

---

## TRANSGRESI KETIDAKSANTUNAN TUTUR *GAME STREAMER* DI YOUTUBE SEBAGAI BENTUK PERGESERAN NORMA LINGUISTIK: KAJIAN CYBER-PRAGMATIK

Indah Rahmayanti<sup>1\*</sup>, Wini Tarmini<sup>2</sup>, Deasy Wahyu Hidayati<sup>3</sup>, Sri Mulyani<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

<sup>1</sup>indah.rahmayanti@uhamka.ac.id, <sup>2</sup>winitarmini@uhamka.ac.id,

<sup>3</sup>deasy\_wh@uhamka.ac.id <sup>4</sup>srimulyani@uhamka.ac.id

\*indah.rahmayanti@uhamka.ac.id

*Received 2025-05-14; Revised 2025-05-16; Accepted 2025-05-16*

### ABSTRAK

Fenomena *game streaming* di Indonesia, terutama melalui platform YouTube, memiliki segmentasi penggemar besar dengan tokoh kreator seperti Jess No Limit dan Frost Diamond yang memiliki jutaan pengikut. Para kreator ini sering menggunakan bahasa santai yang cenderung melanggar prinsip kesantunan berbahasa. Namun, ketidaksantunan ini diterima oleh audiens mereka sebagai bagian dari hiburan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bentuk-bentuk ketidaksantunan dalam tuturan para *game streamer* yang justru menjadi teknik komunikasi yang berterima dalam komunitas online. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan analisis pragmatik. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah tuturan pada video *streaming* dari Jess No Limit dan Frost Diamond. Analisis data dilakukan dengan merujuk pada 10 prinsip kesantunan Leech untuk mengidentifikasi pelanggaran terhadap prinsip-prinsip kesantunan dalam komunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam konten *game streaming* di YouTube, ketidaksantunan yang melanggar prinsip kesantunan diterima sebagai bagian dari hiburan dan interaksi sosial yang membangun kedekatan antara kreator dan audiens. Penerimaan ini terjadi karena adanya kesepakatan sosial dalam komunitas *game* yang menganggap bahasa kasar, umpanan, panggilan kasar, dan ejekan sebagai humor. Meskipun demikian, kreator perlu bijak dalam menggunakan ketidaksantunan untuk menjaga keharmonisan komunikasi dan meminimalkan dampak negatif terhadap hubungan sosial.

**Kata kunci:** Prinsip kesantunan, tuturan, pragmatik, YouTube, *game streamer*

---

### ***ABSTRACT***

*The phenomenon of game streaming in Indonesia, particularly through the YouTube platform, has a large fanbase with creators like Jess No Limit and Frost Diamond, who have millions of followers. These creators often use casual language that tends to violate principles of politeness in language. However, this impoliteness is accepted by their audience as part of the entertainment. Therefore, this study aims to examine the forms of impoliteness in the speech acts of game streamers, which have become an acceptable communication technique within the online community. The method used is a qualitative approach with pragmatic analysis. The data sources for this research are the utterances in streaming videos from Jess No Limit and Frost Diamond. Data analysis is conducted by referring to Leech's (2014) 10 principles of politeness to identify violations of these principles in communication. The results of the study show that in game streaming content on YouTube, impoliteness that violates politeness principles is accepted as part of entertainment and social interaction, fostering closeness between creators and their audience. This acceptance occurs due to the social agreement within the gaming community, which considers harsh language, insults, derogatory names, and mockery as humor. However, creators need to be cautious in using impoliteness to maintain communication harmony and minimize the negative impact on social relationships.*

***Keywords: Politeness principles, speech acts, pragmatics, YouTube, game streamers***

## **PENDAHULUAN**

Fenomena *game streamer* di Indonesia pada *platform* seperti YouTube menjadi fenomena besar di segmentasi pecinta *e-sport*, khususnya para remaja (Ibrahim, 2021). Nama-nama terkenal seperti Jess No Limit dan Frost Diamond telah menjadi *streamers* dengan jutaan pengikut yang menunjukkan pengaruh mereka dalam dunia hiburan digital. Konten *game streamer* selain menjadi sarana hiburan juga tempat interaksi sosial antara para kreator dengan pengikutnya (Rahmayanti et al., 2022; Tammy Lin et al., 2019).

Dalam konten-konten yang dipublikasikan, para kreator kerap kali menggunakan bahasa santai, informal, dan bahkan penuh dengan ekspresi yang sebenarnya relevan sebagai bentuk pelanggaran terhadap prinsip kesantunan dalam komunikasi (Burgess & Green, 2018; Rahman et al., 2024). Fenomena ini menjadi objek yang relevan untuk diteliti dalam konteks kajian linguistik, khususnya dalam kajian *cyber-pragmatik*. Menurut teori kesantunan Leech

(2014), terdapat 10 prinsip yang harus dipatuhi dalam komunikasi agar tetap menjaga etika berbicara. Prinsip kesantunan ini meliputi bidal kearifan, bidal kedermawanan, bidal perkenaan, bidal kerendahan hati, bidal kesepakatan, bidal simpati, bidal permintaan maaf, bidal pemberian maaf, bidal perasaan, dan bidal berpendapat.

Dalam konteks streaming game, tuturan dari Jess No Limit dan Frost Diamond sering melanggar prinsip-prinsip kesantunan, namun ketidaksantunan ini tidak dianggap masalah oleh banyak penonton (Ibrahim & Qura, 2021). Ini terjadi karena audiens mereka menyepakati jenis komunikasi yang digunakan, melihat bahasa kasar sebagai bagian dari hiburan dan ciri khas interaksi dalam komunitas tersebut. Sebagai contoh, Jess No Limit dan Frost Diamond, meskipun menggunakan bahasa yang tidak sopan, tetap mendapatkan respons positif dan memiliki basis penggemar yang loyal, menunjukkan adanya kesepakatan sosial antara kreator dan audiens yang menganggap ketidaksantunan tersebut tidak perlu dipermasalahkan (Nurhawara et al., 2022; Wulandari et al., 2023).

