

ETIKA BERBAHASA DALAM MELAKUKAN LIVE STREAMING YOUTUBE

Language Ethics in Conducting YouTube Live Streaming

Submitted: December, 19th 2024; Revised: May, 19th 2025; Accepted: May, 21st 2025

Adinda Auliya¹
Adji Amadio Janitra Ramadhan²
Gilbert Christian Rumtotmey³
M. Rafi Hidayatulloh⁴
Tesalonika Valensia P.⁵
Endang Sholihatin⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
² 24081010219@student.upnjatim.ac.id

How to cite (in APA style):

Auliya, A., Ramadhan, A. A. J., Rumtotmey, G. C., Hidayatulloh, M. R., Valensia, T. P., & Sholihatin, E. (2025). Etika Berbahasa dalam Melakukan *Live Streaming* YouTube. *Etnolingual*, 9(1), 104--119. <https://doi/10.20473/etno.v9i1.67220>

Abstract: *The ethics of language usage in YouTube live streaming has become an increasingly important topic as the platform grows in popularity as a medium for communication and entertainment. Live streaming facilitates direct interaction between content creators and viewers, often leading to uncontrolled language use by streamers. Ethical issues in language usage in this context can have negative impacts, such as the spread of hate speech and the creation of an unhealthy communication environment. Therefore, this paper aims to: (1) examine the language used by streamers MiawAug and Windah Basudara during YouTube live streams, (2) assess the impact of their language usage during live streaming, and (3) provide suggestions or recommendations for gaming streamers on YouTube. This study employs a qualitative research approach. Data collection techniques include indirect interviews conducted through Google Forms. The research subjects are active students from UPN Veteran Jawa Timur who are viewers of MiawAug and Windah Basudara's YouTube live streams. The study period spans from August to October 2024. The results of the study reveal the following Language usage Windah Basudara often uses less polite expressions, such as "Anjir di kombo anjir muncul tiba-tiba cok" (used during surprising moments in games), while MiawAug tends to use more polite phrases like "Happy new year! Thank you everyone, happy new year!" (used during moments of victory). Impact of language usage: The positive impact of language usage by MiawAug and Windah Basudara during live streaming includes fostering a healthy and supportive community on YouTube. However, the negative impact includes potential harm to the community and a*

diminished viewing experience for audiences. Recommendations for gaming Streamers are encouraged to use proper and appropriate language to build a healthy community on YouTube.

Keywords: Language Ethics, live streaming YouTube, MiawAug, Windah Basudara

Abstrak: Etika berbahasa dalam *live streaming* YouTube semakin menjadi perhatian penting seiring dengan meningkatnya popularitas platform ini sebagai media komunikasi dan hiburan. *live streaming* memungkinkan interaksi langsung antara kreator konten dan penonton, yang sering kali mengakibatkan penggunaan bahasa oleh streamer yang kurang terkontrol. Masalah etika berbahasa dalam konteks ini dapat menimbulkan dampak negatif, seperti penyebaran ujaran kebencian dan pembentukan lingkungan komunikasi yang tidak sehat. Oleh karena itu, karya tulis ini bertujuan untuk (1) mengetahui penggunaan bahasa oleh *streamer* MiawAug dan Windah Basudara saat *live streaming* YouTube (2) mengetahui dampak penggunaan bahasa oleh *streamer* MiawAug dan Windah Basudara saat *live streaming* YouTube (3) merumuskan saran atau rekomendasi pada *streamer* gaming saat *live streaming* di YouTube. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam metode penelitiannya. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara secara tidak langsung melalui gform. Sumber data penelitian ini mahasiswa aktif UPN Veteran Jawa Timur yang menjadi penonton *live streaming* YouTube MiawAug dan Windah Basudara. Jadwal penelitian dari Agustus hingga Oktober 2024. Hasil penelitian ini menunjukkan menunjukkan bahwa (1) penggunaan bahasa oleh *streamer* Windah Basudara banyak menyampaikan kalimat yang kurang sopan seperti “Anjir di kombo anjir muncul tiba-tiba cok” dia mengatakan disaat situasi permainan saat kaget, sedangkan MiawAug banyak menyampaikan kalimat yang lebih sopan seperti “Happy new year! thank you semuanya happy new year!” dia mengatakan disaat situasi permainan mengalami kemenangan. (2) terdapat dampak penggunaan bahasa oleh *streamer* MiawAug dan Windah Basudara saat *live streaming* YouTube, secara positif yaitu dapat membangun komunitas yang sehat dan saling mendukung di platform YouTube Sementara itu dampak negatifnya yaitu dapat merusak komunitas dan mempengaruhi pengalaman penonton. (3) saran atau rekomendasi yang dapat diterapkan oleh *streamer* gaming saat *live streaming* di YouTube seperti menggunakan penuturan bahasa yang baik dan benar agar bisa membangun komunitas yang sehat di platform YouTube.

