasi yang muncul secara konsisten maupun situasional. Proses pengamatan ini dilakukan secara sistematis dengan mencatat ujaran verbal, ekspresi wajah, gestur tubuh, serta respons emosional kreator yang relevan dengan indikator gaya komunikasi Tubbs dan Moss. Pendekatan ini dinilai tepat karena konten YouTube bersifat terekam dan dapat dianalisis secara mendalam tanpa memengaruhi perilaku komunikator.

Dalam penelitian ini, analisis isi kualitatif difokuskan pada enam gaya komunikasi menurut Tubbs dan Moss, yaitu *controlling*, *equalitarian*, *structuring*, *dynamic*, *relinquishing*, dan *withdrawal*. Kerangka ini digunakan sebagai alat analisis untuk mengklasifikasikan dan memahami bentuk-bentuk komunikasi yang ditampilkan oleh kreator selama permainan berlangsung serta interaksinya dengan audiens. Tubbs dan Moss mengemukakan enam gaya komunikasi yang menggambarkan kecenderungan individu dalam menyampaikan pesan dan merespons situasi komunikasi. Keenam gaya tersebut tidak bersifat eksklusif, melainkan dapat muncul secara bergantian sesuai konteks interaksi.

Dalam konteks media baru, gaya komunikasi tidak hanya diwujudkan secara verbal, tetapi juga melalui ekspresi nonverbal, intonasi suara, jeda komunikasi, serta respons spontan yang terekam secara audiovisual. Teori media baru menekankan karakteristik interaktivitas, digitalisasi, dan konvergensi media. YouTube sebagai media baru memungkinkan kreator membangun hubungan parasosial dengan audiens, di mana komunikasi berlangsung seolah-olah bersifat personal meskipun dilakukan secara massal.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi visual, transkrip komunikasi verbal, serta dokumentasi pendukung berupa tangkapan layar dan catatan waktu kemunculan perilaku komunikasi. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti didasarkan pada data empiris yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, hasil analisis tidak bersifat subjektif semata, melainkan berangkat dari keterkaitan yang kuat antara data, teori, dan konteks penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran Umum Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah video konten game horor berjudul *Nightmare Side: The Game* yang diunggah oleh Windah Basudara di YouTube pada 19 Agustus 2024. Video berupa live streaming horor naratif berdurasi 2 jam 20 menit 48 detik dan telah mencapai 3,1 juta penonton hingga November 2025. Konten ini menampilkan walkthrough game horor 3D berbasis naratif karya studio Indonesia yang terinspirasi dari cerita horor dan kisah supernatural lokal.

Dalam video tersebut, Windah Basudara menyajikan commentary real-time dengan respons spontan terhadap kejutan, dialog, dan dinamika permainan, disertai interaksi dengan audiens melalui kolom komentar. Perpaduan reaksi verbal, ekspresi suara, dan interaksi audiens menjadikan video ini sebagai ruang komunikasi dua arah yang membangun keterlibatan emosional penonton serta menunjukkan konstruksi narasi horor dan budaya lokal Indonesia dalam praktik media digital YouTube yang partisipatif.

Representasi Enam Gaya Komunikasi Menurut Tubbs & Moss

Temuan penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat satu gaya komunikasi yang mendominasi keseluruhan video. Namun, gaya komunikasi *equalitarian* dan *relinquishing* cenderung muncul lebih sering, khususnya dalam konteks interaksi dengan audiens. Hal ini tampak dari cara Windah memposisikan audiens sebagai mitra komunikasi yang setara, menerima masukan, serta merespons komentar atau saran dari penonton secara terbuka.

Dominasi gaya *equalitarian* dan *relinquishing* ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya diperlakukan sebagai penonton pasif, melainkan sebagai bagian dari proses komunikasi. Penggunaan sapaan akrab, candaan, serta keterbukaan terhadap pendapat audiens menciptakan ruang partisipasi yang luas dan memperkuat keterlibatan penonton dalam konten. Hal ini sejalan dengan karakteristik

media digital yang menekankan partisipasi, keterlibatan, dan rasa kebersamaan dalam ruang virtual. Dengan melibatkan audiens secara aktif, kreator mampu menciptakan pengalaman menonton yang terasa lebih personal dan inklusif.

