

INTERJEKSI SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI EMOSIONAL DALAM VIDEO *STREAMING GAME* “OUTLAST GAMEPLAY #1” OLEH WINDAH BASUDARA

Winda Ariqah Khairunnisa, Manda Novaliza dan Waway Tiswaya

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran, Jalan Raya Bandung-Sumedang Km 21, Jatinangor
E-mail: winda24003@mail.unpad.ac.id; manda24002@mail.unpad.ac.id; waway.tiswaya@unpad.ac.id

ABSTRAK. Artikel ini berjudul “Interjeksi sebagai Sarana Komunikasi Emonional dalam Video *Streaming Game* ‘OUTLAST GAMEPLAY #1’ oleh Windah Basudara” dan menganalisis bagaimana penggunaan interjeksi digunakan sebagai sarana komunikasi emosional dalam video *streaming game* “Outlast Gameplay #1” oleh Windah Basudara yang merupakan seorang penggemar game dan suka melakukan siaran langsung di YouTube. Ia terkenal dengan gaya komunikasinya yang ekspresif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode simak dan catat. Artikel ini memfokuskan analisis pada tuturan yang mengandung interjeksi dalam video berdurasi 1 jam 23 menit 50 detik yang diunggah pada 17 September 2021. Hasil analisis menunjukkan bahwa interjeksi, seperti “*anying*,” “*anjir*,” “*cok*,” “*najis*,” “*hmm*,” “*woah!*,” “*anjay*,” dan “*njir*” berfungsi sebagai ekspresi spontan untuk menyampaikan emosi, seperti keterkejutan, ketakutan, kekesalan. Ada pula interjeksi, “*najis*,” “*brengsek*,” “*mampus!*,” “*aduh*,” dan “*wah gila!*” berfungsi untuk menyampaikan jijik, kepuasan, dan kegembiraan yang dipicu oleh situasi menegangkan dalam game horor Outlast. Interjeksi ini tidak hanya mencerminkan reaksi pribadi Windah Basudara, tetapi juga membangun kedekatan emosional dirinya dengan penonton, meningkatkan daya tarik hiburan, dan memperkaya interaksi dalam konteks komunikasi

Kata kunci: Windah Basudara; streaming game; komunikasi emosional, YouTube, interjeksi

ABSTRACT. This article is titled “Interjection as A Means oF Emotional Communication in Vidio Streaming Game ‘OUTLAST GAMEPLAY #1’ by Windah Basudara” and analyzes how the use of interjection is used as a means of emotional communication in video streaming game “Outlast Gameplay #1” by Windah Basudara who is a game fan and likes to do live streaming on YouTube. He is famous for his expressive communication style. The method used is a qualitative-descriptive approach with the listen and note method. This study focuses on speech that contains interjection in a video with a duration of 1 hour 23 minutes 50 seconds uploaded on September 17, 2021. The results of the analysis show that interjections, such as “*anying*,” “*anjir*,” “*cok*,” “*najis*,” “*anjay*,” and “*njir*” function as spontaneous expressions to convey emotions such as surprise, fear, annoyance. There are also interjections, “*najis*,” “*brengsek*,” “*mampus!*,” “*aduh*,” and “*wah gila*.” To convey disgust, satisfaction, and joy, triggered by tense situations in the horror game Outlast. This interjection not only reflects Windah Basudara’s personal reaction, but also builds emotional closeness between himself and the audience, increasing entertainment attraction, and enriching interaction in the context of communication.

Keywords: Windah Basudara; game streaming; emotional communication; YouTube; interjection

PENDAHULUAN

Kridalaksana (2009) menyatakan bahwa Morfologi adalah (a) bidang linguistik yang mempelajari morfem dan kombinasi-kombinasinya; (b) bagian dari struktur bahasa yang mencakup kata dan bagian-bagian kata, yaitu morfem. Morfologi merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari struktur kata yang berperan dalam proses ini. Dalam morfologi dideskripsikan juga mengenai katerogi kata atau kelas kata, kategori interjeksi ada di dalamnya.

Interjeksi bisa berwujud kata atau frasa seru yang digunakan untuk mengungkapkan suatu perasaan atau reaksi yang tiba tiba dan biasanya, dalam tuturan lisan, disertai dengan intonasi yang kuat. Interjeksi biasanya digunakan untuk mengungkapkan emosi seperti kemarahan, kekesalan, kekecewaan, keterkejutan dan lainnya.