Kata Kunci : Etika Berbahasa, live streaming YouTube, MiawAug, Windah Basudara

PENDAHULUAN

Etika Berbahasa dalam melakukan *live streaming* YouTube merupakan penelitian tentang penggunaan bahasa yang digunakan oleh *streamer* saat melakukan *live streaming*. Penelitian yang relevan sebelumnya dari jurnal yang berjudul “Dampak Penggunaan Bahasa YouTuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur” yang di tulis oleh Yosephine Manullang, Juniar Andrean Rifky Efendy, Arya Irfandi Yoga Dewanto, Muhantyo Ramadhani, Oktavia Rahmadani, Eni Nurhayati yang menganalisis tentang dampak penggunaan bahasa yang digunakan oleh salah satu *streamer* di Indonesia yaitu Windah Basudara terhadap anak dibawah umur dengan hasil Terdapat perilaku berbahasa yang positif dan negatif. Sikap negatif terlihat ketika penutur bahasa meremehkan kualitas bahasa dan tidak peduli terhadap tutur bahasa, yang dapat

menimbulkan kebiasaan memakai bahasa yang agresif dalam berdialog atau bercanda dengan orang lain (Manullang, 2023).

YouTube adalah platform yang menawarkan banyak informasi dan berfungsi sebagai tempat bagi semua orang untuk berbagi video dengan orang lain. Platform ini dirancang khusus bagi mereka yang ingin mencari informasi dalam bentuk video dan dapat melakukannya dengan sopan. Sebagai pengguna, kami dapat mengunggah video ke server YouTube dan membagikan konten tersebut kepada orang-orang di seluruh dunia (Firmansyah, 2024).

Di zaman sekarang, teknologi tidak dapat dipisahkan dari berbagai aktivitas manusia. Hampir semua kegiatan manusia kini telah dikelilingi oleh kemajuan teknologi yang terus meningkat setiap harinya. Salah satu bentuk dari kemajuan teknologi media yang bisa ditonton dari mana saja dan platform mana saja salah satunya YouTube dengan waktu penayangan di saat itu juga yaitu adalah dunia *live streaming* (Ramadhan, 2021).

Masih terdapat sejumlah orang yang kurang menerapkan etika dalam berbahasa di lingkungan kampus, misalnya dengan menggunakan kata-kata yang kurang sopan saat berkomunikasi, baik kepada sesama teman maupun kepada pihak yang lebih tua perilaku

Oleh karena itu, etika dalam berbahasa menjadi hal yang sangat penting dan perlu diterapkan dalam setiap bentuk komunikasi. Cara seseorang berbicara tidak hanya menunjukkan tingkat kesopanan, tetapi juga mencerminkan kepribadian, sikap, serta jati diri individu tersebut. Bahasa yang digunakan dengan etika yang baik akan menunjukkan bahwa seseorang memiliki kesadaran sosial, rasa hormat terhadap orang lain, dan kemampuan berinteraksi secara dewasa. (Kardiana, 2021).

Keunggulan penelitian ini adalah fokus kita terhadap pada identifikasi penggunaan bahasa baik dan buruk oleh streamer YouTube. Dengan mengidentifikasi hal tersebut, kita dapat mengetahui dampak positif dari bahasa yang digunakan *streamer* saat melakukan *live streaming* YouTube.

Adapun tujuan dari penelitian mengenai Etika Berbahasa dalam Melakukan *live streaming* YouTube ini yaitu (1) mengidentifikasi penggunaan bahasa oleh streamer MiawAug dan Windah Basudara saat *live streaming* di YouTube, (2) menganalisis dampak penggunaan bahasa tersebut terhadap audiens, dan (3) memberikan rekomendasi untuk praktik bahasa yang baik pada streamer gaming.

LANDASAN TEORI

1 Etika Berbahasa

Etika juga berasal dari bahasa Yunani yang kuno. Istilah Yunani *ethos* dalam bentuk tunggal memiliki berbagai makna: tempat tinggal umum; padang hijau, kandang; kebiasaan, tradisi; moralitas, karakter; emosi, sikap, cara berpikir. Sementara itu, dalam bentuk jamak (*ta etha*) berarti kebiasaan atau tradisi. Arti terakhir ini menjadi dasar bagi munculnya istilah "etika," yang telah digunakan oleh filsuf terkenal Yunani, Aristoteles (384-322 SM), untuk merujuk pada filsafat moral. (K. Bertens, 1993). Etika berfungsi sebagai panduan bagi perilaku dalam interaksi antar individu, yang dapat dipahami sebagai batasan yang mengarahkan pada apa yang dianggap benar atau salah dalam sebuah tindakan. Budaya mengharuskan kita untuk menghargai serta mengakui nilai dan martabat orang lain, serta mengikuti peraturan dan tradisi yang berlaku di lingkungan kita. Ketika membahas isu-isu sosial, tidak dapat dipungkiri bahwa manusia tidak dapat hidup secara terpisah dan memerlukan kehadiran orang lain untuk bertahan hidup. (AE Naingolan, 2024). Berdasarkan definisi atau pendapat para pakar tersebut di atas tentang etika, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan etika adalah budaya tentang tata cara kita berperilaku atau sifat kita saat kita dalam bermasyarakat.