Oleh karena itu, fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana ketidaksantunan yang terjadi dalam percakapan para *game streamer* seperti Jess No Limit dan Frost Diamond dapat dikategorikan sebagai pelanggaran, tetapi tetap diterima oleh penonton sebagai suatu hiburan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara kesantunan, norma linguistik, dan dampak dari komunitas *game online* dalam mengubah perspektif terhadap prinsip ketidaksantunan bertutur.

Beberapa penelitian terdahulu mengkaji kesantunan dalam game streaming di YouTube. Ibrahim dan Qura (2021) meneliti strategi kesantunan positif Jess No Limit. Suroyya et al. (2022) menemukan hubungan konten game dengan kesantunan bahasa anak-anak. Rizky dan Laila (2024) mengidentifikasi ketidaksantunan dalam komentar live Mobile Legends, sementara Idrees (2020) menunjukkan pengaruh bahasa kasar dalam game terhadap perilaku pemain. Lestaria et al. (2024) menganalisis kesantunan di “Mata Najwa”, dan Holden dan

Schuster (2021) membahas hak cipta dalam industri game streaming. Hidayanto (2020) meneliti dampak game streaming di Indonesia, sementara Cisternino (2023) mengkaji dinamika kekuasaan dalam live streaming. Rahman dan Sahayu (2023) mengkaji dampak konten game pada perkembangan anak, dan El Afi dan Ouiddad (2021) meneliti motivasi audiens. Novalia dan Ambalegin (2021) mengidentifikasi ketidaksantunan dalam *podcast* Deddy Corbuzier.

Berdasarkan penelitian terdahulu, masih terdapat *gap* terkait kajian ketidaksantunan dalam sudut pandang norma kesantunan. Penelitian sebelumnya lebih fokus pada dampak ketidaksantunan, namun belum banyak yang mengkaji pergeseran norma linguistik dalam komunitas digital. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan pragmatik yang menganalisis ketidaksantunan dalam *game streaming* sebagai bagian dari perubahan norma linguistik dan cara ketidaksantunan diterima sebagai hiburan yang membentuk norma komunikasi baru di dunia maya.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya memahami pergeseran norma (transgresi) berbahasa di era digital ini. Dengan semakin banyaknya orang yang terlibat dalam komunikasi di dunia digital, penting untuk menganalisis secara mendalam bagaimana norma-norma yang berlaku dalam interaksi antara penutur dan mitra tutur yang saat ini terjadi di ruang virtual mulai bergeser dan melewati batas-batas prinsip kesantunan berbahasa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan pragmatik untuk menganalisis tuturan *game streamer* di YouTube. Pendekatan pragmatik dipilih karena fokus penelitian ini pada interaksi antara kreator dan audiens dalam dunia maya. Penelitian ini juga, bertujuan untuk mengidentifikasi ketidaksantunan dalam tuturan para *streamer* dan menganalisis bagaimana ketidaksantunan tersebut diterima oleh audiens mereka (Creswell, 2013; Jucker, 2023; Moleong, 2013).

Sumber data dalam penelitian ini adalah video dari Jess No Limit dan Frost Diamond yang dipilih berdasarkan popularitas dan interaksi mereka dengan audiens. Data dikumpulkan melalui teknik rekam, simak, dan catat. Dalam hal ini, sumber data direkam dan dicatat berdasarkan tuturan-tuturan yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pelanggaran terhadap prinsip-prinsip kesantunan dalam komunikasi.

Analisis data dilakukan dengan merujuk pada 10 prinsip kesantunan Leech (2014). Prinsip-prinsip ini meliputi: bidal kearifan (mengurangi beban lawan bicara), bidal kedermawanan (memberi lebih banyak kepada orang lain), bidal perkenaan (memuji lawan bicara), bidal kerendahan hati (merendahkan diri), bidal kesepakatan (mencapai kesepakatan), bidal simpati (menunjukkan empati), bidal permintaan maaf (meminta maaf bila perlu), bidal pemberian maaf (memberi pengampunan), bidal perasaan (memperhatikan perasaan orang lain), dan bidal berpendapat (menyampaikan pendapat dengan hormat). Analisis ini berfokus pada pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan oleh para kreator tersebut terjadi dalam komunikasi, tetapi tetap berterima sebagai suatu teknik berkomunikasi di dunia *streaming game*.

## ANALISIS DAN PEMBAHASAN

### Analisis Bentuk Ketidaksantunan Kreator *Game Streamer*

Pada bagian ini, analisis difokuskan pada bentuk ketidaksantunan yang terjadi dalam tuturan para kreator *game streamer*, yaitu Jess No Limit dan Frost Diamond. Tabel 1 akan menampilkan contoh-contoh tuturan yang melanggar prinsip-prinsip kesantunan sebagaimana dikemukakan oleh Leech (2014). Setiap tuturan dianalisis berdasarkan prinsip kesantunan yang dilanggar. Analisis ini dilakukan secara mendalam untuk memahami bentuk-bentuk pelanggaran terhadap prinsip-prinsip kesantunan terjadi dalam komunikasi digital.