Di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2015: 542), interjeksi adalah “kata seruan yang mengungkapkan suatu perasaan”. Menurut Kridalaksana (2015: 93), “*interjections*

are words used to express the emotion of the speaker, with its relevant intonation” (‘interjeksi adalah kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan emosi penutur dengan menggunakan intonasi yang relevan’). Sementara itu, dalam *Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English*, A.S. Hornby mendefinisikan interjeksi sebagai “*a short sound, word or phrase spoken suddenly to express an emotion*” (2003: 710).

Chaer (2011: 193) menggunakan istilah “kata seru” sebagai kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin, misalnya karena kaget, terharu, kagum, marah, atau sedih.

Berdasarkan strukturnya, terdapat dua macam kata seru, yaitu:

- Kata seru yang berupa kata-kata singkat, seperti wah, ci, hai, o, oh, nah, ha, dan hah.
- Kata seru yang berupa kata-kata biasa, seperti aduh, celaka, gila, kasihan, bangsat, ya ampun, serta kata-kata serapan astaga, masya Allah, alhamdulillah, dan sebagainya.

Kalimat seruan digunakan untuk menyatakan emosi atau perasaan batin yang biasanya terjadi secara tiba-tiba, misalnya rasa terkejut, marah, kagum, gemas, kecewa, sedih, cemas, takut, tidak suka, benci, dan iba.

Menurut Kusno (1986: 90), terdapat beberapa ciri penting kata seru atau interjeksi, antara lain:

1. Kata seru dapat berdiri sendiri sebagai kalimat tidak lengkap.
2. Kata seru tidak menduduki jabatan tertentu di dalam kalimat dan terpisah dari bangun kalimat yang ditempatinya.
3. Kata seru dapat menyatakan luapan emosi atau perasaan yang berbeda beda, sesuai dengan hubungannya dalam kalimat.
4. Kata seru merupakan kata yang paling tua dan bersifat umum. Artinya, kata seru adalah kata yang paling dulu digunakan oleh manusia dalam proses kebahasaannya dan hampir setiap bahasa mempunyai kata seru yang sama, misalnya oh, ah, hai, dan he.

Menurut Kridalaksana, baik secara komunikatif maupun secara diskursif, interjeksi merupakan bagian suatu tuturan. Namun, secara sintaksis, interjeksi bukanlah konstituen langsung kalimat yang terletak di belakangnya sehingga interjeksi dikategorikan sebagai *extrasentencial*. Interjeksi terbagi dua, yaitu interjeksi sederhana (*simple interjections*) dan interjeksi turunan (*derived interjections*)

Windah Basudara merupakan youtuber aktif yang produktif memproduksi *konten live streaming game*. Dengan kontennya ini ia kerap sekali digemari oleh berbagai kalangan usia, anak-anak hingga dewasa. Video dalam youtubenya pada umumnya menggunakan metode siaran langsung sehingga hal ini membuatnya lebih mudah untuk berinteraksi dengan para penontonnya pada berbagai kalangan usia. Kemudahan berkomunikasi bersama penggemar inilah yang menimbulkan berbagai macam gaya berkomunikasi Windah Basudara. Salah satunya, kerap sekali ditemukan pola komunikasi yang menggunakan interjeksi.

Salah satu *video streaming game* di kanal youtubenya berjudul “Rumah Sakit Jiwa! Outlast GAMEPLAY #1” dengan durasi 1 jam 23 menit 50 detik yang diunggah pada 17 September 2021. Outlast adalah permainan video horor kesintasan sudut pandang orang pertama tahun 2013 yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Red Barrels. Permainan ini berkisah tentang seorang jurnalis investigasi lepas, Miles Upshur, yang memutuskan untuk menyelidiki rumah sakit jiwa terpencil

bernama Rumah Sakit Jiwa Mount Massive, yang terletak jauh di pegunungan Lake County, Colorado.

Fenomena penggunaan interjeksi ini tampak jelas dalam konten video permainan (*gameplay*), khususnya pada genre horror yang memicu respons emosional yang intens, seperti teriakan, kekagetan, atau kelegaan. Salah satu contoh populer dari genre ini adalah video Outlast Gameplay #1 oleh Windah Basudara, seorang *content creator* yang dikenal dengan gaya komunikasinya yang ekspresif dan interaktif. Dalam video tersebut, berbagai bentuk interjeksi digunakan untuk menyampaikan ketakutan, keterkejutan, kegembiraan, maupun kelucuan, yang kemudian menjadi bagian penting dari daya tarik hiburan video tersebut.