2 Live streaming Youtube

Live streaming adalah sebuah teknologi yang memungkinkan pengiriman file audio dan video secara terus menerus melalui jaringan berbasis paket dari server ke klien, dengan ukuran file yang telah dikecilkan agar lebih mudah dikirim lewat internet (Setyawan, 2018). Dengan kata lain, live streaming menyampaikan audio dan video secara langsung dan seketika dari sebuah acara melalui jaringan internet, sehingga memberikan sensasi kepada penonton seolah-olah mereka hadir langsung di tempat peristiwa berlangsung (Rizky, 2024). Selain sebagai media penyampaian acara secara real-time, live streaming juga berperan sebagai platform yang mengintegrasikan interaksi sosial secara langsung ke dalam transaksi jual beli online. Melalui fitur komentar yang muncul secara langsung di layar, para pengguna dapat berkomunikasi secara real-time dengan penjual, sehingga proses transaksi menjadi lebih interaktif dan transparan (Simanjuntak, 2024).

3 MiawAug

Reggie Prabowo Wongkar (lahir 13 Agustus 1988), yang lebih dikenal sebagai MiawAug,

adalah seorang YouTuber dan kreator konten asal Indonesia berdarah Minahasa. MiawAug terkenal karena konten-kontennya yang berfokus pada permainan video, terutama genre horror dan action-adventure. Beberapa judul game populer yang sering ia mainkan dan bahas di kanal YouTube-nya antara lain Five Nights at Freddy's, The Last of Us, dan Resident Evil. Hingga tahun 2024, MiawAug memiliki lebih dari 17 juta subscriber di YouTube, menjadikannya salah satu gamer dan content creator terbesar di Indonesia yang berfokus pada genre tersebut (STEKOM, 2024).

4 Windah Basudara

Windah Basudara, atau yang bernama asli Windah, adalah seorang YouTuber gaming asal Indonesia yang dikenal luas sebagai idola bagi para penonton muda, khususnya yang dijuluki 'bocil kematian'. Ia telah membangun karier yang sukses di platform YouTube dengan fokus pada permainan video bergenre battle royale dan survival, seperti Mobile Legends, Minecraft, dan PUBG Mobile. Hingga tahun 2024, Windah Basudara telah mengumpulkan lebih dari 11 juta subscriber, menjadikannya salah satu content creator gaming paling populer di Indonesia (Liputan6.com, 2024).

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mengacu pada teknik observasi partisipatif pasif dan metode simak-catat sebagaimana dijelaskan oleh Sudaryanto (2015). Dalam hal ini, peneliti mengamati dan mencatat konten live streaming secara langsung melalui kanal YouTube kedua streamer tanpa terlibat dalam interaksi. Data yang dikumpulkan berupa transkripsi subtitle otomatis dari video live streaming yang telah ditayangkan, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk etika (atau pelanggaran etika) berbahasa.

Selain itu, data juga diperoleh melalui wawancara tidak langsung dengan membagikan kuesioner daring (Google Form) kepada responden yang merupakan mahasiswa aktif UPN "Veteran" Jawa Timur yang pernah menonton live streaming MiawAug atau Windah Basudara. Teknik ini merujuk pada metode pengumpulan data secara tidak langsung melalui angket, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2016), yang memungkinkan pengumpulan data persepsi secara efisien. Jadwal penelitian ini dimulai dari Agustus hingga Oktober 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Bahasa oleh *Streamer* Miawaug dan Windah Basudara saat *Live Streaming Youtube*

Konsep bahasa yang “baik” dan “buruk” sejatinya bersifat relatif dan kontekstual. Standar kebakuan bahasa memang dapat mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) atau Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), tetapi dalam praktiknya, penggunaan bahasa sangat dipengaruhi oleh faktor budaya, kelompok sosial, serta situasi komunikasi. Misalnya, penggunaan kata “cok” di kalangan anak muda Surabaya mungkin dianggap sebagai bagian dari keakraban atau solidaritas kelompok, namun kata yang sama dapat dianggap kasar atau tidak sopan di wilayah atau komunitas lain. Hal ini menunjukkan bahwa norma bahasa informal memiliki gradasi nilai yang beragam tergantung pada penerima dan konteksnya (Kridalaksana, 2001).

Tabel 1
Penggunaan Bahasa oleh *Streamer*

Penggunaan Bahasa <i>Streamer</i> Miawaug	Penggunaan Bahasa <i>Streamer</i> Windah Basudara	Penggunaan Bahasa <i>Streamer</i> Ketika
Itu dia tuh, itu dia si jali-jali, ini karmanya MiawAug nih guys nggak tele-in Hans	Anjir di kombo anjir muncul tiba-tiba cok	Kaget
Gw ditabrak oleh nutcracker, gw ditabrak sama dia, tidak !	Kocak dia ke kanan juga anjir	Kalah
Happy new year! thank you semuanya happy new year!	Guys akhirnya kita sudah resmi menamatkan game paling viral di tiktok ya, wah	Menang
Halo semuanya kembali lagi disini bersama gua si MiawAug	Malam teman-teman sekalian kembali lagi bersama aku di channel Windah Basudara	Pembuka
Gua disini pamit undur diri terlebih dahulu, sampai jumpa di next <i>live streaming</i> , sampai jumpa di next video	Game paling viral di tiktok sudah kita tamatkan, thank you. Brando Windah signed out bye bye	Penutup