Tabel 1. Analisis Pelanggaran Prinsip Kesantunan oleh Kreator *Game Streamer*

Prinsip Kesantunan	Contoh Ketidaksantunan Tuturan	Analisis Pelanggaran
Bidal Kearifan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jess No Limit dikatain nih udah nih ya mantep nih guys. Wets, aduh. Bodoh jangan nafsu katanya guys ya (Jess)</li> <li>- Ini kebiasaan bocil-bocil FF ni guys ya... Kalau beli langsung di-equipped men, kagak ngeliat-liat yang lain. (Frost)</li> </ul>	Penggunaan kata "bodoh" dan "kagak ngeliat-liat" menunjukkan sikap merendahkan dan tidak mengedepankan sikap bijaksana dalam berkomunikasi.
Bidal Kedermawanan	(tidak terdeteksi)	-
Bidal Perkenaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nubb lah tim ku kita bilang gitu guys ya, Nubb lah timku kita liat reaksinya gimana nih guys ya. (Jess)</li> <li>- Hahaha makanya kamu jangan bego, Cil. (Frost)</li> </ul>	"Nubb" dan "Bego" merupakan kata-kata yang tidak memperlihatkan sikap saling menghargai dan bisa menyinggung perasaan lawan bicara.
Bidal Kerendahan Hati	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mana? Lu bisa main kaga sih? Bacain, Cil. (Frost)</li> </ul>	Menunjukkan sikap merendahkan orang lain dengan mempertanyakan kemampuan lawan bicara secara merendahkan.
Bidal Kesepakatan	(tidak terdeteksi)	-
Bidal Simpati	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kalian liat musuhnya padahal udah harus mati harusnya ya (Jess).</li> <li>- Nice, mati dia guys. (Jess)</li> </ul>	Tidak menunjukkan simpati, sebaliknya memperlihatkan ketidakpedulian terhadap keadaan lawan tim yang sedang kesulitan.
Bidal Permintaan Maaf	(tidak terdeteksi)	Tidak ada pelanggaran ketidaksantunan terkait permintaan maaf yang teridentifikasi.
Bidal Pemberian Maaf	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak bisa dimaafkan! (Jess)</li> </ul>	Pernyataan ini menutup kesempatan untuk berdamai atau menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih baik dan harmonis.
Bidal Perasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hahahaha haduh haduh haduh haduh langsung toksik guys ya (Jess)</li> <li>- Guys bisa kalian liat di sini, ya. Kentang kali karakter Bocil, ni guys. Dan diamondnya nol. Hahaha... (Frost)</li> </ul>	Mengungkapkan perasaan dengan cara yang merendahkan dan tidak memperlihatkan empati terhadap perasaan orang lain, berpotensi melukai.
Bidal Berpendapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bisa sih, sabar dulu ini bisa aku bunuh guys, sabar sikit dulu ya sabar sikit dulu, nah ini kalo aku potong ini guys gak bisa apa-apa mereka kalo aku potong. (Jess)</li> <li>- Kamu kan sudah aku beliin Cil. Curang kau ya. Udah ku kasih minta lagi ya guys ya, ngga boleh serakah. (Frost)</li> </ul>	Berpendapat dengan nada mengejek atau merendahkan orang lain dan tidak memperhatikan perasaan orang yang diajak berkomunikasi.

Dalam contoh ketidaksantunan tuturan pada tabel 1, terdapat pelanggaran terhadap berbagai prinsip kesantunan yang secara prinsip dapat mengganggu keharmonisan komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Misalnya, dalam *Bidal Kearifan*, Jess menggunakan kata "bodoh" dan Frost mengomentari "kagak ngeliat-liat". Dua contoh tersebut sebenarnya bermaksud merendahkan lawan bicara. Penggunaan kata-kata tersebut, khususnya "bodoh", bertentangan dengan

prinsip kearifan yang mengharuskan seorang penutur berbicara dengan bijaksana sebagai upaya agar tidak menyakiti perasaan orang lain. Kata-kata yang merendahkan ini secara prinsip dapat menimbulkan situasi kurang harmonis dalam komunikasi dan dapat memperburuk hubungan sosial.

Pada *Bidal Perkenaan* (pujian), tuturan Jess seperti "*Nubb lah tim ku kita bilang gitu guys ya, Nubb lah timku kita liat reaksinya gimana nih guys ya*" dan dari Frost yang mengatakan "*Hahaha makanya kamu jangan bego, Cil*", keduanya menggunakan bahasa yang tidak menghargai orang lain (berkebalikan dari aspek pujian). Istilah "*Nubb*" dan "*Bego*" memiliki konotasi merendahkan pada tingkat yang cukup tinggi. Diksi "*nubb*" dalam dunia *game* merujuk pada seorang pemain yang tidak memiliki kompetensi standar. Biasanya, "*Nubb*" yang diambil dari istilah asing (*newbie*) merupakan bentuk umpanan kepada seorang pemain *game* yang dianggap pemula. Oleh karena itu, secara prinsip, sebenarnya bentuk ketidaksantunan ini memiliki potensi yang tinggi untuk menyinggung perasaan lawan bicara dan menyebabkan ketegangan.

Selanjutnya, dalam *Bidal Kerendahan Hati*, tuturan Frost "*Mana? Lu bisa main kaga sih? Bacain, Cil.*" menunjukkan ketidaksantunan dengan mempertanyakan kemampuan lawan bicara dengan cara yang merendahkan. Kerendahan hati mengharuskan penutur untuk berbicara tanpa merendahkan orang lain. Cara Frost mempertanyakan kemampuan lawan bicara dengan cara seperti ini secara prinsip telah melanggar bidal kerendahan hati.

Dalam *Bidal Simpati*, Jess mengungkapkan kalimat seperti "*Kalian liat musuhnya padahal udah harus mati harusnya ya*" dan "*Nice, mati dia guys*". Kalimat ini tidak menunjukkan empati atau simpati terhadap lawan maupun rekan tim yang sedang berjuang. Jess seakan lebih fokus pada kegagalan orang lain. Ketidaksantunan ini tidak memperlihatkan perasaan empati terhadap orang yang sedang berusaha yang sebenarnya secara prinsip dapat memperburuk suasana dalam permainan.

---

Pada *Bidal Pemberian Maaf*, ketika Jess mengatakan "*Tidak bisa dimaafkan!*", ia menutup kemungkinan untuk berdamai atau memperbaiki situasi. Dalam komunikasi yang santun, seharusnya ada kesempatan bagi setiap pihak untuk meminta maaf dan memperbaiki kesalahan. Namun, dengan pernyataan tersebut, Jess menutup kesempatan tersebut yang bisa membuat hubungan menjadi lebih buruk dan tidak ada ruang untuk rekonsiliasi.

Selanjutnya, dalam *Bidal Perasaan*, baik Jess maupun Frost mengungkapkan perasaan mereka dengan cara yang merendahkan dan secara prinsip telah mengindahkan perasaan orang lain. Jess berkata, "*Hahahaha haduh haduh haduh haduh langsung toksik guys ya*", sementara Frost mengatakan, "*Guys bisa kalian liat di sini, ya. Kentang (kepalang tanggung) kali karakter Bocil, ni guys. Dan diamondnya nol. Hahaha...*" Kedua tuturan ini tidak menunjukkan empati terhadap perasaan orang lain, malah memperlihatkan sikap mengejek. Dengan begitu, mereka melanggar prinsip perasaan yang sebenarnya mengharuskan penutur untuk berbicara dengan mempertimbangkan perasaan mitra tutur akibat makna yang ketidaksantunan yang muncul dari ucapannya..