Bagaimana interjeksi menjadi sarana komunikasi emosional yang terdapat dalam video Windah Basudara? Dalam komunikasi lisan, terutama dalam konteks spontan seperti siaran langsung atau video streaming, emosi sering sekali disalurkan melalui penggunaan interjeksi. Interjeksi merupakan salah satu bentuk ungkapan linguistik yang digunakan untuk menyatakan perasaan secara langsung dan instan, seperti rasa kaget, marah, takut, jijik, hingga senang. Dalam situasi komunikasi non-formal, seperti dalam video game streaming, interjeksi tidak hanya berfungsi sebagai pelampiasan emosi pribadi, tetapi juga menjadi media yang menghubungkan pembicara dengan penonton secara emosional. *Streamer game*, seperti Windah Basudara, dikenal dengan gaya bahasanya yang ekspresif dan spontan, yang ditandai oleh penggunaan interjeksi yang kuat dan beragam.

Penggunaan interjeksi dalam video “Outlast Gameplay #1” oleh Windah Basudara menunjukkan bagaimana elemen kebahasaan tersebut berperan dalam menciptakan kedekatan emosional dengan penonton. Situasi permainan horor yang menegangkan mendorong munculnya reaksi-reaksi emosional yang diungkapkan secara langsung melalui kata-kata, seperti “anjir,” “cok,” atau “najis.” Interjeksi dalam konteks ini tidak hanya mencerminkan perasaan pemain terhadap situasi yang dihadapi, tetapi juga menjadi jembatan komunikasi emosional antara pengalir dan penonton yang ikut merasakan ketegangan dan keseruan permainan. Oleh karena itu, penting untuk dianalisis interjeksi sebagai sarana komunikasi emosional dalam media digital, khususnya dalam *video game streaming* yang mengandalkan interaktivitas dan ekspresi verbal sebagai bagian dari hiburan.

Dalam *video streaming game* ini banyak sekali interjeksi yang ditemukan dan dapat di analisis. Interjeksi yang terdapat pada video

tersebut didominasi dengan interjeksi kekesalan dan keterkejutan. Hal ini disebabkan oleh game pada streaming video ini merupakan game horor dan terdapat banyak lonjak takut.

Jenis interjeksi yang dikaji dalam artikel ini dan ditemukan pada *video streaming game* Windah Basudara terdiri atas:

1. Interjeksi seruan atau panggilan minta perhatian
2. Interjeksi Keheranan
3. Interjeksi kekecewaan atau sesal
4. Interjeksi Keterkejutan
5. Interjeksi Kejijikan

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan interjeksi sebagai sarana komunikasi emosional dalam video *Outlast Gameplay #1*, dengan fokus pada bentuk, fungsi, dan konteks kemunculannya. Melalui analisis ini, interjeksi merupakan sarana komunikasi emosional untuk mengungkapkan bagaimana ekspresi verbal dapat merepresentasikan emosi dan membangun hubungan komunikatif antara penutur dan penonton. Analisis ini juga memberikan kontribusi terhadap kajian linguistik pragmatik dan sosiolinguistik, khususnya dalam ranah komunikasi digital dan budaya populer.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan interjeksi sebagai sarana komunikasi emosional dalam video streaming game. Pembahasan berfokus pada kajian makna, konteks, dan fungsi bahasa secara mendalam terhadap situasi komunikasi dalam video streaming game Windah Basudara yang berjudul “*RUMAH SAKIT JIWA! Outlast GAMEPLAY #1*”

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah metode simak dan catat. Penulis menyimak penggunaan ungkapan makian dalam tuturan yang terdapat pada dua video *live streaming* di kanal YouTube Windah Basudara, kemudian mencatat data-data yang berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Sumber data dalam penelitian ini berupa tuturan yang mengandung interjeksi dari video streaming game di kanal YouTube Windah Basudara, dengan judul “*RUMAH SAKIT JIWA! Outlast GAMEPLAY #1*”. Video tersebut memiliki durasi 1 jam 23 menit 50 detik dan diunggah pada tanggal 17 September 2021. Video ini dipilih karena menampilkan banyak reaksi emosional dari *streamer* yang diungkapkan melalui interjeksi dalam konteks permainan horor.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyimak keseluruhan video secara cermat, kemudian mencatat dan menyalin tuturan yang mengandung interjeksi. Data yang telah dikumpulkan diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan fungsi interjeksi dengan merujuk pada teori linguistik yang relevan. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan bagaimana interjeksi digunakan sebagai alat komunikasi emosional dalam konteks video streaming

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan terhadap data dilakukan secara deskriptif sebagai berikut.