Sesuai observasi yang sudah dijalankan, penulis menguraikan bahasa yang dipakai oleh streamer saat melakukan *live streaming*. Dalam penelitian, penulis memanfaatkan youtube sebagai objek untuk melakukan observasi. Pada tabel diatas, kita mengetahui bahwa *streamer* Windah Basudara menyampaikan kalimat pembukaan seperti “Malam teman-teman sekalian kembali lagi bersama aku di channel Windah

Basudara” kemudian kalimat “Anjir di kombo anjir muncul tiba-tiba cok” disaat situasi permainan saat kaget. Ada juga kalimat yang dia sampaikan yaitu “Kocak dia ke kanan juga anjir” dia katakan saat situasi permainan mengalami game over atau kalah. Windah Basudara juga menyampaikan kalimat “Guys akhirnya kita sudah resmi menamatkan game paling viral di tiktok ya, wah” dia katakan saat permainan mengalami kemenangan. Windah Basudara juga menggunakan kalimat penutup seperti Game paling viral di tiktok sudah kita tamatkan, thank you. Brando Windah signed out bye bye. Disisi lain, berdasarkan tabel diatas, *streamer* MiawAug menyampaikan kalimat pembuka saat streaming seperti “Halo semuanya kembali lagi disini bersama gua si MiawAug” kemudian ada kalimat seperti “Itu dia tuh, itu dia si jali-jali, ini karmanya MiawAug nih guys nggak tele-in Hans” dia mengatakan saat streaming ketika kaget. Ada juga “Gw ditabrak oleh nutcracker, gw ditabrak sama dia, tidak !” dia mengatakan disaat situasi permainan mengalami game over atau mati. Kalimat lain juga sempat MiawAug sampaikan yaitu “Happy new year! thank you semuanya happy new year!” dia mengatakan disaat situasi permainan mengalami kemenangan. Kemudian sebagai penutupan kalimat yang diucapkan seperti “Gua disini pamit undur diri terlebih dahulu, sampai jumpa di next *live streaming*, sampai jumpa di next video”

Setiap manusia memiliki hak memberikan saran untuk menciptakan dunia yang lebih baik, terutama dengan saling mendengar dan berbagi pengalaman melalui media seperti video. Namun, dalam praktiknya, banyak pengguna YouTube, khususnya streamer yang melakukan live streaming, kurang memperhatikan etika berbahasa. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan penggunaan kata-kata yang tidak pantas seperti "anjir" dan "cok" yang sering muncul secara spontan dalam percakapan saat live streaming. Misalnya, frasa "kombo anjir muncul tiba-tiba cok" menunjukkan penggunaan bahasa yang terkesan informal dan kasar menurut norma kebahasaan standar, namun menjadi hal yang lumrah di kalangan penonton dan streamer tertentu. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan persepsi terhadap kewajaran bahasa yang digunakan dalam konteks live streaming..

Dampak Penggunaan Bahasa Oleh *Streamer* Miawaug dan Windah Basudara Saat *Live Streaming* Youtube

YouTube adalah platform terbuka yang dapat menunjukkan kualitas yang YouTube punya. YouTube mempunyai kualitas nilai berdasarkan pada empat kebebasan penting : kebebasan berekspresi, kebebasan mendapatkan informasi, kebebasan menggunakan peluang, dan kebebasan memiliki tempat berkarya.

Penggunaan bahasa yang saat melakukan *live streaming* memiliki dampak positif dan negatif yang diterima oleh pengguna youtube. Dampak positif dan negatif penggunaan bahasa oleh *streamer* saat *live streaming* yang didapat oleh pengguna YouTube meliputi :

Tabel 2
Wawancara terhadap responden

Inisial Nama	Dampak Positif ketika Menggunakan Bahasa yang Baik	Dampak Negatif ketika Tidak Menggunakan Bahasa yang Baik
AAU	Dampak positifnya tentunya kolom komentar <i>streamer</i> tersebut tidak akan dipenuhi dengan kalimat kasar dan tidak etis tetapi sebaliknya, kolom komentar livestreaming akan penuh dengan bahasa Indonesia dengan penuturan dan kata kata yang sopan	Kolom komentar <i>live streaming</i> suasananya menjadi kurang ramah dan banyak kalimat tidak etis
AAJ	Dampak positif kepada <i>streamernya</i> sendiri dapat melatih public speaking, sementara dampak positif yang diterima oleh penonton adalah mampu menyerap atau mencerna kejadian/informasi apa saja yang sekiranya penting dengan mudah	Dapat merusak etika berbahasa penonton yang masih dibawah umur
GJR	Jika kita beretika atau berbahasa yang baik menciptakan suasana positif, memperkuat reputasi, meningkatkan interaksi, dan menarik lebih banyak penonton serta sponsor	Anak anak dibawah umur akan meniru kata kata negatif
TVP	Dampak positifnya adalah kalangan anak anak tidak terpengaruh atau tidak menirukan hal hal negatif dari <i>streamer</i> . seperti berbahasa kasar, toxic dan lain sebagainya	Tidak ramah terhadap semua kalangan umur
MRH	Suasana live menjadi friendly dan nyaman . Anak anak menjadi aman dari bahasa yang kotor . Dan mengurangi haters yang akan mempengaruhi karir youtuber tersebut	Jika terlalu banyak orang bisa dan akan menganggap orang itu sebagai orang yang toxic atau tidak dapat dicontoh dan berkemungkinan dapat mengurangi jumlah viewers