Terakhir, dalam *Bidal Berpendapat*, baik Jess maupun Frost mengungkapkan pendapat mereka dengan cara yang merendahkan dan mengejek. Jess berkata, "*Bisa sih, sabar dulu ini bisa aku bunuh guys, sabar sikit dulu ya sabar sikit dulu, nah ini kalo aku potong ini guys gak bisa apa-apa mereka kalo aku potong*", sementara Frost mengatakan, "*Kamu kan sudah aku beliin Cil. Curang kau ya. Udah ku kasih minta lagi ya guys ya, ngga boleh serakah*". Dalam berpendapat, seorang penutur seharusnya tidak menggunakan nada yang merendahkan atau mengejek, namun sebaliknya, harus berbicara dengan sikap yang menghargai lawan bicara. Ketidaksantunan ini mengarah pada interaksi yang tidak harmonis.

Berdasarkan hasil analisis di atas, berbagai kemunculan pelanggaran kesantunan ini—secara prinsip—menunjukkan kurangnya rasa hormat dan empati dalam komunikasi. Melalui bahasa yang merendahkan, mengejek, atau tidak

memperhatikan perasaan orang lain, sebenarnya tuturan-tuturan para *streamer* tersebut dapat menyebabkan ketegangan dalam hubungan sosial, memperburuk suasana, dan menciptakan ketidaknyamanan dalam komunikasi. Sebagai penutur, seorang *streamer game* sebenarnya perlu juga untuk menjaga sikap saling menghargai dan berbicara dengan bijak untuk menjaga keharmonisan dalam komunikasi.

### Keberterimaan Ketidaksantunan dan Pergeseran Norma Linguistik

Setelah menganalisis bentuk ketidaksantunan, pembahasan berikutnya berfokus pada keberterimaan ketidaksantunan tersebut dalam komunitas *game streaming*, serta pergeseran norma linguistik terjadi sebagai bentuk identifikasi keberterimaan tersebut. Pada analisis sebelumnya, tuturan-tuturan yang secara prinsip telah melanggar bidal kesantunan, dire-analisis untuk melihat potensi keberterimaan yang terjadi dalam kanal-kanal mereka. Oleh karena itu, dalam tabel 2 dianalisis faktor-faktor yang membuat ketidaksantunan diterima oleh audiens, serta menunjukkan perubahan dalam norma berbahasa di dunia maya. Setelah itu, implikatur sosial dianalisis sebagai upaya dalam menunjukkan bagaimana norma komunikasi dalam komunitas *game streaming* menjadi lebih fleksibel karena menekankan pada kedekatan antara kreator dan penontonnya.

Tabel 2. Analisis Keberterimaan Ketidasantunan Tutur dari Kreator *Game Streamer*

Contoh Tuturan	Faktor Penerimaan Ketidaksantunan	Pergeseran Norma	Implikatur Sosial
<i>Jess No Limit dikatain nih udah nih ya mantep nih guys. Wets, aduh. Bodoh jangan nafsu katanya guys ya (Jess)</i>	Penggunaan bahasa kasar diterima sebagai bagian dari gaya berbicara Jess yang dianggap muda dan kekinian.	Penggunaan kata kasar dianggap biasa dalam komunitas pecinta video <i>game</i> . Genre ini berbeda dengan genre konten lain yang harus lebih sopan.	Meskipun membutuhkan objek untuk direndahkan, umpanan pada lawan main <i>game</i> dapat meningkatkan kedekatan antara kreator dan audiens.
<i>Ini kebiasaan bocil-bocil FF ni guys ya... Kalau beli langsung di-equipped men, kagak ngeliat-liat yang lain. (Frost)</i>	Melalui tuturan yang dikemas secara Santai, bentuk ketidaksantunan ini menjadi diterima karena kedekatan antara kreator dan audiens	Pelabelan pada sosok tertentu (anak-anak; bocil) dianggap bagian dari humor dalam komunitas pecinta <i>game</i> sebagai	Pelabelan terhadap pihak-pihak yang terlibat membuat penonton mengenal secara spesifik tokoh-tokoh dalam konten.