Temuan tersebut juga sejalan dengan konsep *culture of connectivity* dalam media baru, di mana interaksi sosial, kedekatan simbolik, dan rasa kebersamaan menjadi elemen penting dalam membangun relasi antara kreator dan audiens. Dalam konteks ini, komunikasi tidak hanya berlangsung satu arah, tetapi bersifat dialogis dan partisipatif.

Sementara itu, gaya komunikasi *controlling* dan *structuring* juga muncul, meskipun tidak dominan. Gaya ini digunakan secara selektif ketika Windah perlu mengarahkan jalannya permainan, menjaga fokus interaksi, atau menjelaskan konteks cerita dan mekanisme permainan kepada audiens. Penggunaan gaya ini bersifat fungsional dan situasional. Dengan penggunaan gaya *controlling* dan *structuring* secara selektif menunjukkan bahwa komunikasi adaptif tidak berarti sepenuhnya menghilangkan kontrol komunikator. Sebaliknya, kontrol tetap diperlukan untuk menjaga kesinambungan narasi permainan dan mencegah terjadinya disorientasi audiens. Dalam konteks ini, kontrol berfungsi sebagai alat pengelolaan komunikasi, bukan sebagai bentuk dominasi sepihak. Kombinasi antara pengendalian dan keterbukaan ini memperlihatkan kecakapan komunikator dalam menyesuaikan gaya komunikasi dengan tuntutan situasi.

Keberadaan gaya *controlling* dan *structuring* tidak menghilangkan ruang partisipasi audiens, melainkan berfungsi untuk menjaga alur komunikasi tetap terarah. Hal ini menunjukkan adanya keseimbangan antara pengendalian pesan dan keterbukaan interaksi, yang menjadi ciri khas komunikasi dalam konteks live streaming dan konten gim di YouTube.

Gaya komunikasi *dynamic* dan *withdrawal* cenderung muncul pada situasi permainan dengan intensitas horor yang tinggi, seperti saat menghadapi *jumpscare* atau tekanan emosional mendadak. Gaya *dynamic* ditandai oleh tuturan singkat, intonasi suara yang meninggi, serta respons cepat terhadap situasi darurat dalam permainan.

Sebaliknya, gaya *withdrawal* tampak melalui tindakan penghindaran sementara, seperti memalingkan wajah, menutup mata, atau mengungkapkan penolakan secara verbal. Dalam konteks ini, gaya *withdrawal* tidak dimaknai sebagai penarikan diri dari interaksi, melainkan sebagai mekanisme pengelolaan emosi yang bersifat sementara.

Dalam konteks media baru, bentuk penghindaran ini justru dapat memperkuat keterlibatan emosional audiens. Reaksi spontan dan autentik dari komunikator memunculkan empati, rasa kedekatan, serta hiburan tersendiri bagi penonton, sehingga interaksi tetap terjaga meskipun terjadi penghindaran sesaat.

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan teori media baru yang menekankan pentingnya interaktivitas dan keterlibatan audiens dalam proses komunikasi digital. Komunikasi yang berlangsung dalam konten *Nightmare Side: The Game* menunjukkan bahwa makna tidak dibangun secara sepihak oleh kreator, melainkan dikonstruksi bersama melalui respons, emosi, dan partisipasi audiens. Dalam konteks ini, gaya komunikasi adaptif berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan kepentingan kreator dan ekspektasi audiens dalam ruang media yang partisipatif.

Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal dalam konten *Nightmare Side: The Game* ditandai oleh tingkat interaksi yang tinggi antara kreator dan audiens. Windah Basudara secara aktif melibatkan penonton melalui sapaan langsung, pertanyaan terbuka, serta ajakan berpartisipasi dalam pengambilan keputusan selama permainan berlangsung. Bentuk komunikasi ini memperlihatkan upaya sadar untuk membangun relasi yang dekat dan personal dengan audiens.

Selain itu, penggunaan bahasa dalam komunikasi verbal bersifat variatif dan fleksibel. Windah tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia informal, tetapi juga menyisipkan bahasa daerah Sunda serta bahasa Inggris. Variasi bahasa ini berfungsi sebagai strategi komunikasi yang memperkuat kesan akrab, spontan, dan tidak formal, sekaligus menyesuaikan dengan karakter audiens yang beragam. Penggunaan humor juga menjadi elemen penting yang secara konsisten hadir untuk mencairkan suasana dan mengurangi ketegangan yang muncul dari genre permainan horor.