NAC	Penonton akan merasa lebih nyaman, untuk anak dibawah umur mereka bisa mencontoh dari <i>streamer</i> YouTube tersebut saat berbahasa dengan baik	Banyak anak kecil yang terikut misal menggunakan kata-kata kasar
MHN	Dapat membangun komunitas yang positif, menghindari konflik antara audiens dan <i>streamer</i> , dapat menjadi contoh yang baik bagi audiens	Dapat mempengaruhi cara berpikir banyak orang
DKA	Dampak positifnya etika tersebut dapat ditiru beberapa orang sehingga berbahasa yang kurang etis dapat berkurang	Tidak ramah terhadap semua kalangan umur
ZHY	Dapat membantu kita berkomunikasi dengan baik dan benar Membantu mempermudah saat kita membuat artikel/Jurnal	Citra dan Reputasi yang Buruk <i>Streamer</i> yang sering menggunakan bahasa tidak etis dapat dicap negatif di kalangan penonton maupun di komunitas yang lebih luas
KAR	Seperti kata pepatah, like <i>streamer</i> like daughter. Jika <i>streamer</i> tersebut baik, maka viewernya pun ikut baik	Reputasi <i>streamer</i> akan rusak karena apa yang dibicarakan akan berdampak pada jumlah penonton, dan mempengaruhi sponsorship
KDP	Bisa menarik sponsor, membangun komunitas yang positif, dan bisa meningkatkan reputasi <i>streamer</i> tersebut	Kehilangan penonton, reputasi buruk, sulit mendapat sponsor, resiko platform di blokir
STU	Orang lain bisa menonton dengan baik, dipandang bagus oleh penonton, dan pasti akan banyak followers	Anak-anak berkata kasar
ASR	Membangun citra positif <i>streamer</i> itu sendiri, menarik penonton baru dan meningkatkan kredibilitas	Penonton dibawah umur bisa saja menirukan apa yang diucapkan <i>streamer</i> seperti kata-kata kotor
SSA	Kolom komentar livestream jauh lebih seru karena menggunakan bahasa yang semestinya secara baik	Menggunakan kebahasaan kurang beretika bisa merusak citra <i>streamer</i> itu sendiri
ABS	Dapat menjadi contoh bagi penonton/penggemarnya dan enak ditonton dan didengar	Bisa berdampak kepada anak yang dibawah umur dengan mengikuti apa yang diucapkan <i>streamer</i> dan juga kemungkinan hilangnya penonton
AMA	Banyak disukai orang jadi orng bakalan betah nonton dia gitu	Dapat mempengaruhi perilaku dan bahasa penonton dengan mengikuti apa yang dilakukan <i>streamer</i>
ALS	Menciptakan suasana lucu dan santai selama <i>live streaming</i>	Memberikan banyak dampak buruk kepada penonton

AAN	Tidak adanya pertikaian di kolom komentar maupun livechat	Kurang enak di dengar
AGF	Menonton live stream terasa lebih nyaman	Menurunkan kredibilitas <i>streamer</i> tersebut
FAD	Kita bisa lebih enjoy menonton	kurang bisa enjoy ketika menonton
AAA	Menjadi tertarik menontonnya	Penonton menjadi tidak tertarik
NAC	Menambah wawasan	Mencemari lingkungan digital lebih tepatnya youtube
JAU	Dapat mudah dipahami dan ramah untuk di lihat semua kalangan umur	Akan terdengar risih ketika menonton menggunakan kata kasar
GAP	Biasanya <i>streamer</i> dengan bahasa yang baik dikenali dengan baik dan banyak diapresiasi karena banyak anak dibawah umur yang bisa dan bebas menonton video di internet	Dikenal kurang baik karena menggunakan kata kasar saat <i>live streaming</i>
AFR	Banyak orang yang akan nyaman untuk menonton <i>live streaming</i> nya	Banyak orang akan menghindar untuk menonton <i>streamer</i> tersebut
NSW	dapat membuat relasi dan juga komunitas baru	mendapatkan peringatan dari platform livestream
FNT	Membangun Citra Positif dan Profesional Dengan menjaga etika berbahasa, seorang <i>streamer</i> dapat menciptakan kesan profesional dan sopan	<i>Streamer</i> tersebut akan mendapat citra negatif
NSA	Menarik audiens yang lebih luas, menguatkan dukungan kerjasama dan sponsor, menciptakan lingkungan komunitas	Beberapa audiens akan tidak lagi menonton <i>streamer</i> tersebut
MPA	Anak-anak menggunakan bahasa yg sopan	Anak Anak dapat terpengaruh bahasa kotor
ABS	mudah disukai oleh penonton	mudah tidak disukai oleh penonton