karakterisasi khusus.			
<i>Nubb lah tim ku kita bilang gitu guys ya, Nubb lah timku kita liat reaksinya gimana nih guys ya. (Jess)</i>	Penggunaan istilah "nubb" ( <i>newbie: pemula</i> ) diterima dalam konteks humor komunitas untuk melabeli seorang pemain <i>game</i> yang kurang kompeten.	Kata "nubb" pada dasarnya adalah umpanan atas ketidakcakapan seseorang. Namun, dalam konten <i>game</i> , "nubb" dianggap lucu dan menjadi candaan.	Menyiratkan perbedaan antara "pemula" dan pemain berpengalaman. Penonton akan menyimpulkan bahwa <i>streamer</i> adalah tokoh utama yang cakap dalam bermain <i>game</i> .
<i>Hahaha makanya kamu jangan bego, Cil. (Frost)</i>	"Bego" sebenarnya umpanan, tetapi dianggap sebagai ejekan humor yang diterima oleh audiens	Umpatan-umpanan kasar dianggap bagian dari humor yang menghibur dalam komunitas pecinta <i>game</i> .	Bisa merendahkan perasaan orang, tetapi bentuk seperti ini justru dianggap bagian dari keakraban dalam komunitas.
<i>Mana? Lu bisa main kaga sih? Bacain, Cil. (Frost)</i>	<i>Streamer</i> yang merendahkan kemampuan pemain lain justru dianggap lucu oleh audiens	Bentuk yang sebenarnya berpotensi menyinggung, justru dianggap sebagai bentuk keakraban dalam bercanda	Meskipun secara prinsip menurunkan rasa percaya diri pemain lain, tetapi justru tetap dianggap humor dan menunjukkan kemampuan <i>streamer</i> bermain.
<i>Kalian liat musuhnya padahal udah harus mati harusnya ya (Jess).</i>	Bentuk glorifikasi oleh <i>streamer</i> dianggap sebagai bagian dari strategi berbicara dalam permainan yang justru menarik perhatian penonton.	Bentuk ini sebenarnya menunjukkan tidak ada empati, tetapi penonton menganggap ini bagian dari humor kompetitif yang menunjukkan kemampuannya bermain.	Sebagai kontek kompetisi/perlombaan, bentuk merendahkan/tidak berempati menunjukkan kompetensi <i>streamer</i> yang tinggi dalam bermain <i>game</i> .
<i>Nice, mati dia guys. (Jess)</i>	Tidak menunjukkan empati dianggap bagian dari humor santai	Humor ini diterima sebagai lelucon ringan dalam konteks <i>game</i>	Bisa mengurangi rasa empati terhadap pemain yang kalah, tapi meningkatkan kekompakan audiens
<i>Tidak bisa dimaafkan! (Jess)</i>	Menutup kesempatan untuk rekonsiliasi dianggap sebagai ciri khas pribadi Jess	Menganggap konflik atau ketidaksantunan sebagai bagian dari hiburan	Dalam dunia <i>game</i> , tidak boleh ada kekalahan dialami seorang pemain. Kemenangan adalah mutlak jika ingin diakui penonton.
<i>Hahahaha haduh haduh haduh haduh langsung toksik guys ya (Jess)</i>	"Toksik" dianggap humor yang diterima dalam komunitas	Menganggap perilaku toksik sebagai bagian dari karakter komunitas	Meningkatkan rasa kebersamaan dalam komunitas, namun bisa memperburuk harmoni sosial
<i>Guys bisa kalian liat di sini, ya. Kentang kali karakter Bocil, ni guys. Dan diamondnya nol. Hahaha... (Frost)</i>	Menggunakan bahasa merendahkan dianggap humor di kalangan pengikut dan menunjukkan kemampuan sang pemain.	Merendahkan pada dasarnya mengganggu harmoniasi sosial, tetapi dalam konteks ini dianggap bagian dari hiburan.	Bisa menurunkan rasa percaya diri pemain yang menjadi bahan ejekan. Tetapi mitra tutur tetap berterima sebagai bentuk fleksibelnya komunikasi.
<i>Bisa sih, sabar dulu ini bisa aku bunuh guys, sabar sikit dulu ya sabar sikit dulu, nah ini kalo aku potong ini guys gak bisa apa-apa mereka kalo aku potong. (Jess)</i>	Menggunakan bahasa kasar dianggap bagian dari keakraban komunitas	Menganggap ejekan dan merendahkan orang sebagai lelucon biasa,	Bisa menciptakan ketegangan dan rasa cemas bagi pemain yang diejek, tetapi menunjukkan kompetensi tinggi seorang stremer/pemain <i>game</i> .

<i>Kamu kan sudah aku beliin Cil. Curang kau ya. Udah ku kasih minta lagi ya guys ya, ngga boleh serakah. (Frost)</i>	Menggunakan kata "curang" diterima sebagai bagian dari candaan dalam <i>game</i>	Merendahkan dengan cara dianggap sebagai hiburan	Dapat memperburuk hubungan antar pemain, namun dianggap sebagai bagian dari humor dalam komunitas karena antara penutur dan mitra tutur saling menerima.
---	--	--	--

Fenomena ketidaksantunan dalam tuturan-tuturan para kreator *game* seperti Jess No Limit dan Frost Diamond menunjukkan bahwa ketidaksantunan berbahasa dapat diterima oleh audiens, khususnya dalam dunia *game streaming*. Penggunaan bahasa kasar, ejakan, hingga umpatan justru dianggap sebagai bagian dari hiburan dan wujud fleksibilitas yang sangat besar di dunia virtual, meskipun secara normatif dianggap melanggar prinsip kesantunan berbahasa.

Misalnya, dalam tuturan pertama, "*Jess No Limit dikatain nih udah nih ya mantep nih guys. Wets, aduh. Bodoh jangan nafsu katanya guys ya,*" penggunaan kata "*bodoh*" merupakan bentuk ketidaksantunan yang jelas. Namun, dalam komunitas *game* ini, kata kasar tersebut diterima sebagai bagian dari gaya berbicara Jess yang dianggap kekinian dan tidak serius. Penggunaan bahasa seperti ini justru memperkuat kedekatan antara kreator dan audiens, karena audiens memahami bahwa hal tersebut bukan berarti merendahkan serius, melainkan bagian dari humor dan suasana santai. Keberterimaan tuturan tersebut menunjukkan adanya pergeseran norma, yaitu ketidaksantunan dianggap biasa dalam komunitas.

Selanjutnya, dalam tuturan "*Ini kebiasaan bocil-bocil FF ni guys ya... Kalau beli langsung di-equipped men, kagak ngeliat-liat yang lain,*" Frost menggunakan kata "*bocil*" untuk merendahkan pemain yang dianggap pemula. Kata tersebut merupakan label yang diterima sebagai humor dalam komunitas *game*, meskipun secara normatif dapat dianggap merendahkan. Tuturan ini juga menunjukkan adanya pergeseran norma. Pemain yang kurang berpengalaman (*bocil*) dianggap lucu dan menjadi bahan lelucon, bukan objek yang perlu dihormati. Implikatur sosial yang muncul dari tuturan ini adalah bahwa penonton

menjadi lebih mengenal karakter-karakter tertentu dalam komunitas dan membentuk ikatan sosial di antara mereka.

Sementara itu, dalam tuturan "*Nubb lah tim ku kita bilang gitu guys ya, Nubb lah timku kita liat reaksinya gimana nih guys ya,*" Jess menggunakan istilah "*nubb*" untuk menyebut pemain pemula. Kata "*nubb*" yang berasal dari istilah "*newbie*" diterima sebagai humor di kalangan audiens, meskipun dalam konteks lain kata tersebut bisa dianggap ejekan. Tuturan tersebut menunjukkan pergeseran norma terjadi. Label negatif seperti "*nubb*" diterima sebagai bagian dari lelucon. Penonton akan melihatnya sebagai bagian dari dinamika permainan dan bukan sebagai penghinaan. Tuturan ini juga mengarah pada implikatur sosial bahwa ada perbedaan kelas antara pemain berpengalaman dan pemula dalam dunia *game*.