- (1) “Ngentot anjing!” (Basudara, 2021, 09:00)
Bentuk interjeksi pada “Ngentot anjing!” terdiri atas kata “*Ngentot*” dan “*Anjing*”. Windah Basudara menggunakan kata ini sebagai kata makian atau ekspresi kasar spontan. Pada video digunakan frasa tersebut untuk mengekspresikan kejutan ekstrim, kemarahan, atau ketegangan tinggi. Meskipun termasuk kata kasar, dalam konteks ini interjeksi tersebut digunakan secara spontan untuk merespons momen menegangkan dan menjadi ciri khas gaya komunikasi ekspresif yang digunakan oleh streamer.
- (2) “Woah anjir apaan tuh, cok!” (Basudara, 2021, 10:59)
Pada kalimat “Woah anjir apaan tuh, cok!” (10:59), terdapat tiga interjeksi, yakni “*woah*”, “*anjir*”, dan “*cok*”, yang digunakan secara berturut-turut untuk menunjukkan keterkejutan, ketakutan, dan ketegangan. Kombinasi interjeksi dalam satu tuturan ini memperkuat efek emosional yang dirasakan oleh penutur dan penonton, serta menambah daya tarik hiburan dalam penyampaian narasi.
- (3) “Benci bet, najis.” (Basudara, 2021, 11:36)
Pada “Benci bet, najis.” (11:36), interjeksi “*najis*” digunakan sebagai ekspresi spontan rasa jijik atau muak terhadap suatu objek atau peristiwa dalam permainan sehingga diperlihatkan bagaimana interjeksi juga dapat menyampaikan emosi negatif yang bersifat evaluatif.
- (4) “Anying, ada babi!” (Basudara, 2021, 21:40)
Pada tuturan “Anying, ada babi!” (21:40), interjeksi *anying*, yang merupakan variasi fonetik dari *anjing*, menjadi respons terhadap kemunculan tiba-tiba dari karakter atau situasi dalam permainan. Penggunaan bentuk fonetik seperti ini memperlihatkan bahwa interjeksi juga dapat mengalami modifikasi sesuai dengan gaya pribadi penutur.