Hasil wawancara tidak langsung yang dilakukan melalui Google Form kepada tiga puluh informan menunjukkan bahwa penggunaan bahasa oleh streamer MiawAug dan Windah Basudara saat live streaming YouTube memberikan dampak yang beragam. Dampak positif yang dirasakan penonton meliputi meningkatnya minat untuk menonton, terciptanya suasana yang nyaman, terbentuknya komunitas yang positif, serta munculnya

contoh penggunaan bahasa yang lebih sopan. Di sisi lain, terdapat dampak negatif seperti pengaruh buruk terhadap anak-anak di bawah umur, penyebaran bahasa toxic, menurunnya etika berbahasa pada penonton muda, suasana kolom komentar yang kurang kondusif, serta risiko hilangnya penonton dan reputasi negatif bagi para streamer.

Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Manullang et al. (2023) yang membahas dampak bahasa yang digunakan oleh YouTuber gaming Windah Basudara terhadap perilaku anak-anak di bawah umur. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan bahasa yang kurang pantas dalam live streaming dapat mempengaruhi anak-anak untuk meniru kata-kata dan ekspresi yang tidak sesuai. Sama halnya, penelitian ini menyoroti pentingnya penerapan etika berbahasa oleh para streamer guna menciptakan lingkungan digital yang sehat bagi audiens muda.

Meski demikian, penelitian ini juga menemukan adanya variasi persepsi terhadap bahasa yang dianggap kurang pantas dalam komunitas penonton yang lebih luas. Bahasa informal dan ekspresi yang sering muncul dalam live streaming masih diterima oleh sebagian penonton sebagai bagian dari budaya komunikasi di media digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukasi dan peningkatan kesadaran tentang etika berbahasa di dunia maya.

Saran atau Rekomendasi pada *Streamer Gaming* saat *Live Streaming* di Youtube

Tabel 3

Saran dan Rekomendasi

Inisial Nama	Saran untuk <i>Streamer Gaming</i> saat <i>Live Streaming</i> Youtube
AAU	Tolong mulutnya dijaga, banyak anak kecil yang berkeliaran di Youtube, mereka bisa saja meniru dan menggunakan bahasa kasar yang mungkin saja menyebabkan bahasa kasar mencemari akar dari budaya kita. Kalau memang ingin konten lebih menarik, bisa tingkatkan intensitas dengan interaksi viewers, membuat gimmick, atau membuat lelucon lain
AAJ	Selama melakukan livestreaming, seorang <i>streamer</i> harus tau kapan saatnya serius dan menggunakan etika berbahasa yang baik dan kapan waktunya bercanda dengan maksud menghibur audiens nya. <i>Streamer</i> juga sebaiknya tidak melanggar kebijakan apapun dan menyerang personal suatu audiens hanya demi membuat <i>live streaming</i> nya menjadi ramai
GJR	Saya sangat respect terhadap streamer yang menjaga etika bahasa dalam streaming. Mereka sadar masih ada banyak anak-anak yang terpapar efek negatif dari penggunaan bahasa yang kurang baik dari YouTuber yang mereka tonton
TVP	Banyak belajar bagaimana caranya menyampaikan sesuatu kepada khalayak dengan cara yang asik, tetapi juga tetap harus bisa memilah mana saja kata/kalimat yang boleh dikeluarkan tanpa menyinggung pihak manapun

Etika Berbahasa dalam Melakukan *Live*...

MRH	Sebaiknya menggunakan penuturan bahasa yang baik dan benar karena di platform youtube juga ada anak-anak yang remaja dan dibawahnya yang suka mengikuti apa yang dikeluarkan oleh lisan orang lain
NAC	Sebaiknya berkata dan berbahasa yang baik ketika streaming, karena di zaman teknologi ini, bahkan anak kecil pun dapat menggunakan gadget tanpa tau batas karena tidak adanya yang mengawasi
MHN	Saran saya untuk para <i>streamer</i> adalah selalu gunakan bahasa yang sopan dan menghargai penonton, hindari kata-kata kasar atau provokatif, serta tanggap kritik dengan bijak
DKA	Saran saya sebaiknya lebih berhati hati saat sedang berbicara karena penonton live anda tidak hanya dari kalangan orang dewasa tapi banyak penonton yang dibawah umur juga
ZHY	Sebaiknya saat berbahasa perhatikan keadaan dan situasi, tetapi lebih baik lagi kalau mereka berbicara dengan menggunakan bahasa yang baik dan etis
KAR	Kedepannya menghindari bahasa toxic supaya generasi muda sebagai penonton tidak menirukan hal hal yang negatif yang akan berdampak buruk
KDP	Kalau bisa jangan terlalu banyak bahasa bahasa yang merusak masa depan anak kecil yang melihat si <i>streamer</i> gitu aja
STU	Sebaiknya belajar lebih lanjut cara mengkoordinasikan emosi agar tidak mengeluarkan bahasa yang tidak etis
ASR	Etika lebih penting dari apapun ketika manusia ingin dihargai oleh sesamanya, oleh karena itu benarkanlah etika mu
SSA	Saran untuk <i>streamer</i> yaitu coba untuk mengurangi kata-kata yang tidak etis sedikit demi sedikit
ABS	Gunakan bahasa yang sopan dan santun, hindari kata-kata kasar, menghina, atau diskriminatif
AMA	Kita tidak harus menggunakan kata-kata yang tidak pantas untuk menarik penonton
ALS	Lebih memperhatikan penggunaan bahasa mereka agar penonton nyaman melihatnya
AAN	Menggunakan bahasa yang santai namun tetap sopan dan tidak berbicara kasar
AGF	Saran saya agar mengurangi penggunaan kata di saat yang tidak tepat
FAD	Sebaiknya lebih menjaga penggunaan bahasa yang lebih baik
AAA	Lebih bisa mengola pembicaraan saat <i>live streaming</i>
NAC	Mohon dijaga ya ucapannya
JAU	Lebih bisa menahan emosi
GAP	Jika tidak berkata kotor bisa sebagai brand yang baik kenapa harus melepas etika bahasa hanya untuk kepuasan emosi sendiri
AFR	Kurang kurang in ngomong kasar dah,sehat sehat
NSW	Mungkin bisa di kurangi ngomong kasar dan berkata kotornya