Contoh lain, dalam tuturan "*Hahaha makanya kamu jangan bego, Cil, Frost menggunakan kata "bego"*" sebagai bentuk umpanan terhadap pemain lain. Meskipun kata tersebut kasar, audiens menganggapnya sebagai bagian dari keakraban dalam bercanda. Dalam komunitas *game*, ketidaksantunan seringkali bukan dianggap sebagai pelanggaran, melainkan bagian dari interaksi yang membangun kedekatan antar pengikut dan kreator. Fenomena ini menunjukkan bahwa komunikasi informal dan tidak sopan dapat diterima dalam konteks *game streaming*.

Begitu juga dalam tuturan "*Mana? Lu bisa main kaga sih? Bacain, Cil.*" Frost merendahkan kemampuan pemain lain. Meskipun tuturan ini dapat merendahkan perasaan orang yang diajak bicara, tetapi dianggap sebagai bagian dari humor yang diterima dalam komunitas *game*. Implikatur sosial dari tuturan ini adalah memperkuat identitas sosial *streamer* sebagai pemain yang lebih kompeten dan memang layak memiliki banyak pengikut (*subscriber*).

Dalam beberapa contoh lainnya, seperti "*Kalian liat musuhnya padahal udah harus mati harusnya ya*" dan "*Nice, mati dia guys*", tuturan Jess sebenarnya berpotensi menunjukkan ketidakpedulian terhadap tim lawan. Meskipun ini dapat dianggap tidak empatik, audiens melihatnya sebagai bagian dari humor kompetitif

yang menguatkan citra kreator sebagai pemain yang lebih unggul. Tuturan ini memperlihatkan pergeseran norma di mana tidak ada ruang untuk empati dalam kompetisi *game*, karena audiens justru menganggap hal tersebut sebagai bagian dari hiburan yang menunjukkan kehebatan kreator dalam berkompetisi di dunia *game*.

Demikian juga pada "*Guys bisa kalian liat di sini, ya. Kentang kali karakter Bocil, ni guys. Dan diamondnya nol. Hahaha...*" Frost merendahkan karakter dalam permainan, yang pada dasarnya dapat merusak keharmonisan sosial. Namun, dalam dunia *game*, hal ini justru dianggap hiburan dan humor yang diinginkan oleh audiens. Implikatur sosial dari tuturan ini adalah memperkenalkan hierarki antara pemain berpengalaman dan pemain baru. Pemain berpengalaman yang direpresentasikan oleh sang kreator harus selalu dianggap lebih unggul untuk menjaga kredibilitasnya sebagai *streamer game*.

Terakhir, dalam tuturan "*Bisa sih, sabar dulu ini bisa aku bunuh guys, sabar sikit dulu ya sabar sikit dulu, nah ini kalo aku potong ini guys gak bisa apa-apa mereka kalo aku potong,*" Jess menggunakan bahasa kasar untuk merendahkan lawan. Pergeseran norma terjadi karena ejekan semacam ini dianggap bagian dari candaan dalam komunitas *game*, meskipun sebenarnya berpotensi menurunkan rasa percaya diri pemain yang diejek. Implikatur sosial dari tuturan ini adalah menunjukkan kemampuan tinggi *streamer* dan walaupun berpotensi menciptakan ketegangan dalam permainan.

## Pembahasan

Fenomena ketidaksantunan dalam komunikasi para game streamer di platform YouTube, seperti yang ditunjukkan oleh Jess No Limit dan Frost Diamond, menunjukkan pergeseran dalam norma-norma kesantunan berbahasa, terutama dalam konteks komunitas digital. Meskipun tuturan-tuturan yang diucapkan oleh kedua kreator ini melanggar prinsip-prinsip kesantunan dalam komunikasi, ketidaksantunan tersebut diterima dan bahkan dianggap sebagai bagian dari hiburan oleh audiens mereka. Fenomena ini menunjukkan bahwa

norma linguistik dalam komunikasi digital, khususnya dalam dunia *game streaming*, semakin fleksibel seiring pengaruh interaksi sosial antara kreator dan pengikutnya (Martín Muñoz, 2024).

Penerimaan ketidaksantunan terjadi karena intensnya kedekatan antara kreator dan audiens. Mereka telah membentuk semacam "kesepakatan sosial" yang menganggap kata-kata kasar atau tidak sopan sebagai bagian dari gaya berbicara yang membangun identitas dalam komunitas. Di komunitas game, bahasa yang cenderung merendahkan atau mengumpat—yang pada umumnya dianggap melanggar prinsip kesantunan—justru dianggap humoris. Dalam hal ini, ketidaksantunan menjadi "bahasa gaul" yang menandakan kesamaan tujuan antara kreator dan pengikutnya. Penggunaan kata-kata kasar atau ejekan yang sebelumnya dapat saja menimbulkan ketegangan dalam komunikasi sosial, malah menjadi elemen penting yang mempererat hubungan sosial dalam ruang virtual ini (Bajuri et al., 2025).

Selanjutnya, hasil analisis menunjukkan tidak terdeteksinya pelanggaran terhadap prinsip kesantunan dalam Bidal Kedermawanan. Hal ini disebabkan faktor-faktor lain, bahwa dalam dunia YouTube, para konten kreator justru berlomba-lomba untuk berbagi. Para kreator sering kali memberikan banyak informasi, tips, dan hiburan untuk pengikut mereka tanpa meminta imbalan atau keuntungan materi. Dalam konteks ini, ketidaksantunan dalam prinsip kedermawanan tidak relevan karena berbagi dan memberi lebih banyak kepada pengikut merupakan nilai utama yang diusung oleh para kreator untuk meningkatkan *view*, *like*, dan *subscribe* (Falha Kaysa & Puji Rianto, 2024; Tan & Tan, 2016). Para kreator berusaha menciptakan hubungan timbal balik yang lebih positif dengan audiens mereka melalui berbagai bentuk pemberian yang menjadi ciri khas dari dunia YouTube yang penuh dengan konten informatif.