- (5) “Cok!, dikejar terus, cok” (Basudara, 2021, 21:54)
Dalam kalimat “Cok!, dikejar terus, cok” (21:54), interjeksi *cok* diulang dua kali untuk menunjukkan intensitas rasa frustrasi dan ketakutan. Repetisi ini menegaskan bahwa interjeksi bukan sekadar kata seru, tetapi juga dapat memperkuat ekspresi emosional dalam situasi tertentu.
- (6) “Anjir! mukanya dijahit mulutnya juga dijahit ges” (Basudara, 2021, 37:45)
Windah Basudara menggunakan kata *anjir* untuk mengekspresikan keterkejutannya terhadap sesuatu yang dianggapnya aneh. Kata *anjir* merupakan bentuk variasi kata dari kata *anjing* yang berubah menjadi *anjir* karena biasanya kata *anjing* dianggap terlalu kasar dan tidak sopan (Rismaya & Sofyan, 2023). Dalam konteks ini, ungkapan “mukanya dijahit, mulutnya juga dijahit” menjadi cerminan untuk reaksi spontan terhadap ketidakpercayaan yang dilihatnya. Penggunaan interjeksi ini dimanifestasikan dalam bahasa sehari-hari untuk menyampaikan perasaan terhadap sesuatu yang tidak biasa
- (7) “Eh kaget gue njir” (Basudara, 2021, 54:05)
Sama halnya dengan kata *anjir*, *njir* merupakan penggalan dari kata *anjir* dan juga merupakan variasi bentuk dari kata *anjing*. Dalam konteks ini, Windah Basudara menggunakan tuturan *njir* sebagai respons spontan yang muncul dalam keterkejutan atau kekagetannya melihat sesuatu yang tidak terduga.
- (8) “Hmm, gue mau kemana dulu ya? Jadi bingung mau kemana dulu” (Basudara, 2021, 58:46)
Ekspresi *hmm* yang diungkapkan oleh Windah Basudara dalam video di youtube ini merupakan interjeksi ekspresif bingung dalam konteks penggunaan kalimat yang menandakan bahwa pembicara atau Windah Basudara sedang mempertimbangkan keputusannya yang diungkapkan dalam tuturan selanjutnya yaitu “*mau kemana dulu*”.
- (9) “Brengsek ni buto ijo ngincer gue mulu!” (Basudara, 2021, 59:36)
Tuturan *brengsek* dijadikan sebagai makian atau umpatan yang dilontarkan oleh Windah Basudara sebagai bentuk ekspresi kekesalan dan keheranannya terhadap musuh yang terus mengejanya. Penggunaan *brengsek* adalah pengungkapan ekspresi marah terhadap seseorang atau sesuatu dan sering diucapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ungkapan *brengsek* dalam konteks ini termasuk interjeksi karena mengungkapkan kekesalan atau sebagai sarana verbal untuk mengekspresikan rasa marah.
- (10) “Mampus lu ga bisa lewat, badan lu kegedean kan!” (Basudara, 2021, 1:00:45)
Windah Basudara mengungkapkan rasa kepuasannya melalui kalimat “*Mampus lu, ga bisa lewat, badan lu kegedean kan!*” sehingga dalam konteks ini, interjeksi *mampus* dijadikan sebagai interjeksi yang menunjukkan rasa kepuasannya karena musuh tidak dapat mengejar lagi dalam karakter yang dimainkan olehnya. Dengan ekspresi mengejek, interjeksi ekspresif ini juga dapat digunakan untuk mengekspresikan ejekan kepada lawan.
- (11) “Wuuu! Dapat satu, dapat satu gais!” (Basudara, 2021, 10:02:00)
Terdapat interjeksi “*Wuuu!*” yang mengungkapkan perasaan gembira, antusias, dan senang. Tuturan “*Wuuu!*” digunakan untuk mengekspresikan emosi positif karena telah berhasil menemukan sesuatu yang sebelumnya sangat dicari oleh *streamer* youtube ini. Kalimat selanjutnya “*Dapat satu, dapat satu gais!*” menjadi indikasi atas keberhasilannya mendapatkan sesuatu. Interjeksi yang bersifat spontan ini berfungsi untuk mengungkapkan rasa kebahagiaannya dalam menarik perhatian pendengar serta memperkuat semangat dalam komunikasi.
- (12) “Niceee! Nice banget guys!” (Basudara, 2021, 1:03:52)
Selain interjeksi di atas, terdapat juga interjeksi ekspresif yang mengungkapkan perasaan senang, puas, dan kekaguman. Tuturan “*Niceee!*” dengan nada antusiasme yang tinggi terhadap suatu kejadian atau pencapaian yang dianggap positif ini menunjukkan bahwa interjeksi ekspresif ini berfungsi untuk menyampaikan emosi positif sebagai alat komunikasi dengan pendengar atau penonton youtube nya.
- (13) “Aduh, kenapa si harus gelap gelap mulu, gue benci gelap” (Basudara, 2021, 1:04:15)
Interjeksi ekspresif yang dilontarkan oleh Windah Basudara dalam kalimatnya terdapat kata “*aduh*” yang mengungkapkan perasaan kecewa, kesal, atau keluhan. Kata “*aduh*” digunakan untuk mengekspresikan emosi negatif terkait situasi yang tidak diinginkan, dalam konteks ini merujuk pada ketidaksukaannya terhadap kegelapan (“gelap gelap mulu”). Interjeksi ini bersifat spontan dan berfungsi untuk menyampaikan rasa ketidaksukaannya terhadap kegelapan.
- (14) “Wah gila, ni tempat gede banget coy!” (Basudara, 2021, 1:05:23)
Dalam kalimat “*Wah gila, ni tempat gede banget coy!*” yang diungkapkan oleh Windah

Basudara ini terdapat interjeksi “*wah gila*” yang termasuk ke dalam interjeksi ekspresif untuk mengungkapkan perasaan kagum atau takjub terhadap sesuatu yang belum pernah lihat ia sebelumnya. Kombinasi kata “*wah*” dan “*gila*” menunjukkan rasa kagum yang kuat terhadap sesuatu yang luar biasa dalam konteks ini karena penutur melihat tempat yang sangat besar (“*gede banget*”).