FNT	Hindari Topik Sensitif atau Kontroversial Sebisa mungkin hindari topik-topik yang bisa memicu perdebatan atau konflik, seperti politik atau isu-isu kontroversial, kecuali jika itu memang relevan dengan konten dan dapat dibicarakan secara netral
NSA	Bersikap ramah, berbahasa dengan sopan, jangan mudah terpancing emosi
MPA	Bang tidak boleh berkata kasar
ABS	dengan menggunakan bahasa yang baik kita dapat menarik penonton karena seseorang dilihat pertama adalah wataknya

Berdasarkan hasil wawancara tidak langsung melalui gform kepada tiga puluh informan yang telah dilakukan, penulis dapat menguraikan tentang saran atau rekomendasi pada *streamer* gaming saat *live streaming* YouTube. Pertama, *streamer* sebaiknya selalu memakai bahasa yang baik dan benar saat *live streaming*. Soalnya sekarang ini, teknologi bikin anak-anak kecil juga gampang nonton YouTube tanpa ada yang ngawasin. Kedua, karena banyak remaja dan anak-anak suka meniru apa yang mereka dengar, pakai bahasa yang sopan bisa bikin mereka belajar etika berbahasa yang baik. Selanjutnya, *streamer* perlu tahu cara menyampaikan pesan dengan cara yang asik tapi tetap harus pintar milih kata supaya nggak nyakitin orang lain. Saat *live streaming*, penting banget bagi *streamer* buat tahu kapan harus serius dan jaga etika bahasa, dan kapan waktunya santai atau bercanda supaya penonton tetap terhibur. Menurut penelitian Manullang et al. (2023), bahasa yang nggak etis di konten digital bisa ngaruh buruk terutama buat anak-anak. Makanya, penting banget bagi *streamer* buat pakai bahasa yang baik supaya suasana di dunia digital tetap sehat dan nyaman. Ini juga sesuai dengan teori komunikasi yang bilang kalau etika itu penting banget dalam interaksi sosial.

Penerapan etika berbahasa oleh *streamer* saat *live streaming* menjadi isu yang semakin penting di era digital saat ini. Dengan semakin populernya platform streaming, peran *streamer* sebagai penyampai informasi dan hiburan bagi penonton juga semakin besar. Namun, tanggung jawab ini membawa tantangan terkait perilaku dan bahasa yang digunakan selama siaran langsung. Penelitian Manullang et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang tidak etis dalam konten digital dapat memberikan dampak negatif khususnya pada anak-anak di bawah umur, yang merupakan kelompok penonton paling rentan. Anak-anak mudah meniru bahasa dan perilaku yang mereka

saksikan, sehingga penggunaan bahasa kasar atau tidak pantas oleh streamer dapat mempengaruhi perkembangan etika berbahasa mereka.

Penggunaan bahasa yang sopan dan etis oleh streamer tidak hanya memberikan pengalaman menonton yang positif, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan digital yang aman dan inklusif. Sebaliknya, bahasa kasar atau provokatif dapat merusak komunitas penonton dengan munculnya suasana toxic, konflik di kolom komentar, dan menurunnya kualitas interaksi sosial. Dampak ini sangat terasa terutama pada penonton muda yang masih dalam tahap pembentukan karakter dan sikap sosial.

Berdasarkan temuan tersebut, saran untuk streamer adalah selalu menggunakan bahasa yang baik dan etis selama live streaming. Hindari kata-kata kasar atau provokatif, karena teknologi saat ini memungkinkan anak-anak kecil mengakses konten tanpa pengawasan penuh. Streamer juga perlu mampu menanggapi kritik dengan bijak dan terus belajar menyampaikan pesan secara menarik tanpa menyinggung pihak lain. Interaksi dengan penonton dapat diperkuat melalui gimmick atau humor yang tetap menjaga etika berbahasa. Penting bagi streamer untuk mengetahui kapan harus serius dan menjaga bahasa yang baik, serta kapan saatnya bercanda untuk menghibur audiens.