Selain itu, dalam Bidal Kesepakatan dan Bidal Permintaan Maaf, tidak terdeteksi adanya pelanggaran konteks komunikasi *game streaming*. Hasil analisis ini terjadi oleh kenyataan bahwa komunikasi dalam *streaming game* sebagian

besar bersifat satu arah, di mana kreator menyampaikan konten kepada audiens mereka tanpa adanya interaksi langsung dengan mitra tutur (kecuali dalam kolom komentar). Dalam banyak kasus, para kreator tidak dihadapkan pada situasi yang membutuhkan kesepakatan bersama atau permintaan maaf langsung. Interaksi lebih banyak berupa hiburan atau instruksi dalam bentuk monolog, di mana dialog dua arah yang melibatkan permintaan maaf atau kesepakatan sulit untuk terwujud. Oleh karena itu, ketidaksantunan dalam bidang kesepakatan dan permintaan maaf ini tidak relevan dalam konteks *game streamer* (Li et al., 2018).

Pergeseran norma ini juga dapat dipahami dalam konteks perubahan makna yang terikat pada bahasa kasar dalam interaksi game. Istilah-istilah seperti "*bego*", "*nubb*", atau "*bodoh*", yang dalam konteks komunikasi formal akan sangat menyinggung. Akan tetapi, dalam dunia *game* justru menjadi bagian dari humor yang diterima. Fenomena ini menunjukkan bahwa makna suatu kata bisa bergantung pada konteks sosial. Di dunia *game*, kata-kata yang pada dasarnya memiliki konotasi negatif bisa dipahami secara berbeda, yaitu sebagai candaan atau cara untuk menunjukkan kedekatan antarpemain. Oleh karena itu, meskipun prinsip kesantunan secara umum dilanggar, dalam komunitas *game streaming*, pelanggaran tersebut tidak dianggap sebagai masalah besar karena audiens menerima bahwa itu adalah bagian dari cara kreator berinteraksi (Fargetta et al., 2024; Whinham et al., 2024).

Namun, keberterimaan ketidaksantunan ini tidak berarti bahwa norma-norma kesantunan sepenuhnya hilang. Justru, hal ini menandakan adanya fleksibilitas dalam norma berbahasa. Bahasa telah menyesuaikan diri sebagai medium yang relevan dengan ruang sosial baru yang diciptakan oleh zaman. Dalam hal ini, para kreator *game* seperti Jess No Limit dan Frost Diamond menjadi tokoh yang memiliki otoritas dalam komunitas mereka. Bahasa yang mereka gunakan—meskipun terkesan kasar—justru mempertegas posisi mereka sebagai panutan dalam komunitas tersebut.

Ketidaksantunan dalam tuturan para *game streamer* juga menggambarkan dinamika kekuasaan dalam hubungan antara kreator dan audiens. Ketika Jess No Limit mengatakan "bodoh" atau Frost Diamond menggunakan istilah "bego", hal ini menandakan perbedaan kekuatan dalam komunitas tersebut. Sebagai kreator, mereka selain memiliki kompetensi tinggi di bidangnya, juga memiliki kebebasan yang lebih besar untuk mengungkapkan diri dengan cara mereka. Di sisi lain, audiens cenderung menerima dan menghargai gaya komunikasi tersebut sebagai bagian dari "persona" kreator yang mereka idolakan.

Perlu dicatat pula bahwa meskipun ketidaksantunan ini diterima oleh banyak audiens, hal ini juga berpotensi menimbulkan dampak negatif pada hubungan sosial antarpemain atau pengikut lainnya. Penggunaan bahasa yang merendahkan, meskipun dianggap sebagai humor oleh sebagian orang, dapat berdampak pada rasa percaya diri para pemain yang menjadi sasaran ejekan. Dalam jangka panjang, ketidaksantunan yang diterima sebagai hiburan dapat menciptakan perasaan ketidaknyamanan pada beberapa audiens, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan gaya komunikasi semacam ini. Oleh karena itu, meskipun ketidaksantunan diterima dalam komunitas ini, sangat penting untuk tetap memperhatikan batasan-batasan sosial yang ada agar komunikasi tidak menimbulkan dampak sosial yang merugikan (Hickey, 2023).

Pergeseran norma berbahasa yang terjadi di dunia *game streaming* menunjukkan bahwa kesantunan bukanlah konsep yang tetap, melainkan sesuatu yang dapat berkembang sesuai dengan konteks sosial dan interaksi dalam ruang tertentu. Dengan semakin fleksibelnya norma berbahasa dalam dunia maya, perlu dipahami bahwa kesantunan dalam komunikasi digital akan terus berubah dan menyesuaikan dengan perkembangan budaya digital antara kreator dengan audiens mereka.

## SIMPULAN

Dalam konten-konten *game streaming* di YouTube, ketidaksantunan yang umumnya dianggap melanggar prinsip kesantunan diterima sebagai bagian dari hiburan dan interaksi sosial. Ketidaksantunan dalam konten ini dianggap dapat membangun kedekatan antara kreator dan audiens. Penerimaan ini terjadi karena adanya kesepakatan sosial dalam komunitas *game* yang menganggap bahasa kasar dan ejekan sebagai bagian dari humor dan ciri khas para kreator. Meskipun demikian, ketidaksantunan ini juga berpotensi menimbulkan dampak negatif pada hubungan sosial antarpemain. Fenomena ini memperlihatkan bahwa norma berbahasa dalam ruang virtual dapat berkembang dengan lebih fleksibel sesuai dengan karakteristik komunitas tersebut.