(15) “Woaah!!” (Basudara, 2021, 1:09:20)

Dalam tuturannya, Windah Basudara mengungkapkan perasaan kaget yang luar biasa (dalam konteks ini, ia terkejut karena ada jump scare). Interjeksi ini mencerminkan reaksi spontan terhadap sesuatu yang mengejutkan atau tidak terduga. Dalam penulisan “*Woaah!!*” dengan huruf vokal ganda yang diperpanjang dan diakhiri tanda seru menunjukkan bahwa interjeksi ini dapat memperkuat ekspresi emosi dalam situasi yang menimbulkan kejutan besar.

Interjeksi dalam video Windah Basudara utamanya berfungsi sebagai sarana komunikasi emosional spontan yang didominasi oleh ekspresi keterkejutan, ketakutan, dan kekesalan (misalnya, *anjir*, *njir*, *cok*). Selain itu, interjeksi juga mengungkapkan jijik, frustrasi, kepuasan, kegembiraan, kekecewaan, hingga kekaguman. Penggunaan interjeksi ini tidak hanya menyampaikan perasaan Windah Basudara secara autentik, tetapi juga meningkatkan daya tarik hiburan dan membangun ikatan emosional dengan penonton.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, artikel ini mengungkapkan bahwa interjeksi memiliki peran sentral dalam komunikasi emosional Windah Basudara saat bermain game horor. Interjeksi yang dominan digunakan mencerminkan respons spontan terhadap berbagai situasi menegangkan dalam game.

Secara umum, interjeksi yang banyak muncul adalah interjeksi ekspresif yang menunjukkan keterkejutan, ketakutan, dan kekesalan, seperti “Ngentot anjing!”, “Woah anjir apaan tuh, cok!”, “Anying!”, “Anjir!”, “Njir!”, dan “Cok!”. Interjeksi ini berfungsi untuk menyampaikan emosi yang kuat secara langsung dan spontan, serta menjadi ciri khas gaya komunikasi Windah Basudara yang autentik dan menarik bagi penonton.

Selain itu, ditemukan pula interjeksi yang menyatakan rasa jijik “*najis*”, frustrasi “*brenge*”, kepuasan atau ejekan “*mampus*”, kegembiraan “*Wuuu!*”, “*Niceee!*”, kekecewaan atau keluhan “*Aduh*”, dan

kekaguman “*Wah gila*”. Hal ini menunjukkan bahwa interjeksi tidak hanya terbatas pada respons negatif terhadap ketegangan, tetapi juga mencakup spektrum emosi yang lebih luas, baik positif maupun negatif, yang memperkaya interaksi antara streamer dan penonton.

Fungsi utama interjeksi dalam video Windah Basudara ini adalah sebagai alat komunikasi emosional yang efektif. Interjeksi-interjeksi tersebut tidak hanya menyampaikan perasaan batin *streamer*, tetapi juga memperkuat daya tarik hiburan video, menciptakan ikatan emosional dengan audiens, dan memungkinkan penonton merasakan pengalaman bermain game secara lebih intens.

DAFTAR PUSTAKA

- Baryadi, I. P. (2022). *Morfologi dalam ilmu bahasa*. Sanata Dharma University Press.
- Hardiah, M. (2012). *Interjeksi Bahasa Indonesia*. Universitas Gadjah Mada. Tesis S2 Linguistik.
- Kristiyono, J., & Hermawan, N. D. (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.
- Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya. (n.d.). *Artikel dalam Jurnal Literasi*. Universitas Galuh. Artikel.
- Mathzone. (2023). *Arti Brengsek Menurut KBBI*. Artikel. Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra. (n.d.). *Artikel dalam Jurnal Pujangga*. Universitas Nasional. Artikel.
- Rismaya, R., & Sofyan, A. N. (2020). Interjeksi dalam komentar terhadap cuitan akun Twitter @Asknonym: Kajian morfologi. *Mabasan*, 14(2), 181–194.
- Suparno, D. (2015). *Morfologi Bahasa Indonesia*.
- Widiatmoko, B., & Waslam, W. (2017). Interjeksi Dalam Bahasa Indonesia: Analisis Pragmatik. *Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(1), 87-102.
- Windah Basudara. (2021, 17 September). *RUMAH SAKIT JIWA! Outlast GAMEPLAY #1* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nTY6dZnnV0M>
- Yakto, D. I. A. (2024). *Gamifikasi Crowdfunding Melalui Konten Live Streaming Youtube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).