Selain itu, streamer disarankan untuk tidak melanggar kebijakan platform dan menghindari serangan personal terhadap penonton demi menarik perhatian, karena hal ini dapat menciptakan lingkungan negatif dan merusak reputasi. Kontrol emosi selama streaming juga sangat penting agar suasana tetap kondusif. Mengingat banyaknya anak-anak yang menonton YouTube, penggunaan bahasa yang sopan menjadi sangat krusial untuk menjaga budaya dan norma sosial kita tetap terjaga.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) streamer Windah Basudara sering menggunakan kata-kata yang kurang sopan seperti “Anjir di kombo anjir muncul tiba-tiba cok” saat kaget dalam permainan, sedangkan MiawAug lebih sering menggunakan kata-kata yang sopan seperti “Happy new year! Thank you semuanya happy new year!” saat menang. (2) Penggunaan bahasa oleh kedua streamer ini punya dampak positif, yaitu bisa membangun komunitas yang sehat dan saling mendukung di YouTube, tapi juga ada dampak negatifnya, seperti merusak komunitas dan membuat pengalaman penonton jadi kurang baik. (3) Saran untuk streamer adalah menggunakan bahasa yang baik dan benar

agar komunitas di YouTube bisa lebih sehat.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan supaya memperluas penelitian dengan melihat streamer lain dari berbagai jenis game dan juga penonton yang berbeda-beda. Penelitian juga bisa fokus bagaimana bahasa yang digunakan streamer memengaruhi sikap dan perilaku penonton, terutama anak-anak dan remaja yang masih mudah terpengaruh. Selain itu, penelitian berikutnya bisa coba membuat program atau pelatihan supaya streamer bisa belajar lebih baik tentang etika berbahasa saat live streaming.

DATAR PUSTAKA

- Bertens, K. (1993). *Etika* (Vol. 21). Gramedia Pustaka Utama.
- Firmansyah, L. H., & Romadhan, M. I. (2024, Januari). Penggunaan live streaming YouTube sebagai media pemenuhan informasi masyarakat di Kota Surabaya. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM)* (Vol. 2, No. 1, pp. 236-244).
- Kardiana, G. T., Zahwa, M. N., Istifayza, N., Aprilia, V., Devi, W. T., Sari, D. M., & Yuniar, A. D. (2021). Kesadaran mahasiswa terhadap etika berbahasa. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(5), 605-613.
- Manullang, Y., Effendy, J. A. R., Dewanto, A. I. Y., Ramadhani, M., Rahmadani, O., & Nurhayati, E. (2023). Dampak penggunaan bahasa Youtuber gaming Windah Basudara terhadap perilaku anak di bawah umur. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(12), 1033-1039.
- MiawAug. (2023, 30 Desember). Terakhir, live team backroom - Lethal Company Indonesia [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/live/MYXRsvydCb4?si=J24GW_KLamN4QQE4
- MiawAug. (2024, 25 November). Pertama kali live game horror - Don't Be Afraid 2 Indonesia Ft @OliviaDevina [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/live/gPWckhpa3UQ?si=rU9G3_29w4dnmBdy
- Naingolan, A. E., & Kartini, K. (2024). Istilah etika, pengertian etika komunikasi, dan etika komunikasi persuasif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5004-5013.
- Ramadhan, M. F. (2021). Komunikasi publik supporter Bali United melalui media live streaming YouTube pada konser Tribun Voice. *Jurnal Riset Jurnalistik dan Media Digital*, 79-83.
- Rizkya, S. N., Sarah, S., & Fanji, F. W. (2024). Pengaruh flash sale, gratis ongkos kirim, dan live streaming terhadap impulsive buying pada pengguna Shopee. *Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, Akuntansi dan Bisnis*, 5(1), 83-99.
- Setyawan, R. A., & Marzuki, Y. (2018). Survei aplikasi video live streaming dan chat di kalangan pelajar. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional* (Vol. 1, No. 1).
- Simanjuntak, T. W., & Saputra, A. (2024). Pengaruh brand image, content influencer dan live streaming TikTok terhadap minat beli skincare Skintific di Batam. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(2), 619-628.
- Taufiq, M., Maliki, D. O., Maldini, A. S., Ekamartha, K. N., Saputra, K. N. C., Ahmad, S. H., ... & Sholihatin, E. (2023). Pentingnya etika berbahasa sebagai upaya

- pencegahan kasus kejahatan berbahasa di media digital. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2), 2116-2125.
- Winarso, B. (2021). Kilas balik sejarah YouTube sebelum jadi platform video terbesar di dunia. Diakses pada 9 Desember 2022.
- Windah Basudara. (2024, 23 April). Aku mencoba horor kelas sekolah yang sangat viral di TikTok! The Classrooms [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/live/MYXRsvydCb4?si=J24GW_KLamN4QQE4