Sebagai langkah untuk menjaga keharmonisan dalam komunikasi digital, para kreator harus tetap memperhatikan batasan dalam menggunakan ketidaksantunan, meskipun hal tersebut diterima dalam komunitas mereka. Kreator harus lebih bijak dalam memilih kata-kata dan menjaga keseimbangan antara humor yang menghibur dengan empati terhadap perasaan audiens lainnya. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk menggali lebih dalam dampak jangka panjang dari ketidaksantunan dalam komunikasi digital terhadap perkembangan norma sosial dalam komunitas daring serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi interaksi di luar *platform* media sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Fathur Rahman, & Sahayu, W. (2023). The Analysis Of Youtube Gaming Content Impact On Childrens' Development. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 26(2), 436–447. <https://doi.org/10.24252/lp.2023v26n2i15>
- Bajuri, M. Z. J., Rahman, F., & Ilma, A. A. (2025). Perkembangan Bahasa di Media Sosial: dari Bahasa Gaul hingga Singkatan Populer. *Pujangga*, 10(2), 150–166. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v10i2.3910>
- Burgess, J., & Green, J. (2018). *YouTube: Online video and participatory culture*. John Wiley & Sons.
- Creswell, W. J. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- El Afi, F., & Ouiddad, S. (2021). *The Rise of Video-Game Live Streaming: Motivations and Forms of Viewer Engagement* (pp. 156–163). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-78645-8\\_20](https://doi.org/10.1007/978-3-030-78645-8_20)
- Evi Lestaria, Desi Purnama Sari, & Budiman. (2024). Analysis Politeness And Impoliteness Youtube Chanel"Prabowo Subianto Bicara Gagasan Mata Najwa. *EDUJ : English Education Journal*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.59966/eduj.v2i1.1055>
- Falha Kaysa, & Puji Rianto. (2024). Dari Khalayak pengguna ke Interaksi: Strategi Content Creator Kuliner di Yogyakarta dalam Membangun Engagement. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 4(1). <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol4.iss1.art4>
- Fargetta, G., Ortis, A., Battiato, S., & Scrimali, L. R. M. (2024). *Analyzing Interactions in Donation-Based Live Streaming Platforms: A Multi-Leader-Follower Game Approach*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-4533593/v1>
- Hickey, C. (2023). When jokes are not funny – Humour and abuse in elite sport. *Current Issues in Sport Science (CISS)*, 8(2), 074. <https://doi.org/10.36950/2023.2ciiss074>
- Hidayanto, S. (2020). Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 4(2), 485. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.1995>
- Holden, J., & Schuster, M. (2021). Copyright and Joint Authorship as a Disruption of the Video Game Streaming Industry. *Columbia Business Law Review*, 2020(3). <https://doi.org/10.52214/cblr.v2020i3.7815>
- Ibrahim, N. (2021). Survei Penerapan Strategi Bertutur Youtuber Indonesia Nonselebritis. *Deiksis*, 13(3), 268–277.
- Ibrahim, N., & Qura, Ummul. (2021). Speech Acts Used By A Gaming Youtuber In An Online Game Video. *RETORIKA*, 14(2).
- Idrees, F. A. G. (2020). A Socio-Pragmatic Analysis of the Impact of Impoliteness and Aggressive Language in Violent Online Games on the Players. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 3(11), 206–216. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2020.3.11.20>

- Jucker, A. H. (2023). Pragmatics: Research Methods. In *The Encyclopedia of Applied Linguistics* (pp. 1–4). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781405198431.wbeal0946.pub3>
- Leech, G. (2014). *Principles of Pragmatics*. Oxford University Press.
- Li, Y., Kou, Y., Lee, J. S., & Kobsa, A. (2018). Tell Me Before You Stream Me. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2(CSCW), 1–18. <https://doi.org/10.1145/3274376>
- Martín Muñoz, D. (2024). *Co-streaming: From a Community-Driven Audiovisual Format to a New Consumption Channel in Esports* (pp. 950–962). [https://doi.org/10.1007/978-3-031-47281-7\\_76](https://doi.org/10.1007/978-3-031-47281-7_76)
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rosda.
- Novalia, A., & Ambalegin, A. (2021). Impoliteness Strategies Found in Deddy Corbuzier's Podcast on YouTube. *E-Journal of Linguistics*, 16(1), 136. <https://doi.org/10.24843/e-jl.2022.v16.i01.p14>
- Nurhawara, Lukman, L., & Ikhwan M. Said. (2022). Strategi Kesantunan Pemain Game dalam Saluran Youtube "Jess No Limit." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(1), 63–76. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1571>
- Rahman, F., Rafli, Z., & Anwar, M. (2024). Mapping research in Socio-pragmatic linguistics on food vloggers on YouTube: A bibliometric analysis. *LingTera*, 11(2), 110–120. <https://doi.org/10.21831/lt.v11i2.72961>
- Rahmayanti, I., Qura, U., Sulistyawati, Rr., & Nusivera, E. (2022). The Form of Speech Video Game Vlogger's MiawAug in Perspective the Strategy of Speaking by Levinson. *Hortatori : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 33–41. <https://doi.org/10.30998/jh.v6i1.946>
- Rizky, N., & Laila, M. (2024). Strategy Of Impoliteness Uttered By Mobile Legend: Bang Bang Players. *Exposure : Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 13(2), 570–580. <https://doi.org/10.26618/exposure.v13i2.15345>
- Suroyya, D. A., Widayati, S., Adhe, K. R., Saroinsong, W. P., & Puspitasari, T. (2022). The relationship between youtube game content and politeness in children's language. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 130–139. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i2.14030>
- Tammy Lin, J.-H., Bowman, N., Lin, S.-F., & Chen, Y.-S. (2019). Setting the digital stage: Defining game streaming as an entertainment experience. *Entertainment Computing*, 31, 100309. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2019.100309>
- Tan, X., & Tan, Y. (2016). Engaging Charitable Content Generation in Online Social Networks: Evidence from Twitter. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2850301>
- Whinham, D., Lu, Y., Wang, Z., Zhang, J., Davison, R., Ushaw, G., & Morgan, G. (2024). Streamed gaming. In *Managing Internet of Things Applications across Edge and Cloud Data Centres* (pp. 289–311). Institution of Engineering and Technology. [https://doi.org/10.1049/PBPC027E\\_ch13](https://doi.org/10.1049/PBPC027E_ch13)
- Wulandari, A. N., Purba, J. F., Situmorang, R. P., & Yahya, N. A. (2023). Vulgarisme Sebagai Humor Oleh Streamer Gaming Youtuber Milyhya. *Jurnal Sasindo Sastra Indonesia*, 12(1), 44. <https://doi.org/10.24114/sasindo.v12i1.43720>