Komunikasi verbal dalam konteks ini tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi terkait alur permainan atau mekanisme gim. Lebih dari itu, komunikasi tersebut berperan dalam membangun kedekatan emosional, mengelola atmosfer permainan, serta

menciptakan ruang dialog simbolik antara kreator dan audiens. Dengan demikian, komunikasi menjadi bagian integral dari pengalaman menonton, bukan sekadar pelengkap aktivitas bermain gim.

Tabel 1.1. Komunikasi Verbal

No	Indikator Kata/Tindakan	Waktu	Frekuensi
1	Pertanyaan kepada audiens (“siapa di sini asli Bandung?”)	0:49–0:51	1x
2	Permintaan penilaian audiens (“bagus ga grafiknya?”)	4:13–4:14	1x
3	Pertanyaan interaktif berbasis bahasa daerah (“ngapel Bahasa Bandungnya apa?”)	6:33–6:34	1x
4	Penegasan informasi narasi (“oh Jul itu Tuyul guys”)	18:58–18:59	1x
5	Arahan kepada audiens (“oke kalian ikutin MC ya”)	1:26:38–1:26:41	1x

Komunikasi Nonverbal

Di sisi lain, komunikasi nonverbal juga muncul secara konsisten dan memiliki peran signifikan dalam membentuk makna interaksi. Ekspresi wajah seperti terkejut, bingung, takut, hingga malu menjadi respons spontan terhadap situasi permainan yang menegangkan. Ekspresi-ekspresi tersebut memperlihatkan emosi autentik yang dialami komunikator selama permainan berlangsung.

Gerakan tubuh refleks, seperti mengangkat tangan secara tiba-tiba, menutup mulut, memegang kepala, atau tubuh yang terhentak ke belakang saat terjadi *jumpscare*, menjadi bentuk komunikasi nonverbal yang kuat. Gestur dan postur tubuh tersebut tidak hanya merefleksikan reaksi emosional, tetapi juga memperkuat pesan verbal yang disampaikan, sehingga audiens dapat merasakan ketegangan dan emosi yang dialami secara lebih intens.

Komunikasi nonverbal dalam penelitian ini terbukti memiliki peran penting dalam merepresentasikan gaya komunikasi. Gestur, ekspresi wajah, postur tubuh, dan intonasi suara berfungsi sebagai penanda emosional dan visual yang memperkuat pesan verbal. Dalam ekosistem YouTube sebagai media baru, elemen nonverbal menjadi krusial karena mampu menyampaikan makna secara instan dan meningkatkan pengalaman menonton yang imersif.

Tabel 1.2. Komunikasi Nonverbal

No	Indikator Kata/Tindakan	Waktu	Frekuensi
1	Ekspresi terkejut (mulut terbuka, mata membesar)	11:54–12:03	1x
2	Ekspresi kebingungan (alis berkerut)	33:18–33:21	1x
3	Ekspresi malu (menjulurkan lidah)	29:45–29:46	1x

Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa gaya komunikasi dalam konten YouTube berbasis permainan horor bersifat adaptif, situasional, dan saling melengkapi. Keenam gaya komunikasi menurut Tubbs dan Moss tidak digunakan secara terpisah, melainkan silih berganti mengikuti dinamika permainan, kondisi emosional komunikator, serta pola interaksi dengan audiens. Komunikasi adaptif tersebut tidak hanya berfungsi sebagai strategi penyampaian pesan, tetapi juga sebagai mekanisme performatif yang membentuk pengalaman menonton yang interaktif, emosional, dan partisipatif. Dengan demikian, konten *Nightmare Side: The Game* tidak dapat dipahami semata sebagai aktivitas bermain gim, melainkan sebagai praktik komunikasi digital yang kompleks dalam konteks media baru.

Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa gaya komunikasi dalam konten YouTube tidak dapat dipahami secara statis. Gaya komunikasi bersifat dinamis dan terus berubah mengikuti konteks situasional, intensitas emosi, serta pola interaksi audiens. Pendekatan analisis isi kualitatif memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap kompleksitas komunikasi tersebut, khususnya dalam konten hiburan digital yang sarat dengan ekspresi emosional dan performativitas komunikator.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keenam gaya komunikasi menurut Tubbs & Moss controlling, equalitarian, structuring, dynamic, relinquishing, dan withdrawal direpresentasikan secara saling melengkapi dalam video *Nightmare Side: The Game* sebagai strategi komunikasi yang fleksibel mengikuti dinamika permainan horor dan respons audiens. Komunikasi verbal merepresentasikan gaya komunikasi melalui bahasa ekspresif, humor, perintah, ajakan, dan respons audiens, dengan gaya dynamic dan equalitarian dominan dalam membangun suasana hiburan dan keterlibatan, serta gaya controlling dan structuring berfungsi mengarahkan alur permainan. Komunikasi nonverbal memperkuat pesan verbal melalui ekspresi wajah, gestur, dan respons fisik, yang merepresentasikan gaya dynamic, equalitarian, dan withdrawal dalam menghadapi ketegangan permainan. Penggunaan gaya komunikasi yang adaptif menunjukkan kemampuan Windah Basudara menyesuaikan komunikasi secara situasional, sehingga membentuk pengalaman menonton yang imersif, interaktif, dan emosional dalam konteks media baru YouTube.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi empiris terhadap kajian gaya komunikasi dalam konten YouTube, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai praktik komunikasi digital dalam genre permainan horor. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan konten tidak semata ditentukan oleh kualitas teknis atau tema permainan, melainkan juga oleh kemampuan kreator dalam mengelola komunikasi secara adaptif dan kontekstual.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada Orang tua penulis dan kerabat terdekat yang senantiasa membantu mendukung segala proses perkuliahan, serta Terima kasih kepada dosen pembimbing Dr. Rini Rinawati, Dra., M.Si. yang sudah membimbing dan memberi masukan selama penelitian ini. Terakhir kepada diri saya sendiri Rahma Ummu Faiza, yang sudah berusaha sejauh ini.

Daftar Pustaka

- Abidin, C. (2020). *Internet celebrity: Understanding fame online*. Emerald Publishing.
- Azzahra, A. J., Shafira, F., Kusuma, V. S., & Putri, D. E. (2025). Analisis isi film *Exhuma*. *Humanitis: Jurnal Humaniora, Sosial Dan Bisnis*, 3(4), 748–758.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis*. Sage Publications.
- Mu'andhom. (2024). *Paradigma konstruktivisme dalam penelitian komunikasi*.

- Ratu Helga Sarahdiva, & Ahmadi, D. (2024). Strategi Marketing Komunikasi pada Channel Youtube “Jurnal Risa.” *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 81–88. <https://doi.org/10.29313/jrmk.v4i2.4029>
- Riswandi, R., & Permadi, I. (2024). Memahami minat generasi milenial dalam tontonan film horor Indonesia. *Jurnal Ekonomak*, 10(3), 63–79.
- Satrio, S. (2024). Analisa strategi pemasaran electronic word of mouth (e-WOM) film Agak Laen dalam menarik minat penonton. *Compediart*, 1(1), 35–43.
- Suciani, & Ayu Rahma Hamida. (2022). FoMO dalam Kebiasaan Generasi Z Menonton Platform Streaming. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 75–88. <https://doi.org/10.29313/jrmk.v2i2.1079>
- Susanto, G., Leo, D., Evelyn, R., & Felicio, H. (2023). Pemanfaatan Algoritma Tiktok Dan Instagram Untuk Meningkatkan Brand Awareness. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 483–491.
- Ariffina, Fatma. 2023. “Analisis Gaya Komunikasi Najwa Shihab Pada Program Shihab & Shihab.” Fakultas Dakwah UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri.
- Van Dijck, José. 2023. *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford University Press.
- Flew, Terry. 2021. *New Media: An Introduction*. 5th ed. Oxford University Press.
- Ha, Louisa, and E. Lincoln James. 1995. “Interactivity Reexamined: A Baseline Analysis of Early Business Web Sites.” *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 42(4):457–74.
- Kristiyono, Joko, and N. D. Hermawan. 2023. “Analisis Komunikasi Interaktif Brando Franco Dengan Penontonnya Dalam Live Streaming Di Kanal YouTube Windah Basudara.” *JCommsci: Journal of Media and Communication Science* 6(2):79–88.
- Makarawung, Y. A., Y. F. Wulandari, and S. Himawan. 2024. “Analisis Konten TikTok Dalam Komunikasi Politik Capres-Cawapres Di Pemilu 2024 Untuk Generasi Z: Pendekatan Teori Media Baru Dalam Menganalisis Konten TikTok.” *Brand Communication* 3(4):341–57.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, A. J., and W. Y. Putri. 2024. “Gaya Komunikasi YouTuber Medy Renaldy Dalam Mereview Action Figure Di YouTube.” *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 4(2):21